

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi yang menggabungkan gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi, menjadi sebuah sistem informasi yang berguna bagi suatu lembaga pendidikan. Sehingga penerima informasi merasa puas karena memperoleh informasi yang lengkap dan menarik.

Multimedia interaktif sudah banyak dimanfaatkan oleh suatu lembaga atau perusahaan. Kebanyakan media interaktif yang diciptakan hanya menggunakan visual 2 dimensi. Kemajuan ilmu dan teknologi mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam penyajian informasi. Visual 3 dimensi merupakan inovasi yang dapat dikembangkan dari visual 2 dimensi. Visual 2 dimensi merupakan penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat sumbu x (datar) dan sumbu y (tegak), sementara visual 3 dimensi merupakan penggambaran yg berpatokan pada titik koordinat sumbu x (datar), sumbu y (tegak), dan sumbu z (kedalaman).

Selama ini media promosi yang digunakan SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar untuk mempromosikan sekolah dalam penerimaan siswa baru hanya melalui media cetak seperti brosur, pamflet dan spanduk. Multimedia interaktif visual 3 dimensi dapat digunakan sebagai media promosi sekolah disamping menggunakan media cetak.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas penulis mengambil judul “ **Pembuatan interaktif visual 3D Company Profile sebagai Media Promosi Penerimaan Siswa Baru. Studi Kasus: SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.** ” sebagai penerapan teknologi dalam bidang promosi

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah di uraikan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang interaktif visual 3D *company profile* sebagai media promosi penerimaan siswa di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka penulis memberikan batasan sebagai berikut :

1. Grafik visual 3D dirancang menggunakan software adobe photoshop.
2. Perancangan multimedia interaktif visual 3D menggunakan adobe flash.

3. Menganalisa pembuatan company profile sebagai media promosi penunjang penerimaan siswa baru di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.

1.4 Tujuan

1. Memberikan Pengetahuan kepada mahasiswa / masyarakat dalam pembuatan *company profile* .
2. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Kom di STMIK Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat

1. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata satu jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar

Dengan adanya *company profil* diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam menyampaikan informasi tentang keunggulan SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar dengan akurat, lengkap, dan menarik kepada masyarakat.

3. Bagi pembaca



Mengetahui bahwa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar merupakan sekolah yang memiliki berbagai program jurusan dan berpotensi besar memajukan pendidikan.

1.6 Metode

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Metode Studi Pustaka (Literatur)

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil referensi dari buku-buku dipergustakaan yang berhubungan dengan pembahasan masalah.

2. Metode Observasi

Analisis yang dilakukan dengan mengandalkan pengamatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti, untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan dianalisis. Pengamatan dilakukan pada SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar yang beralamat di Jl. Brigjend Slamet Riyadi Karanganyar, Jawa tengah

3. Metode Wawancara

Dalam metode ini, pengumpulan data informasi dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab terkait masalah yang akan dianalisis kepada pihak sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi disajikan dalam 5 bab yang masing-masing bab akan di jelaskan secara garis besar sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian ini dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *company profile*

BAB III Tinjauan Umum

Menguraikan tentang tinjauan umum SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar, merancang *company profile*, menggambarkan tentang objek yang akan dibuat kedalam rancangan *company profile* sampai pembuatan *company profile*.

BAB IV Pembahasan

Memaparkan implementasi, hasil uji dan pembahasan tahap *editing* dan *finishing company profile*.

BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.

