

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah maju. Dengan adanya hal tersebut dibutuhkan sebuah informasi yang cepat, jelas, terpercaya, dan mudah untuk dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa visual, audio, maupun yang berupa audio visual. Salah satu dari bidang teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi berbasis multimedia.

Berdasarkan sebuah penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus¹

Sehingga berdasarkan penelitian tersebut multimedia sangat mewakili dalam penyampaian informasi dan akan lebih mudah diterima dalam penyampaiannya. Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini pada SMA Negeri 1 Prambanan, dimana sistem yang digunakan pada SMA Negeri 1 Prambanan ini sebelumnya masih disampaikan secara manual yaitu dalam penyampaian informasi tentang ruang lingkup sekolah ini dilakukan dengan mencetak brosur setiap kali ada rapat tentang wali murid dan pengembangan sekolah.

Dengan permasalahan yang demikian ini, maka diperlukan sebuah media informasi yang dapat mencakup seluruh informasi tentang sekolah. Maka dengan hal tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat luas perlu dibuat media informasi berbasis komputer, dengan

¹M.Suyanto,2003.*Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta: ANDI OFFSET, Halaman 18

demikian informasi dapat disampaikan dengan mudah. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMA N 1 PRAMBANAN SLEMAN “.

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan menggunakan aplikasi multimedia pada SMA Negeri 1 Prambanan Sleman.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pada SMA Negeri 1 Prambanan Sleman yang mudah untuk digunakan.

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah:

1. Penulisan skripsi ini hanya dibatasi dalam analisis dan pembuatan aplikasi multimedia berupa aplikasi multimedia interaktif.
2. Pembuatan aplikasi berupa multimedia presentation.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi : Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 1.5

I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian:
Untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang ruang lingkup sekolah dengan menggunakan teknologi dan aplikasi multimedia.

2. Manfaat Penelitian:

- a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan ruang lingkup sekolah kepada masyarakat.
- b. Sebagai salah satu syarat guna memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

I.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diamapaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan nara sumber yang terkait dengan dengan SMA N 1 Prambanan.

2. Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan pada SMA N 1 Prambanan.

3. Dokumentasi

Dengan cara pengumpulan data/arsip dari lembaga atau instansi

4. Kepustakaan

Dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian.

I.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam enam bab. Pembagian bab demi bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- BAB I** **Pendahuluan**
Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.
- BAB II** **Dasar Teori**
Berisi uraian tentang sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.
- BAB III** **Tinjauan Umum**
Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan SMA N 1 Prambanan.
- BAB IV** **Analisis Sistem Multimedia**
Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia.
- BAB V** **Perancangan Sistem**
Pada bab ini akan diuraikan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.
- BAB VI** **Penutup**
Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.

I.7 Jadwal Penelitian

Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Waktu	Bulan Februari 2007				Bulan Maret 2007				Bulan April 2007				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Minggu ke													
Persiapan		X											
Pengumpulan Data		X	X	X									
Analisis dan Disain Program		X	X	X	X	X	X	X					
Pembuatan Laporan						X	X	X	X				

