

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman sekarang ini informasi memegang peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan kita akan informasi maka mengharuskan dunia teknologi informatika berkembang juga untuk mengimbangnya, dengan demikian di harapkan komunikasi dan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hasil yang di harapkan lebih akurat.

Upaya untuk lebih memperkenalkan SMA N 2 Banjarsari kepada masyarakat luas, khususnya siswa siswi SMP kelas tiga di perlukan media informasi yang menarik untuk mampu menarik minat calon siswa baru. Selama ini promosi yang dilakukan oleh SMA N 2 Banjarsari hanya sebatas menggunakan pamflet dan brosur. Dalam era multimedia sekarang ini mulai banyak sekolah yang menggunakan company profile sebagai salah satu media promosi.

SMA N 2 Banjarsari mulai merencanakan untuk menggunakan company profile sebagai salah satu media promosi. Karena selama ini kegiatan promosi kesekolah-sekolah SLTP hanya melakukan presentasi sederhana (tanpa alat pendukung) selain brosur.

Multimedia berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses navigasi, interaksi, serta komunikasi tentu sangat mudah. Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka peneliti mengambil judul skripsi **"Membuat Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada SMA N 2 BANJARSARI."**

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut:

"Bagaimana membuat Company Profile SMA N 2 Banjarsari sebagai media informasi dan promosi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik kepada para calon siswa baru? "

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Dasar pembuatan aplikasi Company Profile ini untuk menambah atau menjadi media alternatif promosi dan informasi tentang SMA N 2 Banjarsari.

2. Cara mempromosikannya di lakukan dengan cara mempresentasikan menggunakan proyektor secara langsung di depan siswa-siswi SMP kelas tiga.
3. Aplikasi ini adalah aplikasi multimedia interaktif dan dinamis yang di dalamnya berisi informasi tentang profile sekolah, visi dan misi sekolah, prestasi, ekstrakurikuler, dan berbagi informasi yang berkaitan dengan SMA N 2 Banjarsari.
4. Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile SMA N 2 Banjarsari ini bersifat dinamis artinya materi atau informasi dalam aplikasi Company Profile ini bisa di update atau di rubah sewaktu-waktu dengan Notepad yang terkoneksi ke video flash melalui script.
5. Software yang di gunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash Profesioanal Cs3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi multimedia interaktif untuk SMA N 2 Banjarsari.
2. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Memenuhi syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Digunakan sebagai media promosi dan informasi SMA N 2 Banjarsari pada calon siswa saat kegiatan promosi ke sekolah-sekolah SMP di wilayah Banjarsari.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah diajarkan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

1.6 Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah terdiri dari beberapa cara yaitu:

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada SMA N 2 Banjarsari.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan serta pengarahan secara langsung dengan pihak SMA N 2 Banjarsari yaitu Budi Darmansyah selaku Wakasek kurikulum.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SMA N 2 Banjarsari.

d. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika laporan ini guna mempermudah serta memperlancar pemahaman serta pembahasan dalam memahami alur perancangan Company Profile, maka pembahasan ini akan di bagi menjadi atas 5 bab, yaitu:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian pembuatan karya sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka serta sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori yang mendukung terbentuknya judul serta mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori ini juga menerangkan definisi-definisi yang berkaitan tentang judul yang sedang diteliti maupun diproduksi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum sekolah, metode analisis yang digunakan hingga perancangan multimedia untuk membangun aplikasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemelihara sistem sehingga siap digunakan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga di harapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

