

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan kadangkala masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Kalau ditinjau dari

segi keefektifitasannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya adalah : *Pertama* faktor manusia itu sendiri. Sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan meninggalkan tugasnya sebagai informan. *Kedua* kurang efisiennya manusia didalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video, yang mudah dicerna oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik, sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya. *Multimedia* berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak, dan *Media* yang berarti sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Kurang optimalnya media promosi dan informasi yang dimiliki SMP Negeri 1 Bumujawa, menjadi salah satu faktor kekurangan pada SMP Negeri 1 Bumijawa dalam memberikan informasi yang lengkap mengenai segala aktifitas yang ada dalam SMP Negeri 1 Bumijawa. Saat ini SMP Negeri 1 Bumijawa mempunyai beberapa media promosi berupa brosur, dan video

yang merekam tentang lokasi sekolah, dan segala kegiatan yang ada didalamnya disertai dengan narasi.

Dari kedua media presentasi tersebut memiliki kekurangan masing-masing diantaranya kurang ringkas, menarik, dan lengkap dalam penyampaian informasi mengenai sekolah SMP Negeri 1 Bumijawa kepada masyarakat. Dengan demikian SMP Negeri 1 Bumijawa perlu memiliki media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas, sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi SMP Negeri 1 Bumijawa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana cara membuat aplikasi berbasis multimedia yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang jelas, lengkap, ringkas, dan menarik bagi SMP Negeri 1 Bumijawa”

C. 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 memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profile sekolah SMP Negeri 1 Bumijawa yang berisi sejarah, visi

misi, pendidik dan tenaga kependidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, prestasi, dan lain-lain, dengan hasil akhir berupa CD interaktif yang nantinya akan digunakan sebagai alat presentasi bagi pihak sekolah, dan dapat juga dibagikan kepada masyarakat luas sebagai sarana penyampaian informasi.

Software yang digunakan dalam pembuatan ini antara lain : Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 2.0, Macromedia Flash 8, Swishmax, dan software pendukung lainnya, sehingga nanti hasil akhirnya berupa multimedia interaktif.

D. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari pembuatan company profile yang mengambil objek pada SMP NEGERI 1 BUMIJAWA dengan aplikasi multimedia interaktif, penulis membaginya dalam dua kelompok, yaitu :

1. Internal

- Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA
- Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Strata 1 pada STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

2. Ekternal

- Bagi SMP NEGERI 1 BUMIJAWA mengandung tujuan :
Memberikan informasi yang lengkap, menarik, dan ringkas mengenai keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh SMP NEGERI

1 BUMIJAWA baik dari segi prestasi, fasilitas sekolah, kegiatan sekolah baik akademik maupun non akademik, serta para guru yang mengajar di SMP NEGERI 1 BUMIJAWA.

E. Metode Pengumpulan Data

Sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya telah diambil dengan cara atau metode diantaranya :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di SMP Negeri 1 Bumijawa, hasil dari pengamatan tersebut adalah diperolehnya data berupa foto tentang lokasi Sekolah SMP Negeri 1 Bumijawa, foto para guru dan murid dalam melakukan kegiatan sehari-harinya baik dalam kegiatan belajar – mengajar (akademik), maupun kegiatan non akademik.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan proyek. Hasil dari wawancara dengan pihak sekolah SMP Negeri 1 Bumijawa diantaranya adalah didapatnya informasi tentang sejarah Sekolah SMP Negeri 1

Bumijawa, kurikulum sekolah, para guru yang mengajar, macam-macam kegiatan yang sering diselenggarakan oleh pihak sekolah, dan lain-lain.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Hasil dari metode ini adalah didapatnya buku-buku tentang program-program yang akan dipakai untuk membuat company profile pada SMP Negeri 1 Bumijawa.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Dalam hal ini arsip-arsip yang diperoleh dari pihak sekolah adalah arsip-arsip seperti laporan kegiatan sekolah, video dokumentasi dan sebagainya.

F. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan tugas akhir disusun secara sistematika dalam 6 bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, pengembangan aplikasi multimedia, struktur informasi multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan company profile.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan sekilas mengenai sejarah berdirinya SMP Negeri 1 Bumijawa, visi misi SMP Negeri 1 Bumijawa, pendidik dan tenaga kependidikan, prestasi, sarana dan prasarana, serta gambaran umum media promosi dan informasi SMP Negeri 1 Bumijawa.

BAB IV. ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang identifikasi masalah, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan metode analisis biaya dan operasional.

BAB V. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan baik tentang rancangan sistem yang meliputi merancang konsep, naskah, grafik, dll, serta tentang implementasi sistem yang meliputi mengolah grafik, suara, dll.

BAB VI. PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran-sarannya.