

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia.

Sekarang ini multimedia sudah menjadi suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. Multimedia dapat memberikan manfaat dalam banyak bidang, sebagai contohnya adalah dalam bidang pendidikan, kesehatan, jasa, hiburan, dan periklanan. Dalam hal pendidikan kita dapat melihat bahwa dengan tambahan multimedia, maka pembelajaran akan terasa lebih menarik dan membuat kegiatan belajar – mengajar menjadi lebih mudah. Dalam bidang kesehatan akan memberikan kemudahan kepada dokter dan perawat dalam memantau kesehatan pasiennya.

Periklanan dapat dibedakan dari tujuannya. Iklan informatif bertujuan untuk menginformasikan akan adanya produk baru, harga atau cara penggunaan suatu barang. Iklan persuasif bertujuan untuk permintaan selektif suatu merk tertentu. Iklan pengikat bertujuan mengingatkan konsumen akan adanya produk tersebut sehingga mempertahankan keberadaan produk tersebut. Iklan penambah nilai bertujuan untuk menambah nilai produk pada persepsi konsumen. Iklan juga dapat meningkatkan reputasi sebuah sekolah.

SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang adalah salah satu sekolah tingkat pertama swasta yang ada di kota Magelang. Pada dasarnya sekolah ini merupakan sekolah berbasis islam pertama yang ada di kota Magelang. SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang sampai sekarang merupakan sekolah yang masih berkembang. Sekolah ini biasanya dipromosikan melalui brosur. Dengan adanya aplikasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan image sekolah dengan menambahkan unsur multimedia dalam promosinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang didapat yaitu "Bagaimana membuat aplikasi interaktif profil SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang berbasis multimedia?".

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan penelitian ini yaitu:

Company Profile Interaktif ini menampilkan:

1. Profil, di dalamnya mencakup sejarah, visi dan misi, dan struktur organisasi SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.
2. Kegiatan, di dalamnya mencakup kegiatan belajar mengajar, kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan keagamaan SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.
3. Fasilitas SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.
4. Prestasi yang telah diraih oleh sekolah, siswa dan guru.
5. Galeri, di dalamnya mencakup foto kegiatan-kegiatan SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Sebagai media promosi SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang agar lebih dikenal dan diketahui masyarakat.
2. Sebagai sarana publikasi prestasi yang telah diraih sekolah, siswa dan guru SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.
3. Sebagai syarat kelulusan menempuh pendidikan strata I Sistem Informasi (SI-SI) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diajukan, yaitu :

1.5.1. Bagi SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu metode atau media promosi yang cukup membantu dalam pengenalan SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang kepada masyarakat.

1.5.2. Bagi Umum

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai contoh dalam pembuatan sebuah aplikasi interaktif sebagai media promosi dan dapat dikembangkan sesuai dengan teknologi dan teknik pembuatan sesuai dengan topiknya.

1.5.3. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu implementasi dari ilmu yang sudah didapatkan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1. Pengumpulan Data

Adapun metode-metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1.6.1.1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap lingkungan SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang serta aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalamnya.

1.6.1.2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan pihak terkait dimana penulis melakukan penelitian untuk memperoleh gambaran secara umum tentang SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.

1.6.1.3. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil data dari catatan kegiatan perkuliahan, buku-buku dari perpustakaan serta hasil pencarian data dari internet untuk mendapatkan hal yang berkaitan dengan media promosi, multimedia dan perancangan company profile interaktif.

1.6.2. Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam aplikasi, menggunakan metode Analisis Kebutuhan Aplikasi.

1.6.3. Perancangan

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Company Profile SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang.

1.6.4. Produksi

Hasil analisis kemudian dibuat sebagai gambaran dan acuan dalam desain Profil interaktif SMP Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang lalu diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi.

1.6.5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang berguna untuk mengarahkan pembahasan sehingga tidak melebar diluar sistematika yang dibuat. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengambilan data, sistematika penulisa.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi uraian teori-teori mengenai pengetahuan dasar dan teori-teori yang diambil sebagai bahan referensi dalam pembuatan aplikasi interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai aplikasi yang akan dibuat. Dalam bab ini akan dibahas seputar aplikasi interaktif beserta dengan elemen-elemen yang ada pada aplikasi interaktif tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang Hasil Penelitian yang meliputi pembuatan aplikasi interaktif multimedia dalam hal daya tarik pesan dan dalam mengeksekusi aplikasi interaktif multimedia dan manfaat dalam dalam proses penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi ringkasan dan penegasan penulis mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Saran dapat berisi tindakan praktis, pengembangan teori baru dan penelitian lanjutan.