

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

SMAN 1 merupakan salah satu sekolah menengah yang terdapat di kota Sampit, Kalimantan tengah. Sebagai sekolah yang ingin mencetak dan menghasilkan anak didik yang berkualitas dan unggul dalam persaingan dengan sekolah menengah lain yang terdapat di kota Sampit. SMAN 1 Sampit menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang proses belajar mengajar antara lain Lab untuk praktikum dan Perpustakaan. Selain fasilitas untuk akademis SMAN 1 juga menyediakan fasilitas untuk non akademis untuk menyalurkan hobi dan bakat para siswa nya. Namun banyak yang belum mengetahui fasilitas-fasilitas yang terdapat di SMAN 1 ini, karena kurangnya penyampaian informasi dari dari pihak SMAN 1 sendiri. Selama ini yang mendaftar untuk menjadi siswa di SMAN 1 tidak mengetahui apa saja yang akan didapat atau fasilitas apa yang akan diberikan oleh SMAN 1 jika bersekolah disitu. Para pendaftar hanya datang ke SMAN 1 untuk mendaftarkan diri dengan mengisi formulir dan menyerahkan fotocopy STTB, fotocopy nilai UAN dan fotocopy raport, kemudian pendaftar kembali pada sore hari untuk melihat pengumuman apakah diterima atau tidak. Fasilitas-fasilitas ini baru di informasikan atau diberitahukan setelah pendaftar telah diterima menjadi siswa SMAN 1.

Sebagaimana yang diketahui kebanyakan orang tua yang ingin menyekolahkan anak, memilih sekolah hanya karena mengetahui sekolah tersebut dari pembicaraan banyak orang atau karena sekolah itu memang terkenal bagus tanpa mengetahui fasilitas untuk penunjang proses belajar, kegiatan dan kelebihan apa yang dapat diberikan sekolah tersebut kepada anak didik dibandingkan sekolah-sekolah yang lain. Untuk itu dibutuhkan sebuah media penyampaian informasi agar masyarakat dapat mengetahui keunggulan dan fasilitas yang disediakan oleh SMAN 1 Sampit.

Kemajuan ilmu dan teknologi sekarang berkembang sangat pesat. Hampir disemua bidang memakai kemajuan teknologi untuk menunjang dan mempermudah pekerjaan. Salah satu bidang yang menggunakan kemajuan teknologi dapat kita lihat antara lain pada bidang telekomunikasi, periklanan dan penyiaran. Salah satu kemajuan teknologi adalah bidang multimedia. Multimedia adalah salah satu bentuk aplikasi komputer yang merupakan gabungan antara gambar, video, suara dan animasi yang dapat menyajikan suatu bentuk informasi. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Saat ini multimedia banyak dipakai untuk keperluan penyampaian informasi karena sangat efektif dan sangat menarik.

Dengan melihat kemampuan multimedia dan melihat dari uraian diatas, maka saya selaku penyusun ingin membangun sebuah aplikasi multimedia yang dapat memberikan informasi mengenai SMAN 1 Sampit dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMAN 1 SAMPIT KALIMANTAN TENGAH”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana rancangan informasi mengenai SMAN 1 Sampit dengan memanfaatkan aplikasi yang berbasis multimedia dapat menarik dan dengan mudah dipahami oleh setiap orang ?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar masalah yang diteliti sesuai dengan maksud yang terdapat dalam perumusan masalah penelitian dan tidak berkembang pada hal-hal lain sehingga permasalahan menjadi berkembang terlalu luas, maka penyusun hanya membatasi masalah pada perancangan dan pembangunan aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi secara jelas mengenai SMAN 1 Sampit. Pada aplikasi ini terdapat fasilitas *Profil, Prestasi, Galeri, Kontak, dan Pendaftaran*. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software; Macromedia director MX 2004, dan Adobe Photoshop CS.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penyusun melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi interaktif untuk memberikan informasi yang lengkap tentang SMAN 1 Sampit.
2. Agar para masyarakat mengetahui fasilitas dan keunggulan apa yang dapat diberikan oleh SMAN 1 Sampit.
3. Untuk memenuhi persyaratan akademik dalam memenuhi sidang ujian akhir Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu :

a. Metode Observasi

Bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap bagian-bagian yang terkait dengan penelitian skripsi ini.

c. Metode Kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu dan berdasarkan pada buku-buku yang ada.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar skripsi ini tersusun baik, secara garis besar maka penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang *pengertian multimedia*, *siklus pengembangan multimedia* dan *software* yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas tentang *Sejarah, Tujuan, Struktur Organisasi, Kepemimpinan, dan Sarana dan Prasarana* di SMAN 1 Sampit.

BAB IV : ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi: *identifikasi masalah multimedia*, *analisis sistem*, *analisis kebutuhan spesifikasi multimedia*, *studi kelayakan aplikasi multimedia*.

BAB V : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**MULTIMEDIA**

Menguraikan tentang pembuatan aplikasi multimedia, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan aplikasi multimedia. Kegiatan implementasi terdiri dari penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

