

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dengan berkembangnya manajemen informasi dan semakin memasyarakatnya pemanfaatan teknologi computer diberbagai bidang kehidupan semakin meningkat pula permasalahan yang muncul, untuk itu guna menjawab tuntutan zaman diperlukan media yang tepat. Adapun permasalahan dapat berupa kendala dalam menyerap dan menguasai teknologi baru ataupun kendala yang memang terjadi dalam pemanfaatan manajemen informasi.

Advertising merupakan salah satu bidang yang menerapkan manajemen Informasi sebagai media untuk lebih mengoptimalkan dan mempermudah serta memberikan nilai plus dalam dunia pendidikan. Diantaranya adalah SMU PADMAWIJAYA KLATEN merupakan salah satu sarana pendidikan yang menerapkan manajemen informasi.

Untuk menghasilkan para lulusan pada sebuah lembaga pendidikan, baik itu sekolah swasta maupun negeri, tentunya pihak sekolah diharapkan memiliki peranan yang sangat berarti. Masyarakat akan mengenal kemampuan dan peranan dari sebuah lembaga pendidikan tersebut, tentunya dengan melihat kemampuan sekolah tersebut dalam mempublikasikan dirinya. Hal ini dapat dinilai dari kemampuan sebuah lembaga pendidikan untuk memperkenalkan kepada pihak-pihak yang membutuhkan tempat untuk

menuntut ilmu. Sehingga keunggulan sekolah tersebut dapat diminati oleh calon siswa baru.

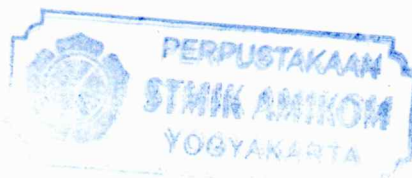
Di lihat begitu besarnya atau pentingnya peranan advertising maka sarana media informasi tidaklah cukup bersifat manual, seperti pamlet, brosur, poster, spanduk atau iklan radio. Untuk itulah agar usaha informasi lebih efektif dan tepat sasaran maka diperlukan media yang tepat, seperti multimedia. Dimana dengan kemajuan teknologi multimedia saat ini mampu menyampaikan informasi yang lebih indah dan lebih hidup karena mampu menampilkan suara, gambar, teks, video disertai animasi yang ditata secara menarik dan interaktif. Kemajuan teknologi inilah yang dapat di manfaatkan untuk memberikan informasi dan pesan persuasive yang dikemas secara jelas dan menarik. Mengenai fasilitas dan keunggulan yang di SMU PADMAWIJAYA KLATEN.

Berdasarkan paparan mengenai begitu pentingnya kekuatan peranan aplikasi multimedia didunia pendidikan, inilah yang mendorong penulis perlu mengangkat permasalahan ini untuk dituangkan dalam skripsi.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang ada maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

“Bagaimana merancang aplikasi multimedia guna menunjang salah satu media publikasi yang ada dan dikembangkan pada SMU PADMAWIJAYA KLATEN. Adapun dalam penggunaan aplikasi multimedia,



nantinya diharapkan mampu memberikan informasi yang lebih interaktif dengan mengandalkan teknologi computer”.

C. BATASAN MASALAH

Adapun Batasan Masalahnya adalah :

- Meningkatkan layanan kepada masyarakat dan khususnya pelayanan informasi kepada calon siswa baru pada SMU PADMAWIJAYA KLATEN, Melalui aplikasi multimedia.
- Informasi hanya meliputi tentang Gambaran umum (Profil), Struktur Organisasi, Program studi, Kesiswaan, serta Fasilitas dan Keunggulan yang dimiliki SMU PADMAWIJAYA KLATEN.
- pembuatan aplikasi multimedia untuk media publikasi ini menggunakan software-software yang meliputi Macromedia Director MX, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro, Adobe Primere 1,5.

D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (SI) pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
- Merancang aplikasi multimedia sebagai media publikasi untuk menyalurkan segala informasi serta keunggulan pada SMU PADMAWIJAYA KLATEN supaya mampu memberikan informasi yang

lebih interaktif secara cepat dan menarik dengan mengandalkan teknologi computer.

- Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para calon siswa baru.
- Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang selama ini didapat selama kuliah di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA dan mempelajari ilmu baru. Dan Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

E. METODE PENELITIAN

Untuk merndukung keakuratan informasi yang ada dalam pembahasan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia maka penullis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode Observasi (Observation)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian.

2. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait dengan obyek penelitian

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang menggunakan pustaka – pustaka dan sumber – sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang

berguna sebagai referensi atau sebagai bahan pembandingan untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulis.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 Bab.

Uraian masing – masing bab adalah sebagai berikut :

➤ **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

➤ **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang pengertian Multimedia, pergerakan konsep penyusunan naskah dan konsep dasar, landasan teori yang digunakan dalam penulisan SKRIPSI, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini. Dan pada Bab ini juga menguraikan tentang gambaran umum, visi dan misi, sarana dan prasarana, struktur organisasi, dan system yang berjalan sekarang.

➤ **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memberikan penjelasan secara lengkap tentang penggunaan sistemanalisis pemasaran dan media promosi pada SMU

PADMAWIJAYA KLATEN. Serta analisis pengembangan system multimedia.

➤ BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan aplikasi multimedia dan termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi multimedia tersebut.

➤ BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari aplikasi multimedia yang sudah jadi serta saran - saran bagi pengembangan aplikasi tersebut.

➤ DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan tentang SMU PADMAWIJAYA KLATEN

➤ LAMPIRAN

Pada lampiran berisi tentang data yang diperlukan seperti : Surat Keterangan sebagai bukti bahwa penyusun benar-benar mengadakan penelitian pada SMU PADMAWIJAYA KLATEN