

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Ketika mulai jenuh dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini, maka munculah teknologi baru yang semakin canggih terutama teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer juga dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi secara akurat, efektif dan efisien, hal ini terlihat dengan banyaknya sekolah yang belum menyediakan kios informasi bagi para calon siswa. Salah bentuk perkembangan teknologi yang menonjol dan menjadi trend baru dalam dunia komputer adalah di bidang multimedia.

Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian data informasi dengan menggabungkan teks, grafik, audio, video, animasi. Multimedia menjadi semacam trend didunia teknologi informasi saat ini, karena dapat menjadikan suatu informasi menjadi atraktif dan berkesan. selain itu multimedia dapat masuk kedalam berbagai aspek kehidupan.

Masalah yang ada di SMA N 1 NGEMPLAK SLEMAN YOGYAKARTA adalah belum adanya penyediaan media informasi dalam rangka mempromosikan sekolah tersebut, sehingga sekolah tersebut membutuhkan suatu media informasi sebagai media informasi sebagai sarana mempresentasikan profil SMA N 1 NGEMPLAK. Meninjau permasalahan diatas, penulis akan mencoba untuk menerapkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD interaktif sebagai sarana mempresentasikan sekolah tersebut.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yaitu masih kurangnya media penyampaian informasi, maka diperlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif yang dapat memberikan solusi untuk masalah tersebut.

Bagaimana membuat aplikasi multimedia pada SMA N 1 NGEMPLAK SLEMAN YOGYAKARTA sebagai sarana informasi yang efektif?

C. BATASAN MASALAH

Dari rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang ada dibatasi, penulis akan mencoba untuk menerapkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif sebagai sarana mempresentasikan sekolah tersebut.

Sebagai sarana dalam penyampaian informasi mengenai Profil SMA N 1 NgLEMPAK SLEMAN YOGYAKARTA yang meliputi sejarah, ekstra kulikuler, lokasi dan informasi lainnya dengan informasi yang disajikan berupa tampilan sangat dibutuhkan dalam penyampaian informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolahan gambar, teks, suara, video dan animasi.

Adapun software-software yang digunakan dalam perancangan multimedia ini meliputi software utama yaitu Macromedia Director MX, dan software pelengkap seperti Adobe Photoshop, Swiwh max, SWF Quicker, Sothink Glanda, Ulead Video Studio10.

D. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

adapun tujuan yang hendak penulis peroleh dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui apakah ilmu yang telah diperoleh pada saat perkuliahan dapat diterapkan ke dalam dunia kerja.
- b. Untuk mengetahui seberapa jauh teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi.
- c. Sebagai syarat kelulusan jenjang Diploma III STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- d. Sebagai salah satu sarana untuk memberikan kemudahan akses bagi calon siswa untuk mengetahui mengenai profil SMA tersebut.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dan diperoleh dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Sebagai media informasi dalam memperkenalkan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai salah institusi pendidikan yang mampu mencetak potensi-potensi muda khususnya di bidang multimedia.
- b. Manfaat bagi penyusun adalah sebagai bahan pengukur ilmu yang telah diperoleh dan diterapkan dalam dunia kerja.

- c. Manfaat bagi pembaca adalah sebagai informasi untuk menambah wawasan tentang penerapan sebuah informasi.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

1. Kearsipan

Mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap permasalahan obyek yang diteliti.

3. Studi Pustaka

Mendapatkan data melalui buku-buku, majalah dan literatur lain yang berhubungan dengan kegiatan ini.

4. Interview

Mendapatkan data dengan cara menanyakan langsung kepada obyek.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah penulisan proposal ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini dalam 5 bab. Adapun urutannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar dari laporan Tugas Akhir, yang berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Maksud dan Tujuan, Metode penelitian / pengumpulan data, dan Sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan dasar teori secara keseluruhan mengenai Macromedia Director MX, Adobe Photoshop, Swish max, SWF Quicker, Sothink Glanda, Ulead Video Studio 10 yang merupakan software- software yang digunakan dalam pembuatan company profile.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari SMA N 1 NGLEMPAK SLEMAN YOGYAKARTA sebagai obyek penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan company profile secara keseluruhan hingga penyelesaian akhir.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN