

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dan mewarnai kehidupan manusia diberbagai sektor diantaranya: teknologi dibidang aplikasi multimedia yang termasuk *new media*. Dengan adanya multimedia, semakin mendukung kreatifitas-kreatifitas manusia untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Aspek-aspek yang paling menonjol adalah software aplikasi multimedia untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi dengan media gambar, teks, audio, animasi dan video, selain itu multimedia juga mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui bentuk CD interaktif yang disebut dengan company profile. Company profile dapat berisi tentang profil perusahaan, instansi pemerintah, swasta, termasuk juga lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah.

CD interaktif dalam penelitian ini berisi gambaran tentang lembaga pendidikan (sekolah), yang menginformasikan tentang Profil Sekolah sebagai media untuk studi banding antara sekolah satu dengan sekolah lainnya. Company profile yang menyediakan informasi dengan lengkap dan tampilan yang menarik akan memudahkan sekolah tersebut berkembang dan maju, hal

ini dikarenakan lebih mudah masyarakat umum untuk mengetahui profil sekolah tersebut.

Dari uraian diatas maka penyusun tertarik untuk mengambil judul Company Profil SMK N 1 MADIUN berbasis multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan: Bagaimana cara membuat profil SMK N 1 MADIUN berbasis multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat.

### **1.3 Batasan masalah**

Dalam batasan masalah ini penyusun membatasi masalah-masalah yang terjadi pada aplikasi ini yaitu: membuat CD interaktif (company profil) sebagai media publikasi bagi SMK N 1 Madiun dan sebagai pemikat daya tarik bagi calon siswa baru yang akan mendaftar disekolah tersebut.

Adapun softwer yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Macromedia Direktor MX 2004, Macromedia flash 8, Adobe Audition 1.5.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- ◆ Dapat mengembangkan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ◆ Meningkatkan mutu sekolah dan memberikan informasi tentang SMK N 1 Madiun kepada Masyarakat dan Dinas pendidikan setempat.
- ◆ Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi, serta mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lainnya.
- ◆ Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi program studi sarjana jurusan sistem Informasi disekolah tinggi menejemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat dari tugas praktek dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- ◆ Bagi penulis

Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh penulis selama kuliah, sebagai persiapan untuk mengaplikasikan pada dunia kerja.

- ◆ Bagi Instansi

Membantu proses pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang telah efektif melalui medi informasi berbasis multimedia. Menyumbangkan suatu hasil karya dalam bentuk Company profil yang sangat bermanfaat bagi masyarakat juga instansi.

### 1.5 Metode Penelitian

Terciptanya suatu pembahasan baru yang menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini sumber-sumber mendukung keakuratan informasi yang terkandung dalam data-data yang telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya:

#### 1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh SMK N 1 Madiun:

- ◆ Ekstra-kulikuler
- ◆ Kegiatan belajar mengajar
- ◆ Kegiatan bakti sosial

untuk memperoleh informasi yang akan dijadikan penelitian.

#### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak sekolah SMK N 1 Madiun dalam hal pengambilan data.

### 3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang menunjukan pada buku-buku yang tersedia di perpustakaan, yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun akan membagikan dalam beberapa Bab, yaitu:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini penyusun akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian.

### **BAB II            DASAR TEORI**

Pada bab ini Berisi tentang konsep dasar teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi Company profi.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menerangkan tentang analisis dan perancangan sistem, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menerangkan tentang hasil dan pembahasan yang menguraikan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis desain, hasil testing dan implementasi, berupa penjelasan teoritik, dan kualitatif.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menerangkan tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

