

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan teknologi semakin pesat dari waktu ke waktu. Kemajuan ataupun kecanggihan teknologi saat ini sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang cepat, tepat dan akurat. komputer merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang memberikan informasi yang aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Dimana untuk masa sekarang ini teknologi komputer sudah bukan barang yang asing lagi untuk diterima masyarakat, karena segala macam bentuk aktifitas manusia baik dibidang pendidikan, pemerintahan, perindustrian, bank, telekomunikasi dan bidang-bidang yang lainnya sekarang telah didukung oleh teknologi komputer.

Adapun salah satu bidang dari komputer itu sendiri adalah multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia

mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi seperti film-film kartun serta film-film yang berdurasi pendek.

Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat sehingga multimedia merupakan alat yang sangat tepat bagi SMAN 4 Kediri Jatim untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan semua informasi sekolah kepada masyarakat.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menengahkan judul *“Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada SMA N 4 Kediri Jawa Timur Sebagai Media Informasi Dan Promosi”* dalam penyusunan skripsi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menginformasikan SMAN 4 Kediri dengan memanfaatkan peran multimedia kepada masyarakat?
- b. Nilai tambah apa saja yang di dapat oleh pihak SMAN 4 Kediri setelah menggunakan aplikasi multimedia?

C. Batasan Masalah

- a. Informasi hanya meliputi profil, struktur organisasi, kesiswaan, serta fasilitas dan keunggulan yang dimiliki SMAN 4 Kediri.
- b. Fokus pada ruang lingkup penggunaan software teknologi berbasis multimedia
- c. Software meliputi SWISH Max, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam penyusunan skripsi mengenai pembuatan sistem informasi berbasis multimedia interaktif ini yaitu :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia untuk menyalurkan segala informasi serta keunggulan SMA N 4 Kediri kepada masyarakat secara cepat, menarik, interaktif, akurat dan efektif.
3. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

4. Sebagai masukan dan merupakan alternatif baru sebagai media penyimpanan informasi bagi pihak SMAN 4 Kediri

E. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini penulis berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

1. Primer

yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

2. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

b. Lokasi

Dalam melakukan penelitian pada SMAN 4 Kediri tersebut, penulis mengambil lokasi di Jln. Sersan Suharmaji Gg IX No. 52 Kediri Jawa Timur.

c. Metode Pengumpulan Data.

1. Riset Perpustakaan

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

2. Riset Lapangan

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

➤ Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan.

➤ Metode Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

➤ Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website sekolah yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

F. Sistematika Laporan Penelitian

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Didalam Bab I ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika laporan penelitian.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Didalam Bab II ini diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian multimedia, konsep dasar animasi, fungsi efektif multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan. Serta dijelaskan gambaran umum dari SMAN 4 Kediri.

BAB III ANALISIS SISTEM

Didalam Bab III ini diuraikan mengenai analisis sistem, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Didalam Bab IV ini diuraikan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai dan menggunakan sistem dalam membuat suatu software informasi.

BAB V PENUTUP

Didalam Bab V ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Jadwal Penelitian

Secara garis besar penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam delapan tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada tabel ini :

