

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peranan multimedia pada profil sekolah ataupun instansi telah mengalami banyak peningkatan. Profil merupakan suatu aplikasi yang berkembang sebagai perwujudan dari pesatnya teknologi informasi. Banyak instansi saat ini lebih memilih aplikasi ini karena terkesan lebih modern. Di sisi lain, penggunaan multimedia untuk profil digunakan SMAN 2 Malang untuk memudahkan promosi atau pengenalan sekolah dalam berbagai acara.

SMAN 2 Malang telah membangun sebuah *front office* yang disana ditempatkan aplikasi profil SMAN 2 Malang. Dari aplikasi ini, pengunjung atau tamu dapat melihat secara lengkap Profil SMAN 2 Malang yang meliputi : motto simbolis, visi dan misi, sejarah, mars dan hymne, profil guru, prestasi, ekstrakurikuler, album foto siswa tiap kelas, denah sekolah dan deskripsi setiap ruang, serta denah 3D yang akan memudahkan pengunjung 'berjalan mengelilingi sekolah' hanya dari aplikasi ini.

Sering juga kita jumpai aplikasi profil diletakkan di dalam CD dan tidak dapat diperbarui datanya. Selama ini pihak sekolah juga masih belum mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan profil dilihat dari sisi penggunaannya. Karena permasalahan tersebut, pada penelitian ini penulis akan merancang aplikasi profil yang memiliki data dinamis (dapat diperbarui) dan dalam pengembangannya menggunakan prinsip *usability* dan evaluasi heuristik sebagai pengukuran tingkat keberhasilan penggunaan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah akan ditekankan pada :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan pengunjung mengenal lebih jauh SMAN 2 Malang melalui profil berbasis multimedia?

2. Bagaimana membuat profil yang memiliki data dinamis?
3. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan antar muka pengguna untuk Profil SMAN 2 Malang sesuai prinsip *usability*?
4. Bagaimana melakukan evaluasi heuristik untuk mengukur tingkat keberhasilan *usability* pada aplikasi Profil SMAN 2 Malang?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya pokok bahasan, maka dalam segmen pembahasan akan lebih ditekankan pada :

1. Aplikasi ini digunakan oleh SMAN 2 Malang.
2. Aplikasi ini tidak berhubungan dengan internet.
3. Simulasi 3D tidak sampai menunjukkan deskripsi setiap ruangan, misalnya: terdapat dua buah kursi di ruang A, terdapat papan tulis putih di ruang B, dan seterusnya.
4. Data yang diperbarui hanya teks dan gambar.
5. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Lingo dan sebagai pengolahan data menggunakan Adobe Director.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat memudahkan pengunjung mengenal lebih jauh SMAN 2 Malang melalui profil berbasis multimedia, membuat profil yang memiliki data dinamis, merancang dan mengimplementasikan antar muka pengguna untuk Profil SMAN 2 Malang sesuai prinsip *usability*, dan melakukan evaluasi heuristik untuk mengukur tingkat keberhasilan *usability* pada aplikasi Profil SMAN 2 Malang.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari pengerjaan skripsi ini antara lain:

Bagi Penulis:

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Brawijaya.

2. Mendapatkan pemahaman tentang Perancangan dan Impelementasi Profil SMAN 2 Malang dengan Adobe Director.
3. Mengetahui manfaat prinsip *usability* pada implementasi produk.
4. Mengetahui evaluasi heuristik dalam melakukan evaluasi pada prinsip *usability*.

Bagi Pengguna (Pihak Sekolah, Pengunjung):

1. Pihak sekolah akan dengan mudah mengenalkan Profil SMAN 2 Malang kepada para pengunjung atau tamu.
2. Pengunjung akan memperoleh pengetahuan tentang isi SMAN 2 Malang.

### 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Pada tahap ini dilakukan untuk pembuatan laporan dari semua dasar teori dan metode yang digunakan serta hasil-hasil yang diperoleh selama pengerjaan laporan skripsi.

Laporan skripsi ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

#### Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

#### Bab II Dasar Teori

Berisi dasar ilmu yang mendukung pembahasan laporan skripsi ini.

#### Bab III Metodologi

Berisi bahasan metode mengenai studi literatur, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, pengujian dan analisis.

#### Bab IV Analisis dan Perancangan

Membahas analisa perancangan dari sistem aplikasi.

#### Bab V Implementasi

Berisi implementasi perangkat lunak yang akan dibuat agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

Bab VI Uji coba dan Evaluasi

Berisi uji coba berdasarkan parameter-parameter yang ditetapkan, dan kemudian dilakukan evaluasi terhadap hasil uji coba tersebut.

Bab VII Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari proses pembangunan sistem dan saran-saran penulis tentang sistem.

