

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Multimedia adalah sebuah hal yang selalu saja hangat untuk dibahas. Multimedia marak digunakan orang untuk menyajikan ragam informasi. Jika kita menengok kebelakang, begitu minim sekali penyajian informasi dalam bentuk multimedia, namun jika melihat perkembangannya pada saat ini, kemajuannya begitu pesat sekali. Banyak sekali ragam bentuk informasi yang di visualisasikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga pada saat ini orang dapat melihat berbagai keindahan yang disajikan oleh teknologi multimedia. Dan lama kelamaan orang pun semakin banyak yang ingin belajar dan mendalami ilmunya.

Dalam dunia informasi terkadang masih banyak kendala mengenai penyajian informasi, diantaranya pengguna terkadang kurang mengerti mengenai informasi yang disajikan oleh suatu media informasi tersebut, dengan alasan kurang menarik, terlalu berbelit-belit dan membosankan. Penyedia informasi juga belum memiliki keterampilan mengenai cara penyajian informasi yang baik dan menarik karena hanya menggunakan penyebaran brosur dan selebaran. Multimedia merupakan solusi yang tepat untuk menyajikan informasi yang menarik karena Multimedia memiliki tampilan yang dinamis sehingga dapat menarik perhatian pengguna informasi dan juga tidak monoton sehingga tidak membosankan. Aplikasi Multimedia merupakan media yang mengerti keinginan

penggunanya karena memiliki daya tarik yang berbentuk efek-efek suara, gambar dan juga animasi.

Multimedia bukanlah hal yang baru lagi pada saat ini. Salah satu fungsinya adalah sebagai penyajian informasi. Banyak sekali pihak yang menggunakan multimedia sebagai sarana untuk menyajikan informasi dikarenakan menarik dan beragam.

SMA N 1 Ketanggungan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang terdapat di kota Brebes, Jawa Tengah. SMA N 1 Ketanggungan adalah sekolah yang ingin mencetak dan menghasilkan anak didik yang berkualitas dalam persaingan dengan Sekolah Menengah Atas lain, khususnya di kota Brebes. Karena minimnya informasi yang diberikan kepada masyarakat melalui brosur dan spanduk, maka dibutuhkan sebuah media penyampaian informasi yang dapat memberikan informasi yang lengkap tentang keunggulan dan fasilitas yang disediakan oleh SMA N 1 Ketanggungan.

Dengan melihat kemampuan multimedia dan melihat uraian diatas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi multimedia yang dapat memberikan informasi mengenai SMA N 1 Ketanggungan.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil pokok permasalahannya yaitu; Bagaimana menyajikan informasi yang menarik dalam bentuk aplikasi multimedia tentang SMA N 1 Ketanggungan, sehingga dapat dikenal oleh seluruh masyarakat?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan agar masalah yang diteliti sesuai dengan tujuan awal perancangan juga sesuai dengan perumusan masalah dan agar masalah tidak meluas pada hal-hal yang lain, maka permasalahan ini dibatasi hanya pada perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang dapat memberikan informasi tentang SMA N 1 Ketanggungan yaitu tentang profil, fasilitas, prestasi, ekstrakurikuler, pendaftaran, dan alamat, dengan menggunakan software diantaranya; Macromedia director MX, Adobe photoshop 7, Corel draw 11, Adobe after effect 6.5, Cool edit pro 2.0, dan Ulead Video Studio 8.0.

## 1.4 TUJUAN

Tujuan melakukan penelitian ini yaitu;

1. Membangun rancangan multimedia sebagai media informasi untuk SMA N 1 Ketanggungan.
2. Sebagai sarana dan wahana alternatif baru untuk memberikan informasi tentang SMA N 1 Ketanggungan.
3. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada STMIK AMIKOM.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pemahaman dan penjelasan tentang salah satu fungsi dari multimedia, yaitu sebagai sarana media informasi.
2. Menjadikan multimedia sebagai salah satu media informasi yang disukai oleh sekolah dan masyarakat.
3. Dapat menambah cakrawala pengetahuan dalam bidang multimedia.
4. Untuk menambah pengetahuan sebelum terjun langsung ke dunia kerja dan ke tengah masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang telah didapat.

## 1.6 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan penyusun yaitu;

### 1. Observasi

Yaitu bentuk metode dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang akan di teliti.

### 2. Wawancara

Yaitu bentuk metode dengan menanyakan segala hal yang berkaitan dengan penelitian pada orang yang terkait.

### 3. Kepustakaan

Yaitu bentuk metode dengan mempelajari buku-buku dan literatur yang terkait dengan penelitian.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun secara sistematis membagi skripsi ini ke dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

**BAB II: DASAR TEORI**

Pada bab ini berisi tentang pengertian dan penjelasan multimedia, software-software yang terkait serta langkah membangun aplikasi multimedia.

**BAB III: TINJAUAN UMUM**

Menguraikan sejarah serta hal-hal yang berhubungan dengan SMA N 1 Ketanggungan sebagai objek penelitian.

**BAB IV: ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis sistem multimedia serta penerapannya sebagai media informasi untuk SMA N 1 Ketanggungan

**BAB V: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA**

Berisi tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya.

**BAB VI: PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di internet