

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.

Aplikasi Multimedia yang memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen – elemen multimedia tersebut sehingga *user* dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.



Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai lembaga, baik lembaga pendidikan, pemerintahan, pertahanan, hiburan, sosial, politik, ilmiah dan ataupun lembaga ekonomi. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah multimedia dapat digunakan untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun.

Pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan SMP Negeri 2 Depok adalah melalui file – file kearsipan atau secara manual sehingga masih memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi yang akurat dan lengkap, dan biasanya hanya di gunakan sebagai media informasi yang singkat agar bisa diketahui oleh pelajar saja. Selain itu memakan banyak waktu jikalau harus memuat informasi yang lengkap dan akurat.

Oleh karena informasi yang diberikan melalui media file-file kearsipan belum sepenuhnya informasi terjabarkan secara lengkap dan akurat. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian atau penyajian informasi kepada pengguna (*user*)

yaitu dengan layanan kios Informasi berbasis multimedia interaktif yang memang dibutuhkan oleh pihak SMP Negeri 2 Depok.

Berdasarkan uraian diatas maka penyusun bermaksud menjadikan SMP Negeri 2 Depok sebagai obyek penelitian skripsi dengan mengangkat judul “Analisis dan Perancangan Kios Informasi Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 2 Depok”.

1.2 Rumusan Masalah

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

“ Bagaimana merancang suatu sistem kios informasi yang lebih akurat, lengkap dan interaktif sebagai penyedia informasi dengan kemampuan dari teknologi komputer tentang SMP Negeri 2 Depok ? “

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia 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 meningkatkan pelayanan dan penyajian informasi kepada masyarakat khususnya calon siswa baru SMP Negeri 2 Depok.

Penyusun ingin menyajikan informasi tentang gambaran umum, organisasi, kesiswaan, fasilitas, galeri kegiatan, serta prestasi yang telah diraih SMP Negeri 2 Depok dalam bentuk kios informasi.

Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, antara lain : Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro, dan Swish Max, sehingga nanti hasil akhirnya berupa multimedia interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan penyusunan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1.4.1 Internal

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata – I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

1.4.2 Eksternal

- Untuk meningkatkan pelayanan dan penyajian informasi tentang SMP Negeri 2 Depok
- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi khususnya multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang biasanya dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan beberapa metode pengumpulan data, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat, tepat dan cepat untuk mendukung pembuatan laporan.

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di SMP Negeri 2 Depok

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung kepada pihak SMP Negeri 2 Depok dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan proyek.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari literature yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

4. Dokumentasi

Mengambil photo-photo atau video yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, fungsi efektif multimedia, struktur desain multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia, dan *software* yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian, yaitu SMP Negeri 2 Depok

BAB IV Analisis Sistem

Pada bab ini Membahas tentang Analisis system yang meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB V Perancangan dan Implementasi Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan sistem

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN