

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini teknologi diciptakan untuk memperingan beban aktivitas masyarakat di dalam kehidupan sehari-hari secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini komputer bukan lagi barang yang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perhotelan, perkantoran, industri telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan sebagainya. Aplikasi multimedia juga menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut, serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Multimedia merupakan pilihan yang tepat sebagai media publikasi karena multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media publikasi lainnya, serta dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga

Penggunaan metode-metode yang memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi berbasis multimedia memungkinkan seseorang dapat membuat berbagai macam bentuk desain dan animasi yang multiguna. Salah satunya adalah *Company Profile*, yaitu sebuah profil tentang SMU Taman Madya Jetis. Kelebihan yang dimiliki selain data lebih aman dan mudah dibawa, juga publikasi yang disampaikan lebih menarik, lebih mudah di pahami dan tidak membosankan.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh SMU Taman Madya Jetis dalam mempromosikan sekolahnya yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia berupa company profile, dimana company profile, ini selain memberikan informasi dengan jangkauan yang luas, masyarakat juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien dengan SMU Taman Madya Jetis.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengetengahkan judul “Analisis dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada SMU Taman Madya Jetis Sebagai Media Informasi dan Promosi”.

B. Rumusan Masalah

Hampir sebagian besar perusahaan menggunakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan, televisi, internet, dan desain *Company profile*. Oleh karena itu SMU Taman Madya Jetis menggunakan media publikasi berbasis multimedia guna menunjang pemasaran dan publikasi untuk masyarakat luas.

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu media publikasi yang berbasis multimedia yang interaktif, mudah digunakan, dan mudah perawatannya.
2. Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Media publikasi yang berbasis multimedia sangat banyak antara lain iklan, televisi, website, animasi film, company profile dan sebagainya.

Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk *Company profile*. Dalam pembuatan *Company Profile* "SMU Taman Madya Jetis" ini, pembuatannya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain:

1. *software* pengolah gambar (Adobe photoshop 7.0)
2. *software* pembuat multimedia interaktif (Macromedia Director MX 2004)
3. *software* pembuatan animasi (Shotink Glanda) dan *software-software* lain yang mendukung.

Dilihat dari sisi fitur atau fasilitas yang akan dibuat penulis meliputi:

- Menu utama yang didalamnya disajikan berbagai macam fasilitas untuk memilih tombol fasilitas lain yang ingin dilihat user.



- Galeri didalamnya berisi foto-foto kegiatan yang dilakukan oleh Siswa SMU Taman Madya Jetis.
- Visi dan Misi didalamnya terdapat misi dan visi SMU Taman Madya Jetis.
- Ektrakurikuler berisi tentang semua kegiatan yang dilakukan siswa
- Prestasi berisi tentang prestasi yang pernah diraih siswa SMU Taman Madya Jetis.
- Fasilitas berisi semua fasilitas yang ada di SMU Taman Madya Jetis.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

- Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Membuat Aplikasi Multimedia untuk SMU Taman Madya Jetis
- Mengembangkan media belajar berbasis multimedia.
- Sebagai alternative metode system belajar mengajar dalam rangka memberi pengalaman baru khususnya bagi guru dan siswa baru.

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah

- SMU Taman Madya Jetis agar lebih diketahui, dikenal oleh masyarakat luas baik nasional maupun internasional.
- Menambah pengetahuan selama melakukan penelitian.

- Menambah wawasan dan pengetahuan tentang Multimedia sebagai media informasi dan promosi pada SMU Taman Madya Jetis.

E. Metode Pengumpulan Data.

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa *metode* pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Merupakan *metode* pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis. Hal ini akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif komputer guna mendukung pelayanan informasi tentang SMU Taman Madya Jetis yang akan kita jadikan obyek penelitian.

2. Wawancara (Interview)

Dengan metode ini penulis dapat menerima penjelasan dan pengarahan-pengarahan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode contoh (Sampling)

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam analisis.

4. Metode kearsipan

Mengambil beberapa arsip yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

5. Study pustaka

Merupakan *metode* pengumpulan data dimana penulis mencari data-data dari literatur buku-buku, majalah, makalah yang ada hubungannya dengan penelitian ini

F. Sistematika Penulisan Laporan.

Laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis kedalam *line* bab. Dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, *metode* pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, dan jadwal rencana kegiatan.

2. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas pengertian dan teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi khususnya tentang profil “SMU Taman Madya Jetis” sedangkan tinjauan umum merupakan gambaran umum mengenai sejarah, lokasi dan informasi lainnya yang berhubungan dengan “SMU Taman Madya Jetis” Yogyakarta.

3. BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan siklus hidup pengembangan aplikasi berbasis multimedia, pendefinisian masalah aplikasi berbasis multimedia, menganalisis kebutuhan sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia dan melakukan studi kelayakan berbasis multimedia.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem, serta pemeliharaan sistem.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran bagi penelitian yang akan datang.

G. Jadwal Rencana Kegiatan

Pelaksanaan penyusunan sistem informasi & penyajian informasi pada SMU Taman Madya Jetis terdiri dari 7 tahap pekerjaan yang akan membutuhkan waktu 4 bulan kalender kerja seperti dalam tabel :

