

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Diantaranya adalah dunia Pendidikan, Industri, Pariwisata, Hiburan dan Militer.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio maupun video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh sebagian profil sekolah, untuk keperluan presentasi atau seminar.

Profil sekolah berbasis multimedia ini diharapkan akan lebih efektif dalam menyampaikan informasi, maka dari itu penulis akan memberi judul “Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet, Kabupten Bantul DIY” dalam penyusunan skripsi.

Judul tersebut diambil karena selama ini di Sekolah Dasar Negeri Sindet menggunakan sarana informasi kepada masyarakat hanya menggunakan brosur dan dari mulut ke mulut. Diharapkan dengan adanya profil sekolah berbasis multimedia ini akan lebih efektif dan optimal dalam penyampaian informasi tentang profil Sekolah Dasar Negeri Sindet, kabupaten Bantul DIY.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi desain dan kualitas informasi yang dihasilkan antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat *Compact Disk* (cd) interaktif berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai media promosi sekaligus sarana penyampaian informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet Kabupaten Bantul DIY bagi masyarakat luas dan sekitarnya?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet, Kabupaten Bantul DIY, maka permasalahan akan dibatasi pada :

- a. Lingkup Penelitian:
Penelitian di Sekolah Dasar Negeri Sindet, Kabupaten Bantul DIY.
- b. Fitur atau informasi yang di sajikan :
 - b.1. Profil Sekolah Dasar Negeri Sindet.
 - b.2. Struktur Organisasi Sekolah.
 - b.3. Daftar Guru.
 - b.4. Prestasi Sekolah.
 - b.5. Ektrakulikuler Sekolah.
 - b.6. Fasilitas Sekolah.
 - b.7. Kontak Kami
 - b.8. Peraturan Sekolah.

c. Software yang di gunakan:

Dalam pembuatan aplikasi profil sekolah ini menggunakan *software* sebagai berikut :

- c.1. Adobe Flash CS5 Professional, digunakan untuk pembuatan animasi pada aplikasi profil sekolah.
- c.2. Adobe Photoshop CS5, digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi yang penulis buat ini, adalah sebagai berikut :

- a. Penulis ingin membuat suatu media promosi sekaligus sarana penyampaian informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet Kabupaten Bantul DIY bagi masyarakat luas dan sekitarnya.
- b. Penulis berharap dengan seiring bergantinya zaman dan perkembangan teknologi yang kian pesat, aplikasi ini akan membantu dalam penyampaian informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet untuk dapat bersaing dengan sekolah-sekolah dasar yang berada disekitarnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi yang penulis buat ini adalah sebagai berikut:

a. Internal

Pengertian internal yang dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

- a.1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- a.2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- b. External
Yang dimaksud adalah bagi Sekolah Dasar Negeri Sindet, Kabupaten Bantul DIY, adalah sebagai berikut:
 - b.1. Memperkenalkan profil Sekolah Dasar kepada masyarakat dengan menggunakan CD Interaktif.
 - b.2. Dapat dijadikan sebagai media promosi sekaligus sarana penyampaian informasi pada Sekolah Dasar Negeri Sindet Kab.Bantul Yogyakarta.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini, maka penulis menggunakan beberapa metode, diantaranya sebagai berikut:

a. Kepustakaan (*Library*)

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui proposal yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

b. Observasi (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan di teliti yang dalam hal ini adalah Sekolah Dasar Negeri Sindet Kabupaten Bantul DIY.

c. Interview (*Interview*)

Yaitu metode tanya-jawab kepada kepala sekolah, guru dan siswa-siswi itu sendiri, guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

d. Kearsipan (*Dokumentation*)

Peneliti melakukan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, maka penulis akan menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia dan informasi, struktur sistem informasi multimedia, pengembangan sistem multimedia dan software yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu obyek, analisis sistem dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan CD intraktif menggunakan *hardware* dan *software* dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban rumusan masalah serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi sekolah dasar khususnya pada Sekolah Dasar Negeri Sindet Kabupaten Bantul DIY, sehingga dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

