

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dewasa ini sangat mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang cepat, tepat dan akurat. Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan. Komputer merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang memberikan informasi yang aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, memaksa masyarakat luas untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkannya tersebut. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer, dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer.

Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktivitas kehidupan sehari-hari adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah dan cepat diterima oleh masyarakat, khususnya kalangan intelektual. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat awam untuk mempelajarinya. Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan, instansi atau daerah akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dalam mempromosikan

SMA Negeri 1 Muntilan yang selama ini menggunakan penyebaran informasi kepada masyarakat menggunakan brosur dirasakan masih ada sedikit kekurangan dalam media penyampaian informasi. Dengan menggunakan media tersebut kinerjanya sedikit kurang efektif, yaitu muatan informasi yang terbatas dan kurang menguntungkan baik menyangkut waktu, biaya dan tenaga, sehingga diperlukan adanya media informasi yang dapat melengkapi media tersebut untuk meningkatkan citra SMA Negeri 1 Muntilan.

Dalam penyampaian menggunakan brosur, dirasakan masih ada kekurangan-kekurangan sehingga timbul berbagai masalah yang akan dihadapi diantaranya:

- Diperlukan banyak biaya dan tenaga kerja untuk menyebarkan informasi yang tidak efisien dan muatan informasi yang terbatas
- Kurang optimalnya informasi yang diperoleh masyarakat sehingga dinilai masih sangat lambat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka secara umum dapat disusun rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana cara menginformasikan SMA Negeri 1 Muntilan dengan memanfaatkan peran multimedia interaktif kepada masyarakat?”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dari sistem informasi itu sendiri sangat luas, maka penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi berbasis multimedia yang digunakan untuk penyampaian informasi pada SMA Negeri 1 Muntilan, agar penyampaian informasi lebih fokus dan menarik.

Adapun batasan masalahnya adalah mengenai penggunaan software multimedia untuk membuat suatu aplikasi multimedia interaktif yang berisi informasi-informasi SMA Negeri 1 Muntilan adalah :

1. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif profil SMA Negeri 1 Muntilan.
2. Informasi yang disajikan tentang sejarah berdirinya SMA Negeri 1 Muntilan, Visi dan Misi, struktur organisasi serta berbagai kegiatan dan fasilitas yang dimiliki oleh SMA Negeri I Muntilan.
3. Software yang digunakan adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS 2, Sothink Glanda 2005, dan Adobe Audition.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis mengambil pembahasan judul

“Analisis dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada SMA Negeri 1 Muntilan Sebagai Media Informasi”.

Antara lain:

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan mengenai teknologi informasi berbasis multimedia.
- Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang STRATA-1 di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan beraktivitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.

1.5 Metode penelitian

Penulis berusaha untuk mencari sumber-sumber yang dapat memberikan informasi yang akurat, jelas dan dapat dipercaya. Metode penelitian yang dilakukan yaitu :

- ***Data Sekunder***

Adalah data yang digunakan dan diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya, yaitu dengan metode kepustakaan yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan. Seperti :

1. Sejarah Berdirinya
2. Tujuan Berdirinya
3. Visi dan Misi Sekolah
4. Prestasi yang dicapai
5. Guru dan Karyawan

6. Sarana dan Prasarana

7. Struktur Organisasi

- **Lokasi**

Penulisan melakukan observasi atau penelitian SMA Negeri 1 Muntilan yang berada di Jln. Ngadiretno No. 1 Tamanagung Muntilan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahamannya, maka sistematika penulisan penelitian sebagai berikut :

BAB I **Pendahuluan**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian.

BAB II **Dasar Teori**

Didalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi definisi multimedia, elemen-elemen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian aplikasi multimedia dan software, hardware yang digunakan.

BAB III **Analisis Sistem**

Pada bab ini akan membahas mengenai pengembangan aplikasi multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia.

BAB VI Implementasi

Pada bab ini akan membahas mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes sistem multimedia, menggunakan sistem serta cara memelihara sistem multimedia dalam membuat suatu software informasi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.