

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia teknologi yang semakin maju ini turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Pemanfaatan teknologi multimedia menjadi alat yang sangat baik untuk meraih keunggulan dalam bersaing disegala bidang.

Membuat media interaktif profil sekolah merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan diberbagai lembaga di Indonesia, sehingga banyak lembaga dalam memperkenalkan lembaga menggunakan teknologi multimedia interaktif. Seperti yang kita ketahui banyak unsur-unsur dalam media yaitu gambar, video, animasi, text, dan suara.

SMA Negeri 1 Mertoyudan merupakan satu dari sebelas SMA Negeri di Kabupaten Magelang yang berada di kecamatan Mertoyudan, Namun sampai saat ini pada SMA Negeri 1 Mertoyudan masih kesulitan dalam mencari calon siswa baru. Kegiatan memperkenalkan profil sekolah pada SMA Negeri 1 Mertoyudan menggunakan brosur, poster, dan microsoft power point ketika seminar dimana media tersebut masing-masing memiliki batasan dalam penyampaian informasi tentang profil sekolah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk membuat Media Interaktif Profil Sekolah pada SMA Negeri 1 Mertoyudan. Dengan harapan aplikasi tersebut dapat menyampaikan informasi seputar SMA Negeri 1 Mertoyudan secara luas,

menarik dan mudah dipahami. Sehingga para calon siswa baru dapat tertarik masuk ke SMA Negeri 1 Mertoyudan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana cara membuat **Perancangan Media Interaktif Profile Sekolah pada SMA Negeri 1 Mertoyudan?**

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dibutuhkan batasan masalah yang dimaksudkan agar pembahasan tidak melebar, hal tersebut diantara lain :

1. Perancangan hanya meliputi Profile SMA Negeri 1 Mertoyudan.
2. Indikator pembahasannya media interaktif ini berkonsentrasi pada media interaktifnya sedangkan untuk database hanya untuk pelengkap.
3. Hasil akhir dari perancangan profil SMA Negeri 1 Mertoyudan berbasis Multimedia adalah berupa tampilan animasi, audio, gambar, video, teks serta interaktif didalamnya sehingga apa yang ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan.
4. Aplikasi media interaktif ini hanya digunakan pada dekstop (Personal komputer dan laptop).
5. Bagian yang dapat di update adalah Galeri dan Fasilitas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

1. Membantu lembaga pendidikan SMA Negeri 1 Mertoyudan dengan memperkenalkan sekolahnya secara lebih menarik dan efisien menggunakan Multimedia.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu memperkenalkan profil SMA Negeri 1 Mertoyudan.

b. Tujuan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dalam Perancangan Media Interaktif Profile Sekolah guna meniti karir selanjutnya.
2. Sebagai syarat kelulusan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk membuat Media Interaktif ini antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi ini adalah :

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke lingkungan SMA Negeri 1 Mertoyudan.

2. Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan membaca referensi / buku yang berhubungan dengan tema penelitian yang diambil untuk mempermudah perancangan dan pembuatan program.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mewawancarai pada pihak SMA Negeri 1 Mertoyudan.

1.5.2 Metode Analisis

Pada penelitian kali ini metode analisis yang digunakan penulis adalah model analisis SWOT.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan kali ini peneliti menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), bagian yang digunakan adalah *concept* dan *design*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan konsep *Multimedia Development Life Cycle*. Adapun bagian-bagiannya adalah *Material Collecting* dan *Assembly*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika pengumpulan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem dan teori-teorinya, elemen multimedia dan pendukungnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang bagaimana sistem di analisis, di rancang, dan di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang bagaimana spesifikasi program, evaluasi dari media interaktif.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa yang sudah di terangkan dalam bab sebelumnya yang berhubungan dengan masalah yang diterangkan sebelumnya oleh penulis.