

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang di ciptakan untuk memperingan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas kualitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya. Salah satu keunggulan dari suatu perusahaan atau lembaga pendidikan adalah dengan memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi multimedia.

Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan setepat mungkin termasuk dalam memberikan apresiasi terhadap tawaran atau iklan yang di sampaikan kepada masyarakat merupakan suatu bentuk fenomena tersendiri yang harus di perhatikan dalam membangun strategi pemasaran agar dapat mencapai sasaran dan diminati oleh masyarakat luas.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, aplikasi multimedia mampu menjadi mediator bagi lembaga untuk memberikan informasi dan mengenalkan kepada masyarakat umum, hal ini dikarenakan aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktif dan

interaktif. Informasi yang menarik mudah diingat, mengena pada sasaran dan ini akan sangat mempengaruhi image masyarakat serta citra lembaga pendidikan.

Sebagai suatu lembaga pendidikan tingkat menengah kejuruan SMK NU Kaplongan Indramayu yang berdiri sejak tahun 2002 bisa dikatakan sebagai suatu lembaga yang mempunyai sistem pengajaran kompetitif sehingga banyak diminati oleh para siswa yang mau melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Guna meningkatkan citra serta publikasi lembaga pendidikan pada masyarakat umum serta menuju sasaran, maka kami sebagai generasi muda yang bergelut dalam bidang Informatika memberikan layanan informasi yang berbasis multimedia sebagai sarana informasi lembaga pendidikan SMK NU Kaplongan Indramayu untuk mendukung peningkatan sistem pendidikan lembaga.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang Sistem Informasi berbasis multimedia interaktif yang efektif”

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penyusun

membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profile lembaga pendidikan yang berisi sejarah, struktur organisasi, moto, visi, misi, kesiswaan, galeri, alamat, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat umum. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, antara lain : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Audition 1.5, 3D Max, SWiSHmax dan software pendukung lainnya, sehingga nanti hasil akhirnya berupa kios informasi yang disimpan dalam *Hard disk*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan company profile yang mengambil objek pada lembaga pendidikan sekolah menengah kejuruan “SMK NU Kaplongan Indramayu” dengan aplikasi multimedia interaktif, penulis membaginya dalam 2 kelompok, yaitu:

1.4.1 Internal

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

- c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

1.4.2 Eksternal

Bagi lembaga pendidikan SMK NU Kaplongan Indramayu sendiri mengandung tujuan:

- a. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah Company Profile pertama yang berbentuk Animasi yang ada pada SMK NU Kaplongan.
- b. Dapat dijadikan sebagai media promosi pada SMK NU Kaplongan Indramayu.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya :

1.5.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencacatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di lembaga pendidikan SMK NU Kaplongan Indramayu.

1.5.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan kepada kepala sekolah dan dewan guru serta para murid yang berhubungan dengan kegiatan proses pendidikan guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan di pecahkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi enam bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip

pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III Analisis Dan Perancangan

Membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

Bab IV Implementasi Sistem

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Kegiatan implementasi terdiri dari : Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

Bab V Pembahasan

Pada bab ini dijabarkan mengenai sistem penganjaran, serta company profile sekolah menengah kejuruan SMK NU Kaplongan Indramayu.

Bab VI Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN