

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi multimedia merupakan salah satu keunggulan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dari zaman ke zaman. Seiring dengan perkembangannya, teknologi diciptakan dapat meringankan beban aktifitas manusia sehari-hari yang berdaya guna dan tepat guna serta sebagai media pelengkap dalam pendidikan guna meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan setepat mungkin termasuk bentuk fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun strategi perubahan dalam dunia pendidikan.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta. Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu lembaga dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam satu media seperti *Compact Disk (CD)*. Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Maka teknologi multimedia mampu menjawab tantangan zaman yang dengan aplikasinya dapat menghasilkan animasi-animasi yang



menarik, atraktif dan interaktif sehingga informasi yang disajikan mudah diingat dan mengena pada sasaran.

SMP Negeri 1 Mangunreja adalah sebuah lembaga pemerintah yang bergerak dalam bidang pendidikan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi dapat berkembang begitu cepat. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai *software* (perangkat lunak) aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Sehingga pengenalan ilmu dan teknologi komputer khususnya multimedia, sangat berperan penting bagi perkembangan siswa dan lembaga. Namun selama ini dalam penyampaian informasi baik informasi dalam pembelajaran maupun pengenalan lembaga kepada masyarakat masih menggunakan media konvensional dan buku panduan, yang relatif kurang menarik sebagai sarana promosi dan kurang efektif bagi manajemen lembaga. Maka multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, serta bagian dari komputerisasi di harapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan siswa dan masyarakat umum.

Melihat kedua hal tersebut maka guna mendukung penyusunan laporan Skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, karena kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat memberi citra yang baik pada sebuah lembaga. Maka judul dari Skripsi ini adalah **“ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 1 MANGUNREJA KABUPATEN TASIKMALAYA“**

1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menyebabkan aplikasi multimedia sebagai media alternatif untuk menyampaikan informasi dan sebagai bahan promosi. Sistem informasi yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di informasikan oleh lembaga yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam bidang informasi. Untuk dapat menyelesaikan masalah yang sesuai dengan yang diharapkan, maka berikutnya penyusun rumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu bagaimana merancang dan menyajikan informasi-informasi berbasis multimedia sebagai media penyampaian informasi dan promosi pada SMP Negeri 1 Mengunreja Kabupaten Tasikmalaya.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang :

1. Pembahasan dan penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu informasi tentang potensi SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya.
2. Desain multimedia yang meliputi : Sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, KBK, pengembangan diri, intrakulikuler, ekstrakulikuler,, fasilitas serta penghargaan SMP Negeri 1 Mnagunreja Kabupaten Tasikmalaya.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

A. Internal

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA ke dalam aplikasi nyata.
2. untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi dan memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi sehingga nantinya diharapkan dapat bersaing dalam era globalisasi.
3. Diajukan guna melengkapi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

B. Eksternal

1. Merupakan wujud sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat umum dan merupakan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang lebih efektif, atraktif dan interaktif.
2. Mengetahui ke efektifan penerapan aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi potensi di SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya dengan menganalisis dan merancang menggunakan aplikasi program yang telah diketahui.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang dilakukan dalam pengumpulan data agar menjadikan data lebih akurat dalam pembuatan laporan ini dan diharapkan mampu membantu dalam penyampaian informasi adalah sebagai berikut :

1. Metode *Observasi* (pengamatan langsung)

Yaitu metode penelitian melalui pengamatan kepada objek penelitian untuk mendapatkan data secara langsung dan untuk memperoleh informasi yang akurat serta dapat di pertanggung jawabkan. Dalam hal ini objeknya adalah SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya.

2. Metode *Interview* (wawancara)

Metode penelitian dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait yang dianggap dapat memberi informasi yang diperlukan guna penyusunan laporan skripsi ini. Dalam hal ini pihak yang ditunjuk SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya adalah staf pengajar dan OSIS.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode penelitian yang mengacu pada buku – buku atau berdasarkan dokumen-dokumen, arsip dan buku panduan yang berhubungan dengan segala sesuatunya tentang SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya atau melalui media internet guna menunjang serta membantantu dalam menganalisa data yang ada untuk keperluan penyusunan laporan skripsi ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian maupun tentang apa yang terkandung dalam skripsi ini, maka laporan ini akan disusun secara sistematis dalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab 1 (satu) ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan diakhiri dengan tahapan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab 2 (dua) ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, konsep dasar multimedia dan pembahasan *software* (perangkat lunak) yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Dalam bab 3 (tiga) ini diuraikan dan dijelaskan mengenai tinjauan umum SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya dan analisis sistem yang akan dibuat identifikasi masalah serta kelayakan sebuah sistem yang meliputi analisis sistem, identifikasi masalah, analisis PIECES, analisis kelayakan dan analisis biaya manfaat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab 4 (empat) ini penyusun membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, dan instalasi perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Dalam bab 5 (lima) ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat dipergunakan untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7. Tahapan Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan estimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Pengenalan Lapangan dan Pembuatan Proposal

Pengenalan lapangan atau objek bertujuan untuk memberi gambaran sistem yang akan dibuat dan mengajukan proposal guna memperoleh izin dari objek penelitian dan pembimbing dari STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Pengambilan Data

Pengambilan data digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung penyusunan laporan skripsi.

3. Analisa Data

Analisa data digunakan untuk menganalisa permasalahan dari data yang didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

4. Perancangan Program

Perancangan program dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

5. Penyusunan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

6. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem dan desain grafis.

7. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan *software* tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.