

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komputer sekarang ini sangat membantu sekali, terutama sebagai sarana untuk membantu manusia dibidang teknologi informasi. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup.

Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Dengan adanya multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik dan tentunya akan lebih jelas. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain – lain.

Saat ini, promosi pada SMA Piri 1 Yogyakarta masih menggunakan media brosur, iklan dan website. Media tersebut masih dirasakan kurang menarik dan belum cukup praktis. Dengan teknologi multimedia, dapat dibuat sebuah media promosi sekolah dalam bentuk aplikasi *offline*. Media promosi tersebut nantinya

diharapkan kegiatan promosi sekolah menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra SMA Piri 1 Yogyakarta itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat media promosi untuk SMA Piri 1 Yogyakarta yang interaktif dan informatif agar dapat memudahkan pihak sekolah dalam mempromosikan sekolahnya dalam bentuk aplikasi *offline* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini saya membatasi masalah, yaitu pada :

1. Membuat aplikasi media promosi *offline* pada SMA Piri 1 Yogyakarta.
2. Media promosi ini hanya berjalan di komputer dengan spesifikasi minimal Pentium 4 dan setaranya
3. Media interaktif ini dibuat menggunakan *operating system* Windows 7 dengan aplikasi :
 - Adobe Flash CS3 didukung bahasa pemrograman *ActionScript* 3.0
 - *Notepad ++*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang saat ini dikhususkan pada pembuatan sistem multimedia.

2. Membuat aplikasi media promosi *offline* pada SMA Piri 1 Yogyakarta
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memudahkan pihak sekolah dalam melakukan kegiatan promosi yang efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan citra SMA Piri 1 Yogyakarta itu sendiri.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dan tulisan ilmiah ini dapat dipakai sebagai bahan referensi bagi seluruh aktivitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta yang berminat dan tertarik untuk mengkaji mengenai Media Promosi SMA Piri 1 Yogyakarta Berbasis Multimedia ini.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penyusunan skripsi ini, menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

- a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah mengenai data yang diperlukan tentang kegiatan promosi SMA Piri 1 Yogyakarta

b. Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap SMA Piri 1 Yogyakarta untuk mendapatkan data – data mengenai promosi SMA Piri 1 Yogyakarta

c. Metode kepustakaan

Yaitu dengan cara membaca buku – buku dan mempelajari literatur – literatur terkait baik berasal dari perpustakaan, internet ataupun sumber – sumber tertulis lainnya guna mendapatkan data – data mengenai pembuatan aplikasi media promosi pada SMA Piri 1 Yogyakarta ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab, masing – masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan penelitian

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, teori – teori dasar kegiatan promosi serta software yang digunakan dalam pembuatan media promosi ini

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dibahas tentang pengembangan sistem multimedia meliputi pendefinisian masalah, menganalisis kebutuhan dan melakukan studi kelayakan sistem multimedia yang akan dibuat beserta pembuatan media promosi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan media promosi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari menguji, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

1.7 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan dan Implementasi	Bulan															
	Mei				Juni				September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Observasi dan pengumpulan data	■															
2. Pembuatan Design Program		■	■													
3. Pengajuan Design Program				■												
4. Coding Program					■	■	■	■	■	■	■	■				
5. Testing															■	
6. Instalasi dan Implementasi program															■	
7. Training user															■	
8. Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■