

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu dibidang teknologi informasi dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dan dengan berbagai penemuan-penemuan ilmiah yang menunjang teknologi informasi itu sendiri, maka semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas yang mendukung segala bentuk aktifitas manusia baik dalam menyelesaikan pekerjaan, tugas, mencari informasi atau referensi penting secara cepat dan efektif tanpa menyita banyak waktu dari aktifitas kehidupan yang lainnya.

Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam aktifitas sehari-hari yaitu teknologi komputer. Dimana untuk masa sekarang ini teknologi komputer bukan merupakan barang yang asing lagi untuk diterima masyarakat, karena segala macam bentuk aktifitas manusia baik dibidang pendidikan, pemerintahan, perindustrian, bank, telekomunikasi dan bidang-bidang yang lainnya sekarang telah didukung oleh teknologi komputer. Adapun salah satu bidang dari komputer itu sendiri adalah multimedia, dimana pada era sekarang ini multimedia akan menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya hakikat dari multimedia adalah membaca itu sendiri dengan menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dengan memberikan dimensi baru pada kata-kata. Tidak diragukan lagi bahwa teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang

komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif.

Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat sehingga multimedia merupakan alat yang sangat tepat bagi SMA Negeri 3 Wonogiri untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan semua informasi perusahaan kepada masyarakat.

Mengingat hal tersebut diatas, maka SMA Negeri 3 Wonogiri akan sangat membutuhkan sebuah media yang mampu menyalurkan segala informasi kepada masyarakat secara cepat, menarik, akurat dan efektif. Sebuah media yang mampu menampilkan suatu animasi yang digabung dengan suara sehingga dapat menarik indera dan minat masyarakat untuk lebih mengenal obyek yang dideskripsikan didalamnya. Perancangan dan pembangunan sistim informasi yang berbasis multimedia akan sangat membantu SMA Negeri 3 Wonogiri untuk lebih berinteraksi dengan masyarakat dalam mengenalkan, menyampaikan informasi, dan mempublikasikan keunggulan-keunggulan, profil, serta fasilitas yang ada di SMA Negeri 3 Wonogiri.

Dengan pernyataan diatas maka penulis memberikan solusi yaitu dengan membangun layanan sistim informasi berbasis multimedia interaktif dalam bentuk

*“Analisis dan Perancangan Profil Sekolah Pada SMA Negeri 3 Wonogiri Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Penyampaian Informasi dan Media Publikasi.”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dilihat bahwa permasalahan yang dihadapi SMA Negeri 3 Wonogiri yaitu membutuhkan sebuah media yang mampu menyalurkan segala informasi kepada masyarakat secara cepat, menarik, interaktif, akurat dan efektif. Sebuah media yang mampu meningkatkan keunggulan dalam bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan semua informasi sekolah kepada masyarakat. Oleh karena itu media publikasi yang dibutuhkan SMA Negeri 3 Wonogiri yaitu media publikasi berbasis multimedia interaktif karena dengan multimedia interaktif merupakan terobosan baru sebagai alat atau media yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang SMA Negeri 3 Wonogiri kepada masyarakat luas secara interaktif dan menarik. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka berikut penulis rumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu :

*“Bagaimana memanfaatkan sebuah sistem informasi multimedia interaktif sebagai sarana penyampaian informasi dan media publikasi ?.”*

### C. Batasan Masalah

Dalam menginformasikan SMA Negeri 3 Wonogiri penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum tetapi menonjolkan SMA Negeri 3 Wonogiri secara khusus, yaitu menyampaikan informasi meliputi profil, struktur organisasi, fasilitas serta keunggulan yang dimiliki, organisasi kesiswaan, kegiatan siswa dan informasi yang lain yang berkaitan dengan SMA Negeri 3 Wonogiri. Sistem informasi berbasis multimedia interaktif ini nantinya akan ditujukan kepada tamu undangan, dan masyarakat luas yang membutuhkan informasi tentang SMA Negeri 3 Wonogiri dan sekaligus kepada pihak-pihak yang bekerja sama untuk dipromosikan kepada pihak-pihak yang membutuhkan informasi tentang SMA Negeri 3 Wonogiri.

### D. Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan penulis dalam penyusunan skripsi mengenai pembuatan sistem informasi berbasis multimedia interaktif ini yaitu:

a. Tujuan umum :

1. Membuat aplikasi multimedia yang dapat mendukung SMA Negeri 3 Wonogiri sebagai fasilitas untuk menyalurkan segala informasi kepada masyarakat secara cepat, menarik, interaktif, akurat dan efektif.
2. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan

aplikasi multimedia pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

3. Meningkatkan kemampuan mahasiswa tentang aspek-aspek yang penting dalam pekerjaan antara lain struktur organisasi akademik dan jenjang karir.

b. Tujuan khusus :

1. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program Strata satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu pihak akademik dalam pembuatan sistem informasi berbasis multimedia untuk media penyampaian informasi dan media publikasi.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini, karena tanpa kelengkapan data dilapangan maka laporan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan ini, Untuk mendapatkan data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti :

a. Tahapan pengumpulan data :

1. Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data yang mengacu pada sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

3. Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

**F. Sistematika Penulisan Laporan**

a. Pendahuluan.

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

b. Dasar teori.

Pada bab ini diuraikan tentang sejarah multimedia sampai dengan elemen-elemen multimedia dan software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

c. Tinjauan umum.

Gambaran tentang SMA Negeri 3 Wonogiri secara umum mengenai sejarah, fasilitas yang dimiliki, kegiatan sekolah yang melibatkan siswa dan segala informasi yang akan ditampilkan.

d. Analisis sistim dan desain aplikasi.

Bab ini menguraikan tentang menganalisis kelayakan sistem yang diusulkan, serta rancangan dari sistem yang akan dibangun.

e. Penutup.

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk SMA Negeri 3 Wonogiri agar dapat memanfaatkan fasilitas multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

