

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan informasi yang pesat membuat seseorang tidak bisa lepas dari informasi. Peranan teknologi informasi di era globalisasi ini khususnya teknologi komputerisasi dapat menghasilkan informasi yang tepat dan lebih nyata bila dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan dengan cara manual. Media penyajiannya semakin canggih dengan kemajuan teknologi saat ini yaitu multimedia khususnya. Hal itulah yang mendasari semakin banyaknya sistem komputerisasi sekarang ini yang sangat membantu dalam penyampaian informasi. Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah dalam mendapatkan informasi tersebut. Karena dengan menggunakan software aplikasi multimedia dapat menyajikan informasi berupa suara, gambar, video, animasi, dan teks yang akan lebih mudah untuk dipahami dalam penyampaian informasi.

Dengan demikian sebagai salah satu SMP swasta di Yogyakarta setidaknya bisa memanfaatkan teknologi informasi komputerisasi berbasis multimedia untuk membantu proses penyampaian informasi kepada masyarakat dimana informasi merupakan hal yang paling penting bagi suatu sekolah swasta seperti SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ini. Sehingga sebuah profil sekolah diperlukan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan bisa tersampaikan. Saat ini informasi sekolah seperti visi misi, dan

keunggulan sekolah masih disampaikan secara manual. Sehingga masih terdapat kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual atau masih kurang efektif dan efisien informasi tersebut.

Sehingga sebuah profil sekolah berbasis multimedia merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan sekolah dan semua bagian di dalamnya termasuk informasi-informasi tentang sekolah. Dengan adanya sistem informasi yang dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi sekolah, sehingga diharapkan dapat mendukung dalam persaingan yang kompetitif dan sekolah bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas, menjadi sekolah unggulan dan sekolah favorit dengan banyak calon siswa-siswi yang berminat melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian diatas maka dapat menyimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai pelengkap media informasi dan promosi pada "SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta"?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi "SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta".

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Sistem Informasi (SI) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Membuat company profile berbasis multimedia sebagai sarana informasi yang dibutuhkan oleh "SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta".

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang sudah didapat selama studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu pada jurusan Sistem Informasi dan dapat memahami apa yang telah didapat di kuliah teori maupun yang praktek.
2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan.
3. Untuk mendapatkan gambaran yang nyata tentang pembuatan company profile.

b. Bagi Masyarakat Umum

1. Digunakan sebagai media informasi.
2. Dapat berguna untuk menarik minat siswa-siswi yang baru masuk.

c. Bagi Akademik

1. Untuk mengukur seberapa besar mahasiswa memahami dan menerapkannya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpulan data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1. Jenis Data Primer

Yang digunakan data primer, karena merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer di dapat dari hasil wawancara kepala sekolah dan guru-guru SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, hasil observasi terhadap suatu benda (data sekolahan), kejadian atau kegiatan.

2. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

3. Metode wawancara

Merupakan cara yang efektif dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari seseorang secara langsung. Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak

yang berkaitan yaitu kepala sekolah dan guru-guru di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan cara menggunakan literature yang bisa dipakai seperti buku, mencari yang tema tentang multimedia pembuatan Company Profile yang bisa didapat dari perpustakaan. Bisa juga dengan menggunakan Internet mencari tentang multimedia untuk dijadikan referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

1.6.3 Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan media interaktif yang meliputi layar dan output yang dihasilkan, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Skripsi ini, laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian yang memuat : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan atau menjelaskan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide tampilan, template, kebutuhan sistem, dan analisis biaya-manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengetesan dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana informasi profile SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.