

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah maju. 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, industry, pariwisata, hiburan, yang hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Dengan adanya hal tersebut dibutuhkan sebuah informasi yang cepat, jelas, terpercaya, dan mudah untuk dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa visual, audio, maupun yang berupa audio visual. Teknologi multimedia merupakan salah satu keunggulan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dari zaman ke zaman. Seiring dengan perkembangannya, teknologi diciptakan dapat meringankan beban aktifitas manusia sehari – hari yang berdaya guna dan tepat guna serta sebagai media pelengkap dalam pendidikan guna meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan tepat merupakan bentuk fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun strategi perubahan dalam dunia pendidikan.

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 atraktif dan interaktif sehingga informasi yang disajikan mudah diingat dan tepat sasaran.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan dalam bentuk CD interaktif kepada masyarakat pada SMA Bhakti Praja Batang dengan menggunakan aplikasi multimedia.

Dari uraian diatas maka guna mendukung penyusunan laporan Skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah media informasi harus benar – benar diperhatikan, karena kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat memberi citra yang baik pada sebuah lembaga. Maka judul dari skripsi ini adalah **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL MULTIMEDIA PADA SMA BHAKTI PRAJA BATANG JAWA TENGAH SEBAGAI SARANA INFORMASI MULTIMEDIA”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk tercapainya visi SMA Bhakti Praja Batang, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja SMA Bhakti Praja Batang. Sistem informasi yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di informasikan oleh lembaga yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam bidang informasi, Penyajian informasi yang bersangkutan dengan sekolah (visi dan misi,

struktur organisasi, kegiatan). Sehingga dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara merancang media informasi dan promosi pada SMA Bhakti Praja Batang 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 siswa – siswi untuk memilih sekolah tersebut. Dengan cara ini juga diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan sekolah tersebut.

### **1.3 Batasan Masalah**

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang – bidang yang cukup luas, untuk itu sesuai fungsi penerapan pada masing – masing bidang yang berbeda. Maka dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup SMA Bhakti Praja Batang.
2. Fitur yang disediakan didalam sistem berisi gambaran sekolah secara umum, (sejarah, visi dan misi, struktur organisasi), dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan fasilitas yang dimiliki oleh SMA Bhakti Praja Batang.

3. Menggunakan *software* pendukung diantaranya Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS, Cool Edit Pro.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan penyusunan Skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Memperbaiki dan mengembangkan sistem lama dengan sistem baru berbentuk aplikasi multimedia dengan tujuan mengurangi permasalahan yang ada pada pelayanan sehingga dapat teridentifikasi dengan jelas.
4. Memberikan nuansa berbeda dalam memberikan informasi tentang SMA Bhakti Praja Batang kepada masyarakat dan DEPDIKNAS setempat.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode – metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang

terkandung didalamnya, data datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi/*Observation*

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data dan memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam hal ini objeknya adalah SMA Bhakti Praja Kabupaten Batang.

2. Metode Wawancara/*Interview*

Metode penelitian dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait yang dianggap dapat memberi informasi yang diperlukan guna penyusunan laporan skripsi ini. Dalam hal ini pihak yang ditunjuk SMA Bhakti Praja Kabupaten Batang adalah staf pengajar dan OSIS.

3. Metode Kepustakaan/*library*

Adalah metode penelitian yang mengacu pada buku – buku atau berdasarkan dokumen – dokumen, arsip dan buku panduan yang berhubungan dengan SMA Bhakti Praja Kabupaten Batang.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I : Pendahuluan**

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

## **BAB II : Dasar Teori dan Tinjauan Umum**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan. Pada bab ini akan juga diuraikan sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan SMA Bhakti Praja Batang.

## **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem Multimedia**

Pada bab ini diuraikan analisis sistem yang akan dibuat identifikasi masalah serta analisis pengembangan sistem multimedia dan rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep.

## **BAB IV : Implementasi Sistem**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, hingga pemeliharaan sistem.

## **BAB V : Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber – sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan baik berupa buku, buku panduan, majalah dan internet.