

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian marak dibicarakan dan digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga kaum lanjut usia. Selain itu dalam dunia pendidikan, perkantoran, pariwisata, industri, hiburan, militer dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Sehingga penggunaan komputer saat ini pun tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya dalam penyediaan suatu informasi. Setiap orang membutuhkan informasi, dan sekarang hanya dengan duduk di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa menjelajah ke berbagai belahan dunia dan memperoleh informasi untuk data-data yang kita butuhkan secara cepat dan praktis.

Company Profile kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media company profile adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa

ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Promosi yang selama ini dilakukan oleh pihak SMK kurang efektif dan bersifat terbatas karena hanya menggunakan baner dan spanduk. Sehingga diperlukan media promosi yang lebih efektif, efisien dan lebih menarik minat bagi masyarakat yang dapat menembus target pasar yang diinginkan yakni pada instansi atau yayasan lain dan kalangan masyarakat dalam dan luar daerah. Media promosi yang efektif, efisien dan menarik adalah berupa website dan CD promosi.

Tetapi antara website dan CD promosi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Website dapat diakses secara luas, dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi website di daerah tertentu memiliki kelemahan pada kecepatan bandwidth sehingga penggunaan media promosi melalui video, gambar dan animasi akan sangat sulit diakses, belum terjangkaunya semua daerah oleh internet, dan minimnya pengetahuan tentang internet pada daerah-daerah yang jauh dari perkotaan, akibatnya promosi akan tidak efektif dan efisien bila menggunakan website tersebut.

Sedangkan CD memiliki kelebihan pada mudahnya distribusi pada daerah-daerah terpencil yang tidak harus terkena jaringan internet, mudahnya memproduksi CD sendiri, mudah digunakan oleh kalangan awam dibanding dengan teknologi internet, dan dapat digunakan di rumah-rumah penduduk yang sudah memiliki komputer. Atau bagi masyarakat yang belum mempunyai komputer bisa melihat atau hadir saat SMK sedang mengadakan acara bazar sekolah, acara tahunan SMK.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri ISEYEGAN sebagai objek penyusunan Tugas Akhir dengan judul yang kami angkat yaitu "*Media Promosi Company Profile Jurusan Teknik Otomotif SMKN 1 Seyegan Berbasis Multimedia*".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah mengenai "Bagaimana membuat media promosi dalam bentuk program aplikasi multimedia interaktif untuk SMKN 1 Seyegan agar lebih efektif, efisien dan menarik?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan tersebut agar ruang lingkup pembahasan tidak meluas maka penulisan Tugas Akhir ini dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia sebagai media sarana promosi untuk SMKN 1 Seyegan dengan jurusan teknik otomotifnya yang lebih efektif, efisien dan menarik tentu saja dengan alat bantu seperangkat komputer.
2. Sasaran yang akan dipromosikan meliputi:
  - a. Wali murid
  - b. Instansi atau yayasan lain yang akan bekerja sama
  - c. SMK IT, SMK Negeri dan SMK swasta lain.
3. Output yang dihasilkan berupa CD Interaktif, dengan menggunakan Macromedia Flash CS 3 dan Photoshop CS 3 serta software pendukung.

4. seperti Adobe Audition.
5. Dalam analisis dan pembuatan program ini database digunakan hanya untuk kelengkapan dan tidak dibahas secara mendalam.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang S1 Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Memberikan dan menyampaikan suatu media promosi dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang dapat lebih efektif, efisien dan menarik untuk bekerja sama dan menyekolahkan anaknya di SMKN 1 Seyegan dan mengambil Jurusan Teknik Otomotif.
2. Menyajikan promosi melalui penggabungan antara teks, gambar, animasi dan suara sehingga Wali murid dan yayasan lain diharapkan lebih tertarik dan mudah untuk memahaminya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **Manfaat Teoritis**

- a. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang media promosi company profile eksklusif pada masyarakat.
- b. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

### Manfaat Praktis

Dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas pelayanan sekolah dan anak didik untuk menjadi lebih baik.

#### c. Manfaat bagi Penulis

Karya Tulis Ilmiah ini akan menjadi rujukan bagi penulis untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan Company Profile sehingga nantinya akan dapat dijadikan acuan untuk promosi yang lebih eksklusif mulai sekarang maupun di masa mendatang.

#### d. Sebagai sumber informasi yang mudah dipahami dan menarik sehingga dapat dipahami dengan mudah.

## 1.6 Metode Penelitian

Agar penelitian mendapatkan hasil yang akurat, maka dalam Tugas Akhir ini data yang dibutuhkan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

### 1. Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

### 3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data atau dokumen-dokumen untuk kemudian dilakukan analisa.

#### 4. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan-bahan referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibatasi.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar Tugas Akhir ini lebih mengarah pada permasalahan dan membuat keteraturan dalam penyusunan dan penulisannya maka dibuat dalam beberapa bab, sebagai berikut :

##### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan Tugas Akhir, metode peneltiandan sistematika penulisan.

##### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

##### BAB III TINJAUAN OBYEK

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada sekolah yang dituju dan konsep perancangan sistem.

##### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan akhir yang di dapatkan selama pembangunan sistem dan tugas akhir, serta saran-saran yang dinilai perlu untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan memuaskan.

