

BAB1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi tumbuh dengan pesat mulai dari perangkat lunak komputer sampai dengan alat komunikasi lainnya. Perkembangan ini mengakibatkan teknologi informasi semakin banyak digunakan dalam segala aspek kehidupan.

Informasi yang cepat dan akurat sekarang ini menjadi tuntutan yang harus dipenuhi dalam memberikan informasi. SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR adalah lembaga pendidikan yang mempunyai fungsi sebagai alat dan sarana untuk mewujudkan salah satu tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, berusaha memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya kepada masyarakat luas sebagai pengguna jasa informasi dunia pendidikan umumnya dan calon siswa yang ingin belajar di SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR khususnya.

Menghadapi persaingan global dewasa ini dan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya pendidikan maka SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR dituntut untuk dapat memberikan informasi yang baik dan berkualitas. Mendorong minat masyarakat dalam memilih lembaga pendidikan bagi putera-putri mereka. Selama ini dalam memberikan informasi yang meliputi sarana, prasarana hanya melalui brosur dan selebaran.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang informasi khususnya komputer adalah *Multimedia*.

Hadirnya teknologi informasi lembaga ini berusaha memberikan informasi yang lebih atraktif dan menarik. Melihat kenyataan itu, mendorong penulis untuk memberikan solusi menghadirkan informasi melalui CD Interaktif yang diberi judul **“PENGUNAAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK MEDIA PROMOSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR”**. Pemanfaatan Aplikasi Multimedia ini diharapkan mampu menarik siswa agar melanjutkan studi mereka di lembaga tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Kami mengharapkan fokus penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang direncanakan, maka dalam hal ini rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memberikan informasi tentang “Profil SMK Muhammadiyah 1 Borobudur” dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar dapat ditampilkan lebih menarik dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.
- b. Membuat sebuah visualisasi interaktif multimedia tentang “profil SMK Muhammadiyah 1 Borobudur”, sehingga masyarakat dapat lebih mengetahui dan mengenal “SMK Muhammadiyah 1 Borobudur”.

1.3 Batasan Masalah

Multimedia, dilihat dari ruang lingkungannya mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda.

Masalah pengembangan informasi berbasis multimedia dalam lingkup kecil khususnya pada bidang fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR. SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR sebagai suatu lembaga pendidikan yang ingin menarik simpati masyarakat perlu memiliki sistem informasi yang baik dan akurat.

Penggunaan multimedia komputer dengan software utama Macromedia Director MX dan didukung oleh software lain yaitu Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS2, Adobe Premiere Pro, Cool Edit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penyusun dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Tujuan secara khusus, sebagai:

- a. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Diploma 3 pada Jurusan Manajemen Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah di pelajari selama kuliah dengan aplikasi nyata guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

1.4.2 Tujuan secara umum, sebagai:

- a. Alternatif baru metode promosi atau penyampaian informasi dalam dunia pendidikan yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini telah dikenal masyarakat.
- b. Acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat tugas akhir.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

1.5.1 Observasi

Mendapatkan data dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek peneliti.

1.5.2 Wawancara (*interview*)

Mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung (tatap muka dan dialog) dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian..

1.5.3. Metode Kepustakaan

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi melalui buku-buku referensi dari perpustakaan atau artikel internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini akan disusun secara sistematika dalam 5 bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, konsep dasar animasi, struktur sistem informasi multimedia, penyajian multimedia dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

Bab III : TINJAUAN UMUM

Bab ini akan diuraikan sekilas mengenai sejarah “SMK Muhammadiyah 1 Borobudur”.

Bab IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang perencanaan desain, pembahasan tentang pembuatan aplikasi.

Bab V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**