

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang masalah

Ilmu Pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan pesatnya perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik.

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mempunyai pengaruh yang sangat banyak dalam segala bidang kehidupan manusia sehingga diperlukan sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang cepat dan akurat.

Komputer merupakan suatu hasil perkembangan teknologi informasi yang aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam bidang pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer dan lain-lain.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara pandang manusia dalam berinteraksi dengan komputer yaitu melalui gambar, teks, audio atau suara, animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain sehingga lebih menarik dan nyata. Sebagai contohnya, komputer multimedia

dapat digunakan membuat iklan televisi, keperluan presentasi atau seminar, membuat desain majalah dan membuat film animasi.

Penerapan teknologi multimedia akan memvisualisasikan dalam bentuk aplikasi multimedia untuk memperkenalkan SMP Negeri 1 Bulakamba kepada masyarakat.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh dan menuangkannya dalam skripsi dengan judul “Analisis dan Perancangan Profil SMP Negeri 1 Bulakamba berbasis Multimedia”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana menginformasikan keberadaan SMP Negeri 1 Bulakamba kepada masyarakat/calon siswa dengan memanfaatkan teknologi multimedia”.

## **C. Batasan Masalah**

### **1. Ruang lingkup**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profil sekolah yang berisi sejarah, struktur organisasi, lokasi,

fasilitas, kegiatan siswa/ekstrakurikuler, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana penyampain informasi kepada masyarakat.

2. Fitur / informasi yang disajikan.

Informasi-informasi umum mengenai SMP Negeri 1 Bulakamba seperti kegiatan/ekstrakurikuler, fasilitas yang disediakan dan prestasi yang dicapai.

3. Software yang digunakan.

Software yang dipergunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain : Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit 2000, Macromedia Director MX yang nanti hasil akhirnya berupa aplikasi multimedia interaktif.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Untuk memenuhi syarat guna mengikuti ujian akhir dan syarat kelulusan jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk membuat aplikasi multimedia untuk SMP Negeri 1 Bulakamba.
3. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah penulis peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Untuk menambah wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Untuk melakukan penyusunan laporan ini, penyusun memerlukan data-data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan akan kebenarannya.

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan, maka penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

1. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data untuk membangun sebuah media informasi, dengan cara bertatap muka langsung dengan objek yang diteliti.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada obyek penelitian untuk memperoleh gambaran secara nyata mengenai lokasi instansi tersebut.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku literature yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan membahas pengertian dan teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi khususnya tentang profil sekolah Pada bab ini akan membahas mengenai sejarah sekolah berdiri,



perkembangannya, struktur organisasi dan juga gambaran kondisi dari sekolah tersebut.

### **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang sistem analisis pemasaran, analisis pengembangan sistem multimedia serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga merancang grafik.

### **4. BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Menguraikan tentang pembuatan aplikasi multimedia, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan aplikasi multimedia. Kegiatan implementasi terdiri dari tes pemakaian, penggunaan sistem, serta pemeliharaan sistem.

### **5. BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan juga saran-saran yang penulis buat.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**