

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu teknologi yang berkembang saat ini sangat cepat sehingga dapat membantu masyarakat untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Penerapan teknologi yang unggul adalah untuk terciptanya kemajuan suatu pendidikan yang bermanfaat teknologi tepat guna yang menunjang dari sebuah sekolah dilakukan suatu kebijakan dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi Multimedia yang saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Maka multimedia sangatlah efektif dan menjadi tool yang ampuh untuk penyampaian informasi serta untuk meraih keunggulan bersaing sekolah. Keunggulan sekolah adalah kualitas dari sekolah itu sendiri baik sumberdaya manusia maupun fasilitas yang ada. Disamping itu juga diperlukan suatu cara untuk menyampaikan informasi sekolah kepada masyarakat. Sehingga perlu profile untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada siswa baru, orang tua siswa agar informasi yang akurat dapat tersampaikan.

Peran komputer didunia pendidikan sekarang sudah tidak dapat dipisahkan, semua pekerjaan lebih cepat dan praktis dengan adanya komputer, bahkan pemanfaatan komputer untuk membantu penyampaian informasi sekolah terutama SMA Negeri 2 Wonogiri. Dengan melihat kemampuan multimedia yang

begitu bermanfaat tersebut, maka saya mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini pada SMA Negeri 2 Wonogiri, dimana sistem yang digunakan pada SMA Negeri 2 Wonogiri ini sebelumnya masih disampaikan secara manual yaitu dengan spanduk.

Dengan permasalahan yang demikian ini, maka diperlukan sebuah media informasi yang dapat mencakup seluruh informasi tentang sekolah. Maka dengan hal tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi masyarakat luas perlu dilihat media informasi berbasis multimedia demikian informasi dapat disampaikan dengan mudah. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMA NEGERI 2 WONOGIRI".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara penyajian informasi yang dimiliki SMA N 2 Wonogiri secara lengkap, akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas dengan fungsi penerapan, masing-masing bidang yang berbeda. Dalam melakukan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Maka penyusun membatasi pada bidang informasi

“Multimedia interaktif sebagai media informasi pada SMA Negeri 2 Wonogri.

Dalam hal ini informasi tentang batasannya adalah:

1. Pembuatan aplikasi multimedia berupa multimedia interaktif yang menampilkan sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, galeri, ekstra kulikuler,
2. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop.
3. Adapun media yang akan digunakan adalah hardware yang berupa CD,yang dapat diaplikasikan pada komputer.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian:
 - a. Sebagai salah satu syarat guna memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang ruang lingkup sekolah dengan menggunakan teknologi dan aplikasi multimedia.

2. Manfaat Penelitian:

Bagi sekolah dapat digunakan sebagai sarana pendukung memperkenalkan ruang lingkup sekolah kepada masyarakat.

1.5 Metode Pengumpulan Data:

Agar data yang disampaikan dalam pembahasan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembahasan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan nara sumber yang terkait dengan SMA Negeri 2 Wonogiri.

2. Observasi

Dengan cara pengamatan pada SMA Negeri 2 Wonogiri.

3. Dokumentasi

Dengan cara pengumpulan data/arsip dari lembaga atau instansi

4. Kepustakaan

Dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari tahap awal perancangan konsep hingga penulisan laporan.

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di bahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, gambar, animasi, audio dan video.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB.IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian dari tahap penelitian, dari tahap analisis, hasil testing dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi dan memuat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Rencana Kegiatan

Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

| Waktu | Bulan November 2009 | | | | Bulan Desember 2009 | | | | Bulan Januari 2010 | | | | |
|-----------------------------|------------------------|---|---|---|------------------------|---|---|---|-----------------------|---|---|---|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Minggu ke | | | | | | | | | | | | | |
| Persiapan | | X | | | | | | | | | | | |
| Pengumpulan Data | | X | X | | | | | | | | | | |
| Analisis dan Disain Program | | X | X | X | X | X | X | X | | | | | |
| Pembuatan Laporan | | | | | | X | X | X | X | | | | |