

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia kerja saat ini, persentasi merupakan hal yang sangat penting, karna memiliki manfaat untuk menjabarkan suatu materi, menaikan kesan lebih eksklusif suatu meteri karna melibatkan alat persentasi dan juga untuk menunjukan nilai dari suatu produk atau jasa. Sebagai contoh banyak perusahaan, sekolah dan juga lembaga-lembaga yang menggunakan persentasi dalam proses melakukan kerjasama, dengan menunjukan keunggulan dari produk atau jasa yang dimiliki.

Tidak hanya itu persentasi juga dapat digunakan untuk mempresentasikan profile, ide, dan gagasan. Dalam pelaksanaannya dibutuhkan suatu media yang mampu mempermudah persentator dan juga mampu menarik perhatian *audience*, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Seperti yang kita ketahui banyak unsur-unsur dalam media yaitu gambar, video, animasi, text, dan suara,

Akan lebih menjadi alternatif jika unsur-unsur gambar, video, animasi,teks dan suara dipadukan dengan proses persentasi sehingga setiap *audience* yang mendengarkan persentasi secara tidak langsung dapat memahami dengan baik. Dengan melihat potensi itu, peneliti mencoba untuk membuat sebuah media persentasi yang dapat mempresentasikan profile SMK Negeri 2 Yogyakarta. Karena saat ini SMK Negeri 2 Yogyakarta belum mempunyai

profile untuk mempresentasikan sekolahnya..

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini dilakukan dengan judul Pembuatan Media Persentasi Profil SMK Negeri 2 Yogyakarta Menggunakan Database dan Berbasis Dekstop. Dengan adanya Media Persentasi Profile SMK Negeri 2 Yogyakarta ini diharapkan dapat membantu SMK dalam meningkatkan promosi sekolahnya kepada calon siswa dan dapat membantu untuk meyakinkan perusahaan yang mencari tenaga kerja dan sebagai sarana untuk memperkenalkan SMK Negeri 2 Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana cara membuat Media Persentasi Profil SMK Negeri 2 Yogyakarta Menggunakan Database dan Berbasis Dekstop?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat di peroleh batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penyusunan yaitu:

1. Indikator pembahasannya media persentasi ini berkonsentrasi pada media interaktifnya sedangkan untuk database hanya untuk pelengkap.
2. Dalam proses penambahan data dilakukan hanya di Databasenya.
3. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk SMK Negeri 2 Yogyakarta.

4. Pengujian aplikasi yang dibuat, hanya meliputi pengujian program. Tidak di uji pengaruhnya terhadap minat calon siswa dan juga perusahaan yang mencari tenaga kerja.
5. Aplikasi media persentasi ini hanya digunakan pada desktop (Personal komputer dan laptop).
6. Bagian yang dapat di update adalah Visi&Misi, BKK, Jurusan, Program, Fasilitas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membantu lembaga pendidikan SMK Negeri 2 Yogyakarta dalam memperkenalkan sekolahnya secara lebih menarik menggunakan Multimedia.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu persentasi profile SMK Negeri 2 Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Peneeltian

Tujuan dari penelitian bagi peneliti :

- Sebagai syarat kelulusan studi di Universitas AMIKOM.

Sedangkan bagi object penelitian :

- Menghasilkan suatu media persentasi yang dapat membantu meningkatkan nilai dari SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui proses

persentasi.

- Hasil penelitian digunakan untuk kegiatan persentasi dalam proses MoU dengan perusahaan yang mencari tenaga kerja di SMK Negeri 2 Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung keadaan lingkungan SMK Negeri 2 Yogyakarta.

1.5.1.2 Metode Studi Literatur

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

1.5.1.3 Metode Konsultasi

Metode pengumpulan data dengan berkonsultasi pada pihak SMK Negeri 2 Yogyakarta dan kepada dosen pembimbing.

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 Deleveropment Life Cycle*. Adapun bagian bagiannya adalah *material collecting*, dan *assembly, testing* dan *distribution*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I .PENDAHULUAN

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

BAB II .LANDASAN TEORI

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

BAB III .ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang bagaimana spesifikasi program,evaluasidari media pembelajan.

BAB V PENUTUP

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

