

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan akan teknologi informasi di zaman yang serba modern ini begitu cepat. Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi ke masyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif, sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, Koran, majalah browser, dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang

dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat. Perkembangan tersebut dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta berupa berita atau informasi yang ada.

Dengan adanya profile SMK Negeri 3 Purworejo yang berbasis Multimedia Interaktif ini, diharapkan dapat membantu mempromosikan SMK Negeri 3 Purworejo dalam mencapai visi dan misi serta target yang dituju. Disamping itu, keberadaan dari Multimedia Interaktif juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lainnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk tercapainya visi SMK Negeri 3 Purworejo, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung menunjang pengambilan keputusan pihak luar dalam menjalin kerjasama dengan SMK Negeri 3 Purworejo.

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu mempromosikan Sekolah Menengah Kejuruan dalam mencapai visi dan misi serta sasarannya. Untuk itu penulis mencoba merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia interaktif (*company profile*).

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul tugas akhir yang penulis buat dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu *bagaimana cara membuat media informasi promosi sebuah sekolah kejuruan dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang Profile SMK Negeri 3 Purworejo agar menarik minat calon siswa serta berguna bagi penawaran kerjasama dengan perusahaan atau instansi terkait.*

### **C. Batasan Masalah**

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif berupa *company profile*. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS2 untuk perancangan desain grafisnya, Adobe Audition 1.5 untuk mengolah suara, SwishMax untuk efek pada animasi, dan Macromedia Flash MX 2004 untuk membuat aplikasi interaktifnya.

Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia

sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan multimedia interaktif company profile.

#### **D. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “Amikom” Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Internal.**

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat berupa ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

- c. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

## **2. Eksternal.**

- a. Suatu alternatif bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat, dan akurat.
- b. Memberi alternatif kepada SMK Negeri 3 Purworejo bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang akurat, lengkap, dan ringkas kepada calon siswa.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

### **1. Observasi.**

Yaitu metode pengumpulan data dengan jalan melaksanakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap obyek.

### **2. Interview.**

Yaitu metode tanya jawab kepada kepala sekolah dan para karyawan SMK Negeri 3 Purworejo guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

### 3. Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan jalan menggali dan mempelajari *life nature* sebagai sarana penunjang yang berkaitan dengan permasalahan yang dibatasi.

#### F. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

##### Bab I Pendahuluan

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

##### Bab II Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan multimedia interaktif.

##### Bab III Tinjauan Umum SMK Negeri 3 Purworejo

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran umum, visi, misi, dan struktur organisasi SMK Negeri 3 Purworejo.

##### Bab IV Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar, dan hasil aplikasi pembuatan animasi.

