

BAB I

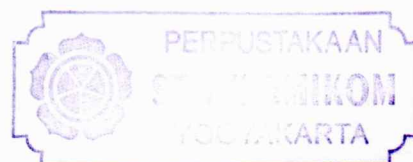
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era modern ini peranan multimedia sangat penting karena multimedia dapat menyajikan informasi gambar disertai dengan suara, seperti televisi, film, dan lain sebagainya. Didalam kehidupan sehari-hari, multimedia seakan-akan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan.

Sejalan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dapat membantu manusia memasuki peradaban yang baru di era teknologi yang diciptakan untuk membantu aktifitas sehari-hari. Dilihat dari pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi tentu harus diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Pada bidang teknologi informasi, keunggulan bersaing mengacu pada pengguna informasi untuk mendapatkan tempat di pasar bebas. Dengan demikian, sebuah sekolah tidak harus menggunakan sumber daya fisik yang terlibat dalam persaingan, tetapi dapat menggunakan sumber daya informasi atau menggunakan sumber daya fisik dan sumber daya informasi secara bersamaan, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dapat menunjang keunggulan sebuah sekolah yang tentunya dilakukan dengan kebijaksanaan menggunakan metode-metode pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Banyak informasi yang dapat dipublikasikan secara elektronik. Biaya untuk membuat dan mendistribusikan sebuah proyek lebih rendah dari pada menggunakan metode tradisional berupa cetakan. Perkembangan multimedia yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut dalam



memenuhi kepentingan masing-masing, dimana pengguna teknologi dapat melihat gambar, teks, animasi, suara maupun video.

SMK Bina Harapan Yogyakarta, selama ini mengenalkan atau mempromosikan sekolah kepada masyarakat umum hanya menggunakan media cetak seperti spanduk, brosur, Hal ini dirasa kurang efektif dikarenakan masyarakat umum tidak dapat melihat, mendengar dan membaca lebih detail mengenai sekolah. Dengan menggunakan teknologi multimedia yang dibuat secara interaktif sebagai sarana informasi dan promosi yang dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik dan interaktif akan lebih mudah diingat, mengenai sasaran dan sangat mempengaruhi image masyarakat.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah, yaitu “ Bagaimana membuat aplikasi berbasis multimedia dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada SMK Bina Harapan Yogyakarta kepada masyarakat umum atau calon orang tua siswa atau calon siswa secara jelas, lengkap dan interaktif yang nantinya dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi sekolah “.

1.3. BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungannya menjadi lebih sempit, yaitu sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif sebagai media informasi dan promosi pada SMK

Bina Harapan Yogyakarta yang didalamnya berisi informasi mengenai sekolah, yaitu sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, alamat dan denah lokasi sekolah, data guru, prestasi sekolah, kegiatan sekolah diluar jam belajar mengajar, fasilitas, syarat pendaftaran, kerjasama sekolah dengan instansi lain, video dokumentasi kegiatan sekolah.

Adapun Software utama yang digunakan yaitu Macromedia Director MX 2004, dan software pendukung, yaitu Adobe Photoshop CS3, Swish MAX 2.0, Cool Edit Pro 2.0.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

- 1) Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang strata satu transfer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 3) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 4) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk Interaktif.

1.4.2. Manfaat Penelitian

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.

- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau publikasi dalam penyampaian informasi.
- 3) Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana menampilkan informasi tentang sekolah yang lebih efektif, jelas, kepada masyarakat umum.
- 4) Memudahkan sekolah dalam menyampaikan informasi sekaligus promosi kepada masyarakat umum atau orang tua calon siswa atau calon siswa.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat bagi penyusun, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1.5.1. Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

1.5.2. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.5.3. Metode Study Pustaka

Mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.5.4. Metode Literatur

Mencari atau mengambil data dari literatur yang ada, seperti brosur, foto-foto, spanduk, logo.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM SMK BINA HARAPAN YOGYAKARTA

Bab ini menjelaskan tentang sejarah singkattokoh-tokoh penting, lambang SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta, visi misi dan tujuan, standar kompetensi, struktur organisasi, alamat dan denah lokasi sekolah, pembagian tugas, sumber daya manusia SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta, sarana dan prasarana sekolah, jalinan kerjasama, media promosi sebelumnya.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai definisi analisis sistem, analisis piece, analisis kebutuhan sistem multimedia, metode analisis biaya dan manfaat, dan studi kelayakan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem, dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan referensi.

LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai rincian biaya dan manfaat dan listing atau lingo program.

1.7. RENCANA KEGIATAN

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	KETERANGAN	November 2008				Desember 2008				Januari 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proposal												
2	Penelitian Lapangan												
3	Pengambilan Data												
4	Perancangan Sistem												
5	Pemrograman												
6	Uji Coba												
7	Penyusunan Laporan												

Rencana kegiatan dimulai pada tanggal: 25 November 2008