

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi sekarang ini, kemajuan teknologi berkembang sangat cepat diantaranya adalah bidang teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat kesulitan-kesulitan dapat diatasi dalam penyediaan informasi. Agar supaya penyajian informasi lebih elegan dan hidup, sistem informasi berbasis multimedia dapat diterapkan dalam aplikasi multimedia.

Penerapan teknologi komputer multimedia tersebut, dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan yang berbeda-beda. Salah satunya informasi-informasi yang dapat digunakan oleh sekolah dasar dalam mempromosikan keunggulan dan sistem belajar mengajar disekolah tersebut. Sekolah dasar yang setuju dengan pengajuan judul penelitian yang akan dibuat, adalah Sekolah Dasar Muhammadiyah Sapen Yogyakarta.

Sekolah Dasar unggulan di daerah Yogyakarta tersebut, terdiri dari beberapa program unggulan. Antara lain, kelas patas (akselerasi), kelas cerdas istimewa MIPA, program dana khusus, kelas buta al-qur'an di kelas satu, bahkan antara tahun 2009 sampai 2010 akan dibuka kelas bertaraf internasional dan masih banyak lagi program unggulan dalam bidang ekstra kurikuler.

Melihat pertimbangan tersebut, tujuan utama yaitu sebagai pendukung Tugas Akhir serta akan diberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus diperhatikan, sebab kemudahan dalam pemahaman informasi

dapat diperoleh citra yang baik pada masyarakat luas terhadap obyek penelitian. Maka dari itu, judul penelitiannya **“Aplikasi Multimedia Menggunakan Flash Sebagai Media Informasi Pada SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan , maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membangun aplikasi dengan pemanfaatan teknologi multimedia agar dapat dengan mudah menarik minat masyarakat?
- Bagaimana caranya membangun suatu aplikasi yang menarik dengan penggunaan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS, Cool Edit Pro?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka pembahasan pembuatan aplikasi lebih difokuskan pada profile yang meliputi : sejarah, visi dan misi, pembelajaran, intra dan ekstrakurikuler, tenaga pengajar, fasilitas, prestasi siswa, budaya sekolah, pada SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta. Bagaimana pemanfaatan teknologi multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi SD Muhammadiyah Sapen. Software-software yang digunakan dalam aplikasi tersebut meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS, Cool Edit Pro.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian dan pembuatan program aplikasi ini dimaksudkan agar mampu dalam penerapan ilmu yang telah disampaikan dilembaga pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta, guna perluasan dan pengasahan wawasan akan ilmu yang diperoleh penulis serta peningkatan pengetahuan yang berkaitan tentang multimedia.

**Maksud dari tujuan tersebut :**

1. Bagi penulis, membuat laporan ini mempunyai maksud dan tujuan seperti berikut :

- Penerapan ilmu yang telah didapat diperkuliahan ataupun di lab praktikum serta diluar perkuliahan.
- Penerapan ide dalam dunia multimedia.
- Terpenuhinya persyaratan kelulusan jenjang program diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi Obyek yang diteliti,

Pembuatan aplikasi multimedia yang dikemas dalam bentuk CD tersebut, diharapkan dapat menjadi media pilihan yang lain dalam penyampaian informasi selain penggunaan brosur, spanduk, power point presentation dan dapat dilakukan penerapan teknologi multimedia dalam dunia pendidikan.



## 1.5. Metodologi Penelitian

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian Tugas Akhir ini dilakukan agar diperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan apa yang dipraktikkan, maka dibutuhkan beberapa metode pengumpulan data yang bertujuan didapatkannya data sesuai harapan, adapun metode-metodenya sebagai berikut :

- a). **Metode Observasi**, yaitu dilakukan pengamatan dan proses perbandingan terhadap aplikasi-aplikasi lain yang sejenis, sehingga dapat diperoleh data yang sistematis.
- b). **Metode Studi Kepustakaan**, yaitu pengumpulan informasi atau data yang penggunaan referensi berkaitan dengan topik pembahasan.

### 1.5.2. Metode Analisis Data

Pendukung kelancaran penelitian diambil beberapa metode untuk kelancaran jalannya pemrosesan data. Adapun metode yang dipakai adalah sebagai berikut :

- Data yang telah didapatkan disajikan secara tertulis dan gambar berdasarkan fakta yang sebenarnya.
- Penjabaran dan penghubungan data satu dengan data yang lainnya untuk diperoleh informasi.
- Mencari kesimpulan dari analisa data yang dikumpulkan.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini. Adapun hal-hal yang akan dibahas yaitu berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penelitian dan rencana kegiatan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Berisi tentang dasar teori mengenai penelitian yang dilakukan dan berisi tentang konsep-konsep dasar, pentingnya multimedia, obyek multimedia, struktur multimedia, pengembangan sistem multimedia dan perangkat lunak multimedia yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Berisi tentang gambaran umum SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta yang akan dibahas secara keseluruhan sesuai dengan batasan masalah.

