

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yang berkembang dengan sangat cepat menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video akan mempermudah penerima informasi untuk mengerti informasi yang disampaikan. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi dengan tepat dan menarik sehingga para penerima informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di daerah Gedangan Pecekelan Sapuran, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan. Pada tahun ajaran 2008/2009 jumlah siswa baru mencapai 14 siswa, Pada tahun ajaran 2009/2010 jumlah siswa baru mencapai 21 siswa, tahun ajaran 2010/2011 jumlah siswa baru mencapai 23 siswa, tahun ajaran 2011/2012 jumlah siswa baru mencapai 13 siswa, tahun ajaran 2012/2013 jumlah siswa baru mencapai 19 siswa, tahun ajaran 2013/2014 jumlah siswa baru mencapai 15 siswa. Dapat disimpulkan

TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan mengalami penurunan jumlah siswa baru di 3 tahun terakhir tahun ajaran. TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan sendiri belum memiliki media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu penulis merancang suatu aplikasi dan mewujudkan berupa profil sekolah TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan. Dengan apa yang penulis ingin buat dalam pembuatan skripsi, penulis memberi judul skripsi “Analisis dan Perancangan Profil TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Dan Promosi”. Dengan terimplementasikannya aplikasi yang dibuat semoga menjadi terobosan dan referensi baru untuk TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan dalam mempromosikan sekolahnya yang sebelumnya menggunakan spanduk dan brosur. Dan diharapkan nantinya dapat menaikkan grafik maupun minat calon siswa-siswi agar bersekolah di TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana merancang aplikasi multimedia yang interaktif dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu meningkatkan minat calon siswa untuk mendaftar di TK Aisyiah Bustanul Athfal?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar skripsi ini lebih fokus kearah sasaran yang diinginkan, maka diberikan batasan - batasan masalah dalam merancang aplikasi, yaitu:

1. Penelitian dilakukan didaerah Gedangan Pecekelan Sapuran, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah tepatnya di TK Aisyiah Bustanul Athfal.
2. Aplikasi ini berupa media informasi dan promosi interaktif.
3. Aplikasi ini disusun menggunakan software Adobe Flash CS 6.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Dengan terwujudnya aplikasi ini, maka TK Aisyiah Bustanul Athfal mempunyai terobosan dan referensi baru dalam mempromosikan sekolah berupa Media Interaktif.
2. Diharapkan minat orang tua murid untuk menyekolahkan anaknya di TK Aisyiah Bustanul Athfal meningkat.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari semua hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama berada di perguruan tinggi Universitas Amikom Yogyakarta.

- b. Memperdalam ilmu multimedia dalam pembuatan aplikasi media informasi dan promosi.

## 2. Bagi TK Aisyiah Bustanul Athfal

- a. Memperkenalkan Sekolah TK menggunakan media interaktif kepada masyarakat, terutama masyarakat yang berada di daerah Gedangan Pecekelan Sapuran, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah dan sekitarnya.
- b. Sebagai profil TK Aisyiah Bustanul Athfal yang menggunakan media interaktif.
- c. Sebagai media informasi dan promosi TK Aisyiah Bustanul Athfal.

## 3. Bagi Eksternal

Eksternal yang dimaksud adalah bagi pembaca, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembaca dapat belajar tentang bagaimana cara pembuatan aplikasi profil sekolah.
- b. Dapat menjadi referensi bagi pembaca mengenai aplikasi profil sekolah.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

a. Survei

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan survei ke objek yang ditujui yakni TK Aisyiah Bustanul Athfal Pecekelan. Di lokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cara membuat permainan tradisional yang ada.

b. Studi Pustaka

Selain survey, studi pustaka juga diperlukan untuk mencari informasi tentang perancangan profil sekolah sekaligus software apa saja yang akan digunakan.

2. Analisis Sistem

Metode Analisis sistem ini tahap pengidentifikasian sebuah masalah tentang cara pembuatan permainan tradisional secara jelas dan kemudian menentukan cara pemecahannya. Analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan.

3. Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan multimedia pembelajaran yang merupakan gambaran data yang di proses dan informasi yang dihasilkan. Agar program yang disusun dapat terarah dan menghasilkan informasi yang sesuai

dengan kebutuhan. Perancangan ini meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

#### 4. Produksi

Pada tahap ini merupakan tahapan pembuatan aplikasi setelah tahapan perancangan. Pada tahap ini semua bahan dan materi yang akan digunakan dikumpulkan menjadi satu dan disusun sesuai dengan perancangan.

#### 5. Uji coba

Menguji hasil program yang telah dihasilkan agar program yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan program yang dihasilkan harus bisa dijalankan dan dapat dipahami oleh pengguna.

#### 6. Pemeliharaan

Pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yakni mengenai profil sekolah, multimedia dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

**BAB III Analisis dan Perancangan Aplikasi**

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum tempat penelitian, analisis Aplikasi, studi kelayakan, analisis kebutuhan Aplikasi, dan perancangan media informasi dan promosi.

**BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi, pengujian sistem, menggunakan sistem, dan implementasi tampilan.

**BAB V Penutup**

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisi kesimpulan dan saran.