

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah mengalami peningkatan yang sangat cepat semenjak komputer mulai menjangkau wilayah pedesaan. Perkembangan semacam ini juga mempengaruhi berbagai macam sektor pendidikan serta media penyaluran informasi. Dalam hal surat menyurat kebanyakan instansi-instansi tersebut masih menggunakan mesin ketik sekarang sudah mulai menggunakan komputer dikarenakan menggunakan komputer lebih mudah dan praktis sebagai contoh ketika terjadi salah penulisan dengan mudah menghapusnya tanpa harus membuang kertas karena belum di cetak lain halnya dengan mesin ketik ketika terjadi kesalahan maka si penulis harus menghapus dengan menggunakan cairan penghapus, di mulai dari perkantoran semacam kantor dinas hingga instansi tempat belajar sebelum anak-anak memasuki dunia sekolah.

Selain kebutuhan surat menyurat ada hal yang di butuhkan oleh instansi tersebut antara lain kebutuhan untuk menyimpan arsip serta data-data tentang kepegawaian mereka. Ada berbagai macam aplikasi yang di buat guna memenuhi kebutuhan akan data-data pegawai mereka, serta dengan berbagai macam software yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut.

Para pembuat aplikasi tentang data-data pegawai atau karyawan biasanya menggunakan sebuah software yang sangat sering di gunakan oleh

kebanyakan pembuat aplikasi yang lain, software-software tersebut antara lain adalah SQL Server, Microsoft Acces, Visual Basic serta Oracle karena itu adalah software yang dikhususkan untuk membuat aplikasi yang sering disebut sebagai database. Kebanyakan aplikasi yang di buat menggunakan software tersebut kurang variatif dan jarang sekali yang diberikan animasi. Pada masyarakat pedesaan yang awam terhadap teknologi mereka lebih senang apabila di beri tambahan animasi atau sesuatu yang membuat mereka nyaman dan menyenangkan ketika mereka menggunakan aplikasi tersebut.

Selain software tersebut diatas ada beberapa software yang dapat di gunakan sebagai aplikasi database sebagai alternatif untuk membuat aplikasi database, salah satunya Mcromedia Director. Dengan menggunakan software ini pembuat aplikasi dapat menambahkan beberapa animasi serta tidak menghilangkan fungsi aplikasi ini sebagai database. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan software ini ada beberapa hal yang hampir sama dengan software pembuat aplikasi database yang lain yaitu ada script yang harus di inputkan agar nantinya program yang dibuat dapat berjalan dan berfungsi seperti yang diharapkan.

Aplikasi multimedia sering di gunakan sebagai aplikasi Profil Perusahaan ( company profile ) dan aplikasi presentasi sebuah produk atau pada acara-acara pagelaran musik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SD Negeri V Kuta sebagai objek penyusunan skripsi sekaligus penerapan ilmu yang telah diperoleh penulis selama mengikuti proses belajar mengajar di STIMIK



“AMIKOM” YOGYAKARTA. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul “ Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Untuk Data Guru Didukung Lingo Database Pada SD Negeri V Kuta Pemalang “

## 1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat aplikasi multimedia menggunakan software multimedia di dukung lingo database , untuk aplikasi data guru SD.

## 1.3 Batasan Masalah

Karena banyaknya jenis-jenis data atau materi penelitian maka penulis akan membatasi objek penelitian yaitu pada pengolahan data guru yang nantinya dapat digunakan sebagai sebuah pengolah data guru yang meliputi data pribadi guru seperti alamat, tahun mengabdikan dan tunjangan sehingga nantinya pengguna software dapat melihat data mereka tanpa harus takut kehilangan atau rusak, dan ketika akan melakukan perubahan tidaklah sesulit menggunakan kertas menggunakan lingo database, sehingga apa yang menjadi tujuan penulis dapat tercapai.

Agar penulis dapat mencapai hasil akhir seperti apa yang diharapkan maka penulis menggunakan beberapa software pendukung Adobe Illustrator CS 3, Adobe Audition 2.0, Macromedia Director 8.5 dan Adobe Flash 8.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah menghasilkan sebuah software, adapun tujuan selain menghasilkan software sebagai berikut :



#### 1.4.1 Bagi Penulis

- a. Mampu membuat aplikasi multimedia untuk data guru pada SD Negeri V Kuta .
- b. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut.
- c. Mampu mengembangkan pengetahuan tentang lingodatabase.
- d. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan
- e. Dapat menambah wawasan dalam dunia kerja.

#### 1.4.2 Bagi SD Negri V Kuta

- a. Dapat menikmati fasilitas multimedia pada data guru secara komputerisasi.
- b. Sebagai media penyimpan data guru yang lebih praktis.
- c. Sebagai penambah citra Sekolah sehingga memudahkan promosi untuk menambah siswa maupun orang tua yang menginginkan putra dan putri mereka bersekolah.
- d. Referensi untuk Instansi Pendidikan lain yang ingin membuat aplikasi data karyawan atau pegawai mereka.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan salah satu faktor penting bagi penulis jika ingin menyelesaikan proses penyusunan skripsinya. Untuk

mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

### **1.5.1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia multimedia.

### **1.5.2. Metode Kepustakaan ( *Library* )**

Meupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh penyusun.

### **1.5.3. Metode Wawancara ( *Interview* )**

Menggunakan metode ini penyusun dapat memperoleh penjelasan dan pengarahn baik dari pihak yang berpengalaman dalam hal aplikasi multimedia menggunakan lingo database

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II DASAR TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah multimedia, Pengertian Multimedia, penggunaan lingodatabase serta menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti: sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan dan pembuatan tampilan aplikasi , script yang di gunakan, dimulai dari penghitungan biaya hingga waktu pengerjaan aplikasi ini.

## BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan aplikasi ini yag didukung dengan penggunaan lingo database.

## BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada didalam skripsi ini.

### DAFTAR PUSTAKA :

Daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.