

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dapat membantu manusia memasuki peradaban di-era globalisasi dan teknologi yang diciptakan untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Dilihat dari pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, tentunya harus diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna pada bidang teknologi informasi.

Sarana informasi dengan pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu dalam penyampaian dan pendistribusian informasi. Dengan penggunaan peralatan dan aplikasi multimedia yang menarik dan mudah penggunaannya akan sangat membantu dalam penyampaian materi yang ada. Untuk itu, maka sangat penting sekali membangun sebuah sarana informasi seperti *company profile* berbasis multimedia flash yang berguna sebagai media pengenalan dan promosi atas sebuah lembaga atau perusahaan. *Company profile* yang baik, memberikan informasi yang menarik, mudah diingat dan mengena sasaran, dan itu sangat mempengaruhi *image* para *user* yang mempergunakan *company profile* tersebut.

MTs Aswaja Dukun sebagai salah satu lembaga pendidikan yang sangat ingin mengembangkan potensi para siswa, masyarakat dan sekolah dalam bidang informasi.

Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan sistem informasi yang memanfaatkan teknologi informasi, karena selama ini pihak lembaga masih mengandalkan sistem secara internal saja.

Pembuatan *company profile* berbasis multimedia flash ini lebih ditujukan untuk memberikan informasi seputar sekolah dan promosi MTs Aswaja Dukun.

Membuat sistem informasi seputar sekolah, maka penulis selaku Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, bermaksud melakukan penelitian di MTs Aswaja Dukun dengan judul "Company Profile MTs Aswaja Dukun Berbasis Multimedia".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

Bagaimana membangun sebuah aplikasi *Company Profile* MTs Aswaja Dukun Berbasis Multimedia yang secara jelas menggambarkan informasi tentang visi, misi, sejarah, profil, tujuan, latar belakang, dan keunggulan lain agar dapat meyakinkan calon peserta didik untuk memilih MTs Aswaja Dukun sebagai tempat menimba ilmu yang selanjutnya ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka kami membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini meliputi ruang lingkup MTs Aswaja Dukun.
- b. Informasi yang ada dalam aplikasi ini meliputi;
 1. Beranda adalah halaman awal yang berisi informasi sederhana tentang MTs Aswaja Dukun.
 2. Tentang meliputi visi, misi, sejarah, dan tujuan Profil MTs Aswaja Dukun.
 3. Fasilitas yang ada MTs Aswaja Dukun.
 4. Ekstrakurikuler meliputi kegiatan selain proses belajar mengajar yang ada di MTs Aswaja Dukun.
 5. Galeri berisikan foto dan video hasil dokumentasi yang ada di MTs Aswaja Dukun.
- c. Dalam membangun aplikasi multimedia penulis menggunakan *software* pendukung diantaranya Adobe Flash CS 5, Adobe Photoshop CS 5, Adobe Premier Pro Cs5.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Sebagai media informasi supaya keberadaan sekolah lebih dikenal dan diketahui banyak orang.

- b. Membuat suatu aplikasi company profile sebagai media komunikasi menggunakan Adobe Flash CS5.
- c. Memperluas informasi mengenai Mts Asawaja Dukun kepada banyak orang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini penulis mengkategorikan sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi penulis:
 1. Menerapkan ilmu yang telah diberikan di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
 2. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menyusun suatu laporan secara ilmiah.
 3. Menambah wawasan baik secara teoritis ataupun secara prakteknya.
 4. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya.
- b. Manfaat bagi MTs Aswaja Dukun :
 1. Sebagai media promosi dan informasi sekolah kepada masyarakat umum.
 2. Memaksimalkan pelayanan dan mutu pendidikan sekolah.
 3. Mengoptimalkan sumber daya manusia untuk pengembangan *company profile* yang akan datang.

4. Memaksimalkan peralatan multimedia yang sudah ada.

c. Manfaat bagi umum :

1. Meningkatkan perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia sehingga dapat dengan mudah dipergunakan.
2. Pemanfaatan optimalisasi multimedia akan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
3. Mengendalikan dan memantau perkembangan teknologi informasi di lingkup pendidikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi (Pengamatan) adalah aktivitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

b. Wawancara atau *interview*

Interview juga sering disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewed*).

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode penulisan karya tulis ilmiah dengan mengumpulkan bahan, materi, data, dan informasi yang diperoleh dari buku-buku dan jurnal yang tersedia.

d. Data Dokumentasi

Suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

e. Obyek Perancangan

Mendefinisikan sebuah hubungan antar muka (*interface*), kelas-kelas (*classes*), dan obyek-obyek (*objects*) yang masing-masing saling bekerja sama dengan aturan tertentu yang unik untuk menyelesaikan suatu masalah.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematika dalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis mengemukakan konsep dan atau teori yang menjadi landasan pokok terbentuknya sebuah rancangan berikut prosedur atau langkah-langkahnya secara teoritis.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum obyek studi, meliputi sejarah singkat, bidang usaha, struktur organisasi, dan data/ informasi yang relevan dengan pembuatan rancangan. Selain itu, bab ini juga menguraikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembuatan rancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis mengemukakan data yang akan digunakan, hasil yang senyatanya, hasil aplikasi/ implementasi pengetahuan tertentu, komparasi antara hasil yang senyatanya dengan hasil aplikasi/implementasi, dan pembahasan atas hasil yang ditemukan.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup di isi dengan kesimpulan dan saran atau rekomendasi. Di dalamnya, dikemukakan secara singkat masalah-masalah penting dari pembahasan sebelumnya, rekomendasi pada intinya merupakan tindak lanjut yang dikehendaki atas temuan atau masalah-masalah yang belum dibahas dalam karya tulis itu.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka yang dicantumkan dalam daftar pustaka seharusnya merupakan sumber penulisan yang diacu oleh penulis yang ditunjukkan sitasi yang dicantumkan dalam teks. Variasi dalam penulisan karena ada perbedaan dalam sumber pustaka yang dipakai, yaitu: buku teks, artikel jurnal ilmiah, kumpulan beberapa tulisan (*prosidings*), skripsi/tesis/disertasi, pustaka berupa *working paper*, pustaka berupa buletin dimana nama penulis adalah instansi, pustaka berupa surat kabar dan pustaka yang diambil dari internet selain jurnal.

LAMPIRAN

Lampiran dipakai untuk menempatkan data atau keterangan lain yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama Tugas Akhir/Skripsi.

