

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang masalah

Dunia teknologi komputer merupakan dunia baru yang dapat merubah peradaban manusia dan merupakan salah satu aspek yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, yakni diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer, dan sebagai yang hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Dengan demikian suatu perusahaan pada jaman ekonomi sekarang harus memiliki manajemen strategik yang baik dan sistem informasi manajemen yang mapan, tanpa itu sebuah perusahaan akan sulit bersaing dan maju karena resiko dan kehancuran perusahaan akan semakin tinggi.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi seperti film-film kartun serta film-film yang berdurasi pendek.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan dalam bentuk CD interaktif kepada masyarakat pada SNU N I Munggir dengan menggunakan aplikasi Multimedia.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menentengahkan judul Analisis dan Perancangan Profil SMA M I Munggir Sleman Sebagai Informasi berbasis Multimedia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk tercapainya visi dan misi SMA N I Munggir, maka pengimplementasikan teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung didalam informasi SMA N I Munggir. Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang penulis buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi pada SMA N I Munggir dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang keunggulan – keunggulan yang ada pada sekolah tersebut dan fasilitas – fasilitas yang ada pada sekolah tersebut sehingga menarik minat Siswa – siswi untuk memilih sekolah tersebut . Dengan cara ini juga diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan sekolah tersebut. Perkembangan teknologi sangat bermanfaat dalam mempromosikan pemasaran, untuk itu penulis mencoba merancang CD Interaktif.

### **1.3 Batasan masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer sangat luas sesuai fungsi penerapannya sesuai pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini Penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu membuat CD interaktif sebagai sarana informasi SMA N I Minggir beserta fasilitas yang ada dalam sekolah tersebut kepada masyarakat luas. Adapun software yang digunakan adalah Macromedia Director 8, Adobe Photoshop, , Corel Draw 11, Cool edit Pro, Swish Max, Maya, Adobe Premier

### **1.4 Maksud dan Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penyusun dari penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memaparkan teknologi komputer multimedia dalam Sistem Informasi Berbasis Multimedia.
3. Untuk memberikan suatu mansa yang lain dalam memberikan Informasi tentang SMA N I Minggir kepada masyarakat dan DEPDIKNAS setempat.

## **1.5 Manfaat penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari Tugas Praktek dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Penulis.**

Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

### **2. Bagi Instansi.**

Membantu proses pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang lebih efektif melalui media informasi berbasis Multimedia. Menyumbangkan suatu hasil karya yang dalam bentuk Company Profile yang sangat bermanfaat bagi masyarakat juga instansi.

## **1.6 Metode Penelitian**

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

### **1. Metode Observasi**



Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

2. Metode wawancara

3. suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.

4. Metode kepustakaan

mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis akan membagi dalam beberapa bab, yaitu :

#### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan jadwal penelitian.

#### **Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III : Tinjauan Umum dan Analisis**

Pada bab ini penulis menerangkan tentang gambaran umum organisasi dan  
Pada bab ini penulis membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan dan analisis kelayakan

### **Bab IV : Desain dan Implementasi Sistem**

Pada bab ini penulis membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan imlementasi sistem

### **Bab V : Penutup**

Pada bab ini penulis menerangkan tentang kesimpulan dan saran

#### **1.8 Rencana Kegiatan**

Agar penelitian ini bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan target yang diinginkan, maka kami membuat suatu rencana kerja, yang secara garis besar terdiri dari 7 tahap yang saling berkesinambungan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian. Rencana Kegiatan tersebut membutuhkan waktu 12 minggu dengan perincian sebagai berikut

