

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan dinamika kehidupan masyarakat Ponorogo dan menjelang pelaksanaan Kurikulum 1984 serta dalam rangka mencapai salah satu tujuan nasional yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, maka atas dasar Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur Nomor 102 / 104.7.2.84 / SK pada tanggal 24 Mei 1984 secara resmi SMA Negeri 1 Badegan berdiri di Desa Menang, Kecamatan Badegan ( sekarang termasuk Kecamatan Jambon ) Kabupaten Ponorogo. SMA Negeri 1 Badegan berdiri diatas tanah seluas 1, 450 hektar dengan Persil Nomor 35 Jl. Kemudian diperkuat dengan dikeluarkannya Sertifikat Nomor Identitas Sekolah ( NIS ) oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Ponorogo Nomor 421 / 1228 / 40553 / 2003 dengan Nomor Identitas Sekolah : 30 00 10.

Sma Negeri 1 Badegan posisi dan letak sekolahnya pun strategis jauh dari kebisingan yang memungkinkan para siswa dapat memaksimalkan belajarnya,serta mudahnya transportasi umum seperti bus dan angkodes sehingga mudah untuk ditempuh,secara geografis berbatasan dengan wilayah Barat Badegan wilayah Utara kecamatan Sampung, wilayah Timur kecamatan Kauman Somoroto dan wilayah Selatan kecamatan Balong.

Permasalahannya dimungkinkan belum sadarnya pikiran masyarakat bahwa sekolah ditempat jauh dari daerah kota yakni kwalitas dan efektifnya

untuk pembelajaran. Sebelumnya untuk mengenalkan kepada masyarakat SMA N 1 Badegan menggunakan spanduk dan baliho

Dalam masalah tersebut kami bermaksud untuk membuat sebuah media informasi berbentuk company profile yang berisi antara lain home, sejarah, visi dan misi sma negeri 1 badegan ponorogo, gallery, fasilitas, kontak.

Dengan melihat permasalahan dan data-data diatas maka judul yang diangkat *"COMPANY PROFILE SMA N 1 BADEGAN PONOROGO BERBASIS MULTIMEDIA"*

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang ada maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

"Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif guna menunjang salah satu media promosi yang ada dan dikembangkan pada SMA N 1 Badegan. Adapun dalam penggunaan aplikasi multimedia nantinya mampu memberikan informasi yang lebih interaktif dengan mengandalkan teknologi komputer"

### **1.3. Batasan Masalah**

Media promosi yang berbasis multimedia sangatlah banyak, antara lain website, iklan televisi, company profile, dan sebagainya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media promosi ke dalam bentuk aplikasi company profile yang dapat di akses dengan menggunakan komputer atau laptop serta meningkatkan layanan kepada masyarakat dan khususnya pelayanan informasi kepada calon siswa baru pada SMA N 1 Badegan melalui multimedia.

Adapun perangkat lunak yang di gunakan di antaranya Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas maka maksud dan tujuan yang ingin di capai dalam skripsi ini secara umum terbagi menjadi tiga yaitu :

1. Membuat aplikasi promosi yang nantinya membantu SMA N 1 Badegan ponorogo dalam upaya memberikan informasi kepada siswa baru.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Memproduksi sebuah aplikasi multimedia interaktif lembaga pendidikan sebagai media informasi dan promosi yang efektif bagi pelajar yang ingin melanjutkan ke jenjang SMA.

Hasil penelitian ini di maksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para calon siswa baru.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

### 1) Interview

Dengan cara menanyakan langsung kepada kepala sekolah atau instansi sekolah SMA N 1 Badegan Ponorogo.

### 2) Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan langsung ke SMA N 1 Badegan Ponorogo.

### 3) Kepustakaan

Dengan cara mengambil bahan-bahan dari literature dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## **1.7. Sistematika penulisan**

Penulisan tugas akhir ini terbagi lima bab. Pembagian bab demi bab tugas akhir ini sebagai berikut :

### 1. Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### 2. Bab II LANDASAN TEORI

Berisi uraian tentang sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang di pakai dalam pembuatan aplikasi

### 3. Bab III ANALISIS Dan PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai sejarah singkat dan visi misi yang berkaitan dengan obyek dari Sma Negeri 1 Badegan Kab.Ponorogo.

### 4. Bab IV IMPLEMENTASIDan PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai design grafis yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis memproduksi sistem serta uji coba program aplikasi dengan pembahasan kelayakan aplikasi yang mendukung.

### 5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin di perlukan oleh peneliti yang akan datang.

### 6. Daftar Pustaka