

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam rangka menunjang peningkatan laju perkembangan pendidikan, dalam hal ini Departemen pendidikan memandang perlu untuk secara aktif melaksanakan usaha-usaha pembinaan mutu pengajaran dan meningkatkan produktifitas dari dunia pendidikan. Dengan demikian komputer sangat membantu dalam pelaksanaan. Dan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini dapat mendorong seseorang ingin melakukan sesuatu dengan simpel, singkat, cepat dan mudah dalam berbagai macam aktifitasnya. Kemajuan teknologi di era globalisasi khususnya teknologi dan komputerisasi bertujuan menghasilkan informasi yang akurat dibandingkan dengan sistem yang masih manual. Hal inilah yang mendorong semakin pentingnya pemanfaatan fungsi komputerisasi saat ini, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai sarana informasi bagi siswa.

Multimedia 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, 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.

Memang tidak semua komputerisasi dengan mudah dapat diterapkan seefisien mungkin masih banyak *user* yang kurang memahami manfaat komputer dengan benar hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan di dalam bidang komputer, seperti yang penulis temukan di SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta .

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta sebagai obyek penyusunan laporan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul laporan skripsi dengan **“Analisi Dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Bagi Siswa Pada SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta Dengan Didukung Lingo Database.”**

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana cara merancang sebuah aplikasi multimedia sebagai media Informasi bagi siswa di SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta.

## 1.3. BATASAN MASALAH

Agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang menyajikan informasi

utama tentang informasi-informasi bagi siswa dari guru, tata usaha, dan OSIS/IRM di SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta dan Kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Sedangkan dalam pembuatan aplikasinya penulis menggunakan *software* utama Macromedia director MX, dan *software* pendukung, yaitu, Adobe Photoshop CS 3.

Dan dengan melihat segala permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu sistem baru yang sesuai dengan batasan masalah sebagai berikut:

Informasi yang akan disampaikan sekolah kepada siswa dalam aplikasi ini meliputi :

- Sejarah sekolah
- Visi dan misi sekolah
- Guru dan Staff sekolah
- Prestasi sekolah
- Fasilitas yang disediakan oleh sekolah
- Lokasi sekolah
- Informasi Tentang sekolah baik dari guru, tata usaha, dan OSIS/IRM

#### **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi multimedia yang berfungsi sebagai media informasi bagi siswa, namun ada pula tujuan yang lain, yaitu :

#### 1.4.1 Bagi Mahasiswa :

- a. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang penulis peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta selama kuliah.
- b. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
- c. Terjun langsung di dunia kerja yang syarat akan persaingan.

#### 1.4.2 Bagi SMA MUHAMMADIYAH 3 Yogyakarta :

Untuk memudahkan siswa mendapatkan informasi tentang sekolah, terutama dari guru, tata usaha, dan OSIS/IRM(Ikatan Remaja Muhammadiyah).

### 1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi, Sumber – sumber pelengkap untuk mendukung terciptanya efektifitas suatu sistem yang telah diambil dengan berbagai metode diantaranya:

1. Metode Observasi ( Pengamatan ) Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung pada SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta tanpa menggunakan alat bantu.
2. Metode interview ( wawancara )

Suatu metode dalam pengambilan data dengan mengadakan interview atau wawancara langsung dengan pihak SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang merupakan narasumber untuk dijadikan sebuah informasi.

### 3. Metode Kepustakaan

Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan jaringan komputer baik dari perpustakaan ataupun artikel di internet.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data untuk pengembangan sistem serta sistematika penulisan kerja praktek akan diberikan pada bab ini.

### **BAB II Dasar Teori**

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB III Tinjauan Umum Dan Analisis Multimedia**

Gambaran tentang sekolah yang meliputi sejarah singkat sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi,. Serta membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan study kelayakan aplikasi multimedia

## **BAB IV Perancangan Dan Implementasi Sistem Multimedia**

Meliputi pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, memproduksi sistem.

## **BAB V Penutup**

Kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan perancangan aplikasi ini akan dijelaskan pada bab ini.

