

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi membuat berbagai aktifitas dan kehidupan sehari-hari tidak lepas dari berbagai informasi, informasi yang didapat baik dari media cetak maupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dalam bidang multimedia juga tidak ketinggalan, berbagai informasi ditawarkan dalam bentuk multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informatif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar video yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan. Peran teknologi informasi khususnya multimedia dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh, karena dengan penyampaian informasi melalui gambar maupun foto-foto, teks, audio, video yang didesain secara khusus akan membuat pengguna tertarik untuk melihatnya dan mengetahui berbagai macam informasi.

Pengenalan dunia pendidikan dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana penyajian informasi terhadap calon-calon siswa, orang tua siswa, atau bahkan pihak-pihak yang berkepentingan dengan pihak sekolah. Informasi ini sangat dibutuhkan bagi siswa-siswa yang

masuk ke dalam sekolah baru, sehingga para siswa dapat mengetahui lebih awal berbagai fasilitas yang ada di sekolah tersebut seperti laboratorium yang memadai, perpustakaan dan ruang kelas yang nyaman serta berbagai macam ekstrakurikuler. Informasi yang didapat akan menjadi tolak ukur bagi para calon siswa untuk masuk ke dalam sekolah yang diinginkan, serta para orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi agar anak-anaknya memilih sekolah yang mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan sekolah ini menjadi sekolah andalan, unggulan maupun sekolah favorit.

SMA N 1 SLEMAN merupakan sekolah andalan yang terus berusaha menjadi yang terdepan dalam mutu pendidikan dan teknologi. Namun media informasi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media penyampaian informasi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan untuk membuat desain profil sekolah sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada SMA N 1 Sleman.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan masalah, yaitu Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada SMA N 1 SLEMAN secara jelas, lengkap, dan informatif.



## C. BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungannya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif khususnya dalam hal profil sekolah sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada SMA N 1 Sleman, yang didalamnya berisi informasi mengenai SMA N 1 Sleman tentang sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, kegiatan ekstrakurikuler, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan SMA N 1 Sleman kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun Software pendukung yang digunakan yaitu Adobe Macromedia Director MX, Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop Cs2, 3ds Max, Swish MX, Cool Edit Pro 2.0, Ulead Video10.

## D. TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

### 1. Tujuan

#### a. Secara Internal

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

- 2) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

b. Secara Eksternal

- 1) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 2) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk company profile.

## **2. Manfaat**

a. Secara Internal

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

b. Secara Eksternal

- 1) Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada SMA N 1 SLEMAN
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia pendidikan.

## **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan bahan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah SMA N 1 SLEMAN atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

### 3. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

### 4. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum SMA N 1 SLEMAN, sejarah berdirinya, visi misi, dan struktur organisasi.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada pihak sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam penelitian

## G. RENCANA PENELITIAN

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

| No | KETERANGAN          | September 2007 |   |   |   | Oktober 2007 |   |   |   | November 2007 |   |   |   | Desember 2007 |   |   |   |
|----|---------------------|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|
|    |                     | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Proposal            |                | ■ |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |
| 2. | Penelitian lapangan |                |   | ■ | ■ |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |
| 3. | Pengambilan data    |                |   |   | ■ | ■            | ■ |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |
| 4. | Perancangan system  |                |   |   |   |              |   |   |   | ■             | ■ |   |   |               |   |   |   |
| 5. | Pemrograman         |                |   |   |   |              |   |   |   | ■             | ■ | ■ | ■ |               |   |   |   |
| 6. | Uji coba            |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   | ■             |   |   |   |
| 7. | Penyusunan laporan  |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               | ■ |   |   |