

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 oleh 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 berdaya guna dan tepat guna, serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta berupa berita atau informasi yang ada.

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.

Salah satunya, teknologi informasi berbasis pada komputer. Yang cenderung lebih bisa diterima oleh masyarakat. Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, dan video menjadi sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat. Sehingga, penerima informasi merasa puas karena mendapat informasi yang akurat dan menarik. Dan bila itu semua terlaksana dengan baik,

maka sebuah instansi apapun akan memiliki “brand image” yang baik dimata masyarakat umum.

Dalam hal ini SMA N 2 Playen adalah sebagai salah satu Sekolah di Gunungkidul yang ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Jalan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi yang bisa diakses oleh masyarakat seperti internet, televisi, radio, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Namun, SMA N 2 Playen belum memiliki media yang bisa digunakan sebagai media presentasi dan promosi yang menarik untuk menjangkau media tersebut.

Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam sebuah Multimedia Interaktif. Karena, media ini mempunyai kelebihan untuk menyimpan data yang relatif lebih banyak di banding media yang lain. Disamping itu, keberadaan dari Multimedia Interaktif juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang komplek dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lain.

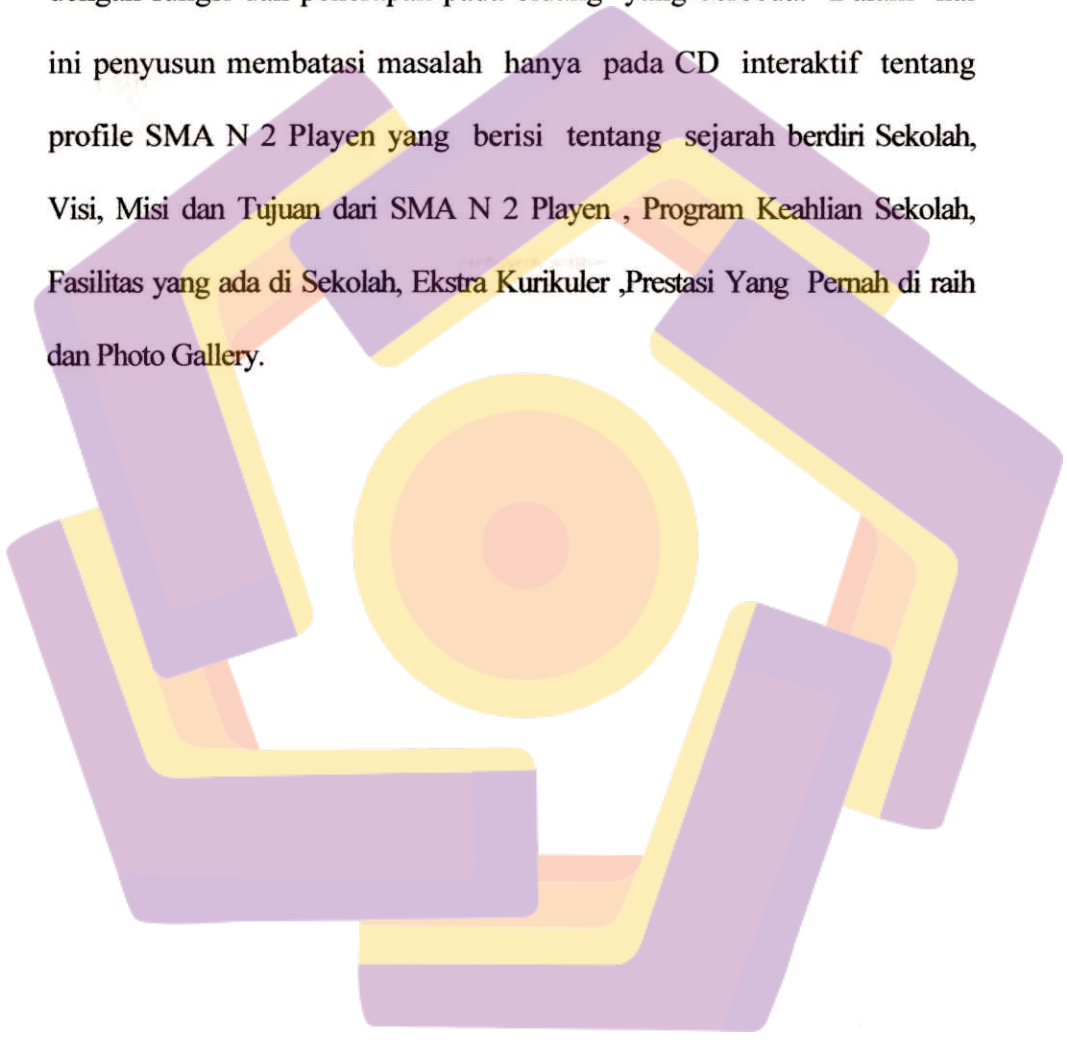
B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan CD interaktif SMA N 2 Playen adalah Bagaimana menampilkan informasi tentang SMA N 2 Playen secara menarik, interaktif dan lengkap. Dalam hal ini yang dimaksud adalah tampilan yang representatif, yang menyuguhkan gambaran kondisi nyata dari SMA N 2 Playen itu sendiri. Untuk hal tersebut perlu adanya media berupa CD

interaktif yang diharuskan membawa ketertarikan masyarakat pada SMA N 2 Playen.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada CD interaktif tentang profile SMA N 2 Playen yang berisi tentang sejarah berdiri Sekolah, Visi, Misi dan Tujuan dari SMA N 2 Playen , Program Keahlian Sekolah, Fasilitas yang ada di Sekolah, Ekstra Kurikuler ,Prestasi Yang Pernah di raih dan Photo Gallery.



D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Dilihat dari sisi penyusun sebagai mahasiswa STMIK AMIKOM, mempunyai tujuan dari dalam diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat baik teori maupun praktikum selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata. Secara praktek guna membantu mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu didunia kerja.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia. Sehingga nantinya diharapkan dapat menjadi pribadi yang mampu bersaing dalam bidang multimedia yang secara otomatis akan membawa nama baik STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- c. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Manfaat Penelitian

Berorientasi keluar dan megembangkan unsur-unsur teknologi dan seni musik dalam dunia usaha bagi masyarakat dunia musik beserta kalangan dunia usaha. Pada umumnya tentang dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai alternatif metode baru bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang di inginkan secara ringkas, tepat, cepat dan akurat.

- b. Sebagai alternatif baru kepada pihak SMA N 2 Playen, bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat pada umumnya atau para Siswa-siswa pada khususnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman yang dapat dipertanggung jawabkan dengan cara membandingkan serta mempelajari antara teoritis literature dengan studi lapangan mengenai objek tersebut

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan 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. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS2 untuk perancangan desain grafisnya, animasi dan aplikasi interaktifnya menggunakan Macromedia Director Mx 2004, Sothink Glanda, Dan untuk suara serta video menggunakan Adobe Audition 1.5 dan Adobe Premiere 1.5.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran umum, visi, misi, dan struktur organisasi SMA N 2 Playen.

BAB IV : PEMBAHASAN

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

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

B. JADWAL RENCANA KEGIATAN

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

No	RENCANA KEGIATAN	FEBRUARI 2009				MARET 2009				APRIL 2009			MEY 2009	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	I
1	Pra Survei	■												
2	Persiapan	■	■											
3	Pengumpulan Data	■												
4	Analisis													
5	Perancangan													
6	Uji Coba													
7	Pengetikan Laporan													

Keterangan :

Waktu kerja = ■

Waktu Libur = □