

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa hal yang mendasari pembuatan proyek aplikasi *company profile* ini adalah pada tempat penelitian di TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri peneliti melihat dalam menyampaikan informasi tentang TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri masih dengan cara manual. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi *company profile* ini diharapkan bisa memberikan cara baru untuk memberikan informasi kepada calon murid juga wali murid dengan lebih baik lagi untuk kedepannya.

Penerapan aplikasi ini diharapkan kedepannya mampu membantu TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan promosi TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri masyarakat secara baik dan mudah untuk dimengerti. Dan juga membuat TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri lebih dikenal oleh masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun sebuah Aplikasi Company Profile sebagai sarana media promosi dan perekrutan siswa di TK Aba Aisyiah

Bustanul Athfal Dhuri yang dapat meningkatkan jumlah siswa dan memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul proyek ini yaitu Pembuatan Company Profile Untuk TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri, untuk menyederhanakan masalah serta memfokuskan pada rancangan aplikasi *company profile* maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat untuk menampilkan informasi tentang TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri.
- b. Informasi mempunyai fitur profile TK, visi misi, struktur organisasi, *galery*, *contact person* dan cara pendaftaran yang diberikan di TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri.
- c. Aplikasi yang dimaksud adalah bagaimana informasi yang tertadapat dalam aplikasi *company profile* ini dapat dipergunakan saat penerimaan murid baru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat sebuah Aplikasi Company Profile Pada TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Berbasis multimedia.

3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Bagi TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri
 - a. Meningkatkan citra TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri dan meningkatkan jumlah siswa TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri karena dengan adanya aplikasi company profile ini maka proses penyampaian informasi terhadap masyarakat menjadi lebih mudah dan praktis.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri secara mudah, praktis dan jelas.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan.
 - b. Menambah ilmu tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk suatu tujuan bisnis.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada proyek skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan skripsi dari TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan kepala sekolah TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri tentang pengambilan data yang diperlukan dalam pembuatan skripsi ini.

c. Survey

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan survey di TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri untuk bahan tambahan dalam menyelesaikan proyek skripsi.

d. Uji Coba

Melakukan uji coba aplikasi *company profile* yang sudah jadi pada TK Aba Aisyiah Bustanul Athfal Dhuri.

1.6.2 Metode Penelitian

1.6.2.1 Metode Analisis

Tahapan pengidentifikasian masalah akan diperlukan sebuah analisis dalam penelitian untuk menentukan dan mengetahui sebuah kekuatan, kelemahan, persaingan atau ancaman dan peluang. Maka analisis sistem yang digunakan adalah analisis SWOT untuk dapat memaksimalkan kekuatan yang ada juga kemudian memperoleh peluang serta untuk meminimalkan kelemahan dan juga mencegah ancaman. Berikut ini penjelasan dari analisis tersebut :

1. Strengths (Kekuatan)

Merupakan sebuah situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari sebuah perusahaan, organisasi atau instansi pendidikan yang berasal dari dalam dan kekuatan ini bersifat internal organisasi tersebut.

2. Weaknesses (Kelemahan)

Merupakan sebuah kondisi yang bisa ditemukan dalam organisasi dan biasanya sebuah kelemahan akan mudah didapatkan dari pada sebuah kekuatan.

3. Opportunities (Peluang)

Sebuah peluang yang muncul dan berasal dari lingkungan sekitar untuk bisa kita ambil dan manfaatkan sebaik-baiknya. Peluang tidak hanya bisa didapatkan dari hasil pemikiran internal saja untuk mendapatkan keuntungan, akan tetapi juga bisa didapat dari respon yang diberikan oleh masyarakat kepada organisasi tersebut.

4. Threats (Ancaman)

Ancaman akan selalu ada dalam setiap organisasi dari pihak dalam maupun pihak luar yang memberikan hambatan untuk berkembangnya dan berjalannya sebuah organisasi. Ancaman utama dari pengembangan aplikasi ini adalah munculnya pesaing yang mulai membuat atau mengembangkan aplikasi yang sama dan sejenis

Analisis SWOT ini dapat dibagi menjadi beberapa strategiyang bisa digunakan untuk menganalisis masalah, strateginyadalah sebagai berikut :

1. Strategi SO

Merupakan sebuah strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan memperoleh sebuah peluang.

2. Strategi WO

Merupakan sebuah strategi yang dapat meminimalkan sebuah kelemahan untuk bisa mendapatkan sebuah peluang.

3. Strategi ST

Merupakan sebuah strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi segala ancaman yang datang.

4. Strategi WT

Merupakan sebuah strategi yang dipergunakan untuk meminimalkan kelemahan sehingga bisa lolos dari sebuah ancaman.

1.6.2.2 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem dilakukan untuk merinci secara menyeluruh terhadap aplikasi yang dibuat dari siklus pengembangan sistem informasi yang mencakup hal –hal sebagai berikut :

1. Langkah – langkah yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi company profile.
2. Aturan – aturan yang harus diperhatikan dan dijalankan oleh individu dalam membuat aplikasi.

3. Menentukan standart kualitas dari aplikasi yang dibuat.
4. Menentukan teknik - teknik pengembangan yang tepat agar sesuai dengan teknologi yang digunakan oleh pengembangnya.

1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi ini langkah – langkah yang harus dilakukan adalah melakukan pengidentifikasian masalah, studi kelayakan sistem, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, testing sistem dan pemeliharaan sistem. Langkah – langkah yang berawal dari pengidentifikasian masalah sampai pemeliharaan sistem tersebut akan terus berulang kembali ke awal secara terus menerus jikaakan melakukan pengembangan aplikasi.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing ada dua langkah yang dapat atau bisa digunakan untuk melakukan testing sistem, yaitu :

a. White Box Testing

Uji coba white box menggunakan struktur control rancangan untuk memperoleh *test eas*. Didasarkan pada hasil pengamatan yang teliti tahap detail prosedur dan jalur logika yang melewati perangkat lunak kemudian diuji dengan memberikan tase case yang dugunakan untuk menguji serangkaian kondisi atau *loop* tertentu.

b. Black Box Testing

Uji coba black box yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan dengan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1.6.5 Metode Implementasi dan Pemeliharaan

Metode implementasi dan pemeliharaan ini yang harus dilakukan adalah melakukan implementasi aplikasi yang sudah selesai dibuat untuk dipergunakan oleh objek penelitian dan melakukan pemeliharaan aplikasi tersebut secara berkala agar bisa dilakukan pengembangan kembali aplikasi tersebut supaya lebih menarik dan lebih baik lagi kedepannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Proyek skripsi ini menyajikan lima bab, lima bab tersebut di sajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

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

2. BAB II Dasar Teori

Berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia serta pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan

wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, isi, merancang, naskah, grafik, memproduksi sistem, pengujian, menggunakan dan pemeliharaan sistem.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.



