

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini membantu masyarakat dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah terciptanya kemajuan bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna berdampingan bersama aktifitas kualitas sumberdaya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjang. Salah satu keunggulan dari suatu perusahaan atau lembaga pendidikan adalah dengan memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi multimedia.

Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan setepat mungkin termasuk dalam memberikan apresiasi terhadap tawaran atau iklan yang disampaikan kepada masyarakat merupakan suatu bentuk fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun strategi pemasaran agar dapat mencapai sasaran dan diminati oleh masyarakat luas.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, Aplikasi multimedia mampu menjadi mediator bagi lembaga untuk memberikan info dan pengembangan kepada masyarakat umum. Hal ini di karenakan aplikasi multimedia dapat

menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktis dan interaktif. Informasi yang menarik, Mudah diingat, mengena pada sasaran dan ini akan sangat mempengaruhi image masyarakat serta citra lembaga pendidikan.

Sebagai suatu lembaga pendidikan tingkat tinggi menengah ke atas SMA N 1 SEYEGAN SLEMAN yang berdiri sejak tahun 1983 dikatakan sebagai suatu lembaga yang mempunyai sistem pengajaran kompetitif sehingga banyak diminati oleh para siswa yang akan melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Guna meningkatkan citra serta publikasi lembaga pendidikan pada masyarakat umum dan menuju sasaran maka kami generasi muda yang bergelut dalam bidang informatika memberikan layanan informasi yang berbasis multimedia sehingga sarana informasi lembaga pendidikan SMA N 1 SEYEGAN SLEMAN untuk mendukung peningkatan sistem pendidikan lembaga.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana merancang dan mengembangkan media informasi berbasis multimedia interaktif yang bisa mendukung promosi pendidikan di SMA N 1 SEYEGAN SLEMAN “

### **C. Batasan Masalah**

Adapun informasi yang dapat ditampilkan pada aplikasi company profile adalah :

Sejarah, Struktur Organisasi, Visi, Misi, Kesiswaan, Galeri, Alamat, Dll yang intinya akan digunakan sebagai sarana penyampaian informasi pada masyarakat umum. Sofwarre yang digunakan untuk membangun aplikasi ini antara lain software Macromedia Flash 8, Macromedia Director, Adobe Photoshop CS Adobe Audtion sehingga nanti hasil akhirnya berupa kios informasi yang di simpan dalam hardisk.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi multimedia sebagai penyedia informasi.
2. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi, serta mempunyai nilai lebih dibanding media lainnya.
3. Memasyarakatkan teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
4. Peningkatan mutu Sekolah.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 jurusan sistem informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.



## E. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini. Sumber-sumber untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-data telah diambil dengan berbagai cara atau metode .

Diantaranya :

- **Metode Observasi**

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di SMA N 1 SEYEGAN.

- **Metode Wawancara**

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian di SMA N 1 SEYEGAN.

- **Metode Dokumentasi**

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh peneliti dan yang dimiliki oleh obyek yang bersangkutan.

- **Metode Kepustakaan**

Yaitu metode penelitian yang mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku

yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian.

## **F. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini di susun secara sistematis kedalam enam bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan serta jadwal rencana kegiatan penelitian.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini akan menguraikan tentang pengertian konsep dasar multimedia, pengertian informasi yang berbasis multimedia serta perangkat lunak maupun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan informasi berbasis multimedia.

### **BAB III GAMBARAN UMUM**

Tinjauan dan pembahasan secara umum tentang sejarah berdirinya sekolah, struktur data umum sekolah, daftar pegawai, kegiatan dalam hal ini membahas tentang aktifitas yang dilakukan oleh SMA N 1 SEYEGAN

#### BAB IV ANALISIS SISTEM

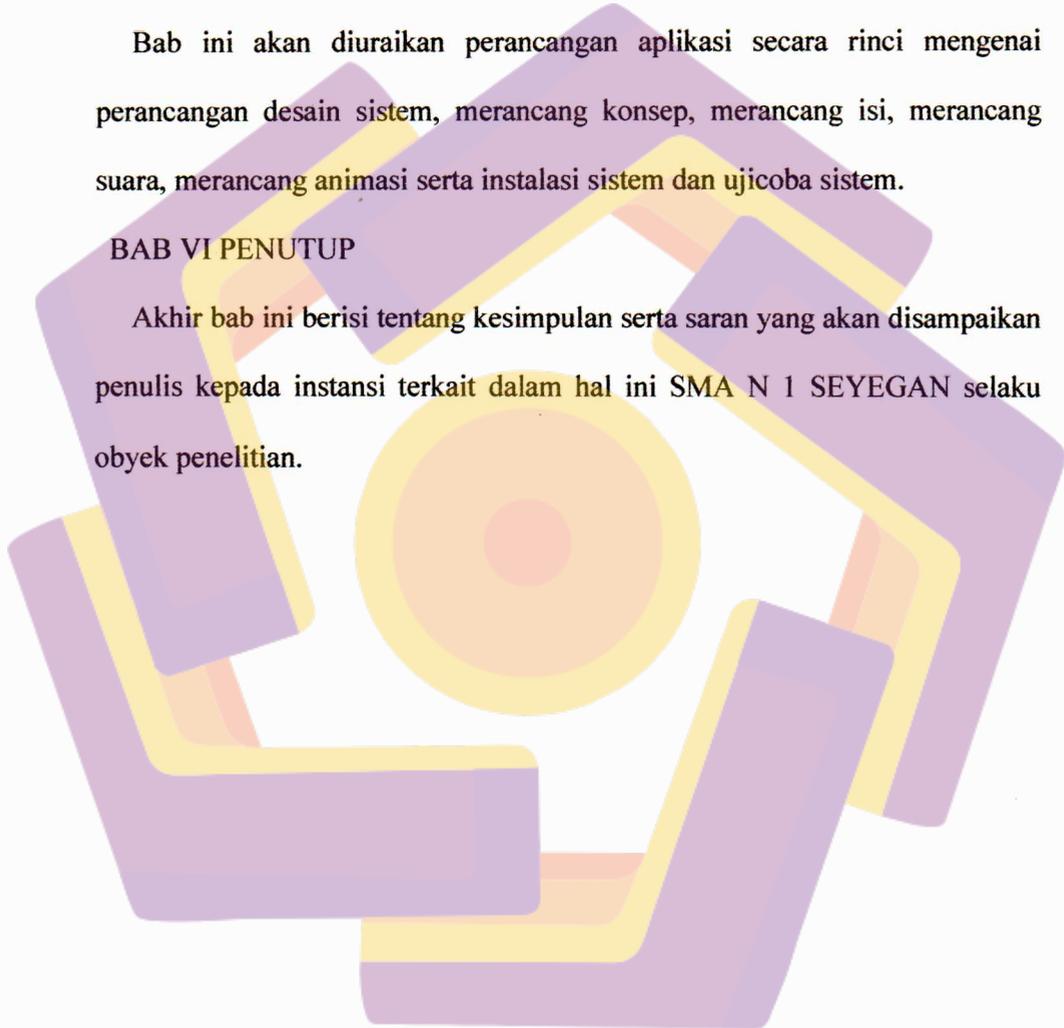
Bab ini akan membahas tentang pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis data dan informasi, analisis ekonomi, analisis kelemahan sistem, analisis biaya dan manfaat serta analisis kelayakan.

#### BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini akan diuraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan desain sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang animasi serta instalasi sistem dan ujicoba sistem.

#### BAB VI PENUTUP

Akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini SMA N 1 SEYEGAN selaku obyek penelitian.



### G. Rencana Kegiatan

Secara garis besar penyusunan laporan penelitian ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam lima tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 *Rencana Kegiatan*

| Waktu                           | Bulan Oktober 08 |   |   |   | Bulan November 08 |   |   |   | Bulan Desember 08 |   |   |   |
|---------------------------------|------------------|---|---|---|-------------------|---|---|---|-------------------|---|---|---|
|                                 | 1                | 2 | 3 | 4 | 1                 | 2 | 3 | 4 | 1                 | 2 | 3 | 4 |
| Survey                          | x                | x |   |   |                   |   |   |   |                   |   |   |   |
| Pengumpulan data                |                  |   | x | x | X                 |   |   |   |                   |   |   |   |
| Perancangan dan Desain Aplikasi |                  |   |   |   |                   | x | x | x | X                 |   |   |   |
| Pembuatan Aplikasi dan Testing  |                  |   |   |   | X                 | X | x | x |                   |   |   |   |
| Penyusunan Laporan              |                  |   |   |   |                   |   | X | x | x                 | x | x | x |