

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sosialisasi pemasaran menjadi sebuah kunci utama bagi sebuah lembaga pendidikan untuk dapat meraup banyaknya konsumen, karena semakin produk dikenal oleh orang maka sebanyak itulah kemungkinan orang akan memilih.

Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien adalah pondok yang sudah difasilitasi dengan berbagai fasilitas yang tidak akan kalah apabila dibandingkan dengan pondok lainnya, hanya saja hal tersebut tidak diketahui oleh banyak kalangan, yang membutuhkan.

Sistem pemasaran yang dilakukan oleh Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien masih menggunakan cara yang konvensional, karena masih berupa selebaran dan brosur brosur yang umumnya beredar di dunia percetakan. Hal itu menyebabkan informasi tidak sepenuhnya sampai kepada orang yang membutuhkan dan terkesan kurang interaktif.

Paparan tersebutlah yang mendorong dibuatnya "PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PONDOK PESANTREN RAUDHATUL MUTAQIEN BERBASIS MULTIMEDIA".

1.2 Rumusan Masalah

Secara garis besar masalah yang dihadapi oleh Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien adalah:

1. Bagaimana mempromosikan Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien agar lebih di kenal oleh orang yang membutuhkannya?
2. Bagaimana membuat para calon konsumen menjadi tertarik untuk mendaftar ke Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien?
3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana presentasi untuk memberi pemahaman yang baik kepada konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Masalah- yang akan kami selesaikan dalam tugas akhir ini adalah:

- Pembuatan aplikasi yang berbasis multimedia, dan hanya dapat dijalankan di sistem operasi windows dengan data statik.
- Sistem dibangun guna menampilkan menu-menu :
 - a. Profile
 - b. Fasilitas
 - c. Kegiatan
 - d. Pendidikan
 - e. Prestasi
- Sistem ini dibangun menggunakan software Macromedia Director MX 2004 dan Adobe Photoshop cs 2.

- Aplikasi ini dibuat dan ditujukan sebagai media presentasi bagi calon siswa baru yang akan mendaftar di Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud di lakukannya ini adalah untuk membuat aplikasi promosi yang berbasis multimedia, dan mempunyai tujuan baik dari pihak Pondok Pesantren Raudhatul Muttaqien maupun pihak penulis.

1.4.1 Tujuan bagi Ponpes. Raudhatul Muttaqien

- Membantu dalam hal promosi sebuah lembaga pendidikan
- Membuat aplikasi presentasi dalam sebuah kegiatan promosi
- Mengurangi biaya promosi

1.4.2 Tujuan bagi penulls

- Sebagai syarat kelulusan dalam menempuh jenjang pendidikan di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**
- Sebagai wadah untuk menuangkan ilmu yang telah didapat dari kursi perkuliahan.
- Media pembelajaran untuk bersosialisasi dengan masyarakat

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada Tugas Akhir ini antara lain :

1.5.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan secara langsung ditempat penelitian Pondok Pesantren Raudhatul Mutaqien terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan terutama pada objek yang diteliti.

1.5.2 Metode Wawancara

Pada metode wawancara ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada sekretaris YAYASAN AL-ISLAM dan Direktur Eksekutif Pondok Pesantren Raudhatul Mutaqien mengenai objek yang diteliti.

1.5.3 Metode Literatur

Pada metode ini penulis mendapatkan data – data dari arsip atau dokumen Pondok Pesantren Raudhatul Mutaqien yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

1.5.4 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku – buku yang ada yang akan mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan Tugas Akhir ini perlu disertakan dengan tujuan agar penulisan Tugas Akhir dapat tersistematis dan terencana dengan baik sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku pada lazimnya sebuah karya ilmiah. Penulisan

Tugas Akhir dalam penelitian ini dikelompokkan kedalam beberapa bagian bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian dan pengembangan system.

BAB III TINJAUAN UMUM

Merupakan bab yang membahas tentang sejarah, visi, misi, sistem organisasi, lembaga pendidikan serta alur bagaimana aplikasi akan di rancang

BAB IV PEMBAHASAN

Menjawab semua dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada pokok permasalahan, akan diuraikan secara luas.

BAB V PENUTUP

Menguraikan semua kesimpulan dan saran-saran kepada para calon peneliti hal- hal yang belum kami pecahkan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

NO	KEGIATAN	APRIL				MEI			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■						
2	Analisis Kebutuhan Sistem	■	■	■					
3	Pengumpulan data	■	■	■	■				
4	Membuat Rancangan Sistem				■	■	■		
5	Implementasi Program				■	■	■	■	
6	Uji Coba Program (Testing)				■	■	■	■	■
7	Penyusunan Laporan Penelitian				■	■	■	■	■

