

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini telah turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk memperingan beban dalam keseharian aktifitas manusia. Seiring perkembangan zaman media penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks.

Salah satu bentuk penyajian informasi yaitu dengan menggunakan Aplikasi Multimedia. Penyajian informasi dengan menggunakan Aplikasi Multimedia merupakan proses penyajian informasi dengan mengkombinasikan bentuk suara (*audio*) dan gambar (*video*).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, aplikasi multimedia mampu menjadi mediator bagi perusahaan atau organisasi untuk memberikan informasi dan mempromosikan produk-produk kepada konsumen, hal ini dikarenakan aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktif dan interaktif. Informasi yang menarik mudah diingat, mengena pada sasaran dan ini akan sangat mempengaruhi *image* konsumen serta citra perusahaan.

SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan para siswa-siswinya siap kerja apabila sudah lulus nanti, dengan diberikannya bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang cukup.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis membuat perumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana meningkatkan citra serta publikasi SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA pada masyarakat luas dengan aplikasi multimedia dalam suatu profil yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi “.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profil SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA yang berisi dalamnya sejarah, visi dan misi, kegiatan-kegiatan yang ada, dan lain-lain, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana informasi kepada konsumen.

Software yang digunakan dalam pembuatan program ini antara lain: Macromedia Director, Adobe Photoshop CS, dan Cool Edit Pro sehingga nanti hasil akhirnya berupa multimedia interaktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya antara lain :

1.4.1 Internal

- Mengembangkan atau menerapkan teori dan praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK“AMIKOM” YOGYAKARTA.

- Sebagai bahan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Eksternal

Bagi SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA mengandung tujuan sebagai berikut:

- Memberikan penjelasan tentang SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA seperti sejarah, visi dan misi, aktivitas-aktivitas, dan informasi lainnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah.

2. Bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini akan menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan sebagai alternatif baru metode promosi media audiovisual.

3. Bagi SMK 1 DEPOK YOGYAKARTA

Penelitian ini akan memberikan suatu alternatif baru menyajikan informasi dan juga sebagai media promosi yang menarik.

1.6. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan sistem ini memerlukan banyak data yang mendukung, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam pengambilan data tersebut :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode *Interview* (wawancara)

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan sumber data mengenai masalah-masalah yang sedang diteliti.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini diterapkan dengan membaca dan memahami literatur yang berhubungan dengan obyek penelitian.

4. Metode Kearsipan (Dokumentasi)

Pengumpulan data dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika dalam penulisan laporan ini memiliki lima Bab yang mana masing-masing bab berisi :

Bab I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi pengambilan data serta sistematika penulisan.

Bab II DASAR TEORI

Dalam Bab ini akan dibahas landasan-landasan teori dan konsep dasar yang mendukung dalam penelitian.

Bab III TINJAUAN UMUM

Pada bagian ini akan diterangkan secara singkat tinjauan umum obyek penelitian baik dari sejarah, visi misi serta segala aspek dari obyek penelitian.

Bab IV PEMBAHASAN

Perancangan sistem yaitu cara pembuatan sistem dan langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan system.

Bab V PENUTUP

Bagian penutup memuat kesimpulan dari penelitian dan saran yang menunjang sistem yang lebih baik lagi.

1.8. Jadwal Kegiatan

Agar kegiatan tugas akhir dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat jadwal kegiatan agar tugas akhir ini selesai tepat waktu dan sesuai dengan yang penulis harapkan. Berikut jadwal tugas akhir yang penulis harapkan :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Ket/Bulan	Februari 2008				Maret 2008				April 2008				Mei 2008			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Minggu ke-																
1	Pencarian tempat																
2	Pengajuan Proposal																
3	Pengesahan Proposal																
4	Pengambilan dan analisis data																
5	Pengolahan data																
6	Pembuatan Program																
7	Penulisan																
8	Penyusunan laporan																
9	Pengumpulan Laporan																