

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Terbukti pada bidang transportasi, komunikasi, pendidikan hingga alat-alat rumah tangga pun tak ketinggalan. Dengan perkembangan ilmu teknologi ini membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi. Teknologi juga memiliki andil besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada sekolah-sekolah. Salah satu dari teknologi yang memberikan informasi dan sangat marak sekali digunakan khalayak umum adalah teknologi multimedia.

Melalui Teknologi multimedia semua informasi dapat kita dapatkan baik yang bersifat umum sampai informasi yang bersifat tidak umum, company profile merupakan fasilitas umum dalam dunia multimedia. Melalui company profile, informasi disajikan sedemikian rupa untuk dilihat. Hingga saat ini jumlah company profile mungkin sudah tidak terhitung lagi jumlahnya karena melihat kebutuhan manusia akan informasi dan untuk memberikan lebih banyak kemudahan, maka beberapa pihak lebih memilih menggunakan company profile sebagai sarana promosi dan penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen atau user. Sebagian besar user menjadikan company profile sebagai sarana untuk menginformasikan sekaligus mempromosikan suatu perusahaan atau instansi. Informasi yang

terdapat pada masing-masing company profile sudah diperbaharui pada saat tertentu.

Dunia penelitian merupakan sarana dan prasarana dasar bagi manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya sesuai dengan tekad dan kemampuannya. Maka dengan hal tersebut sebagai salah satu lembaga pendidikan di “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN” semestinya mampu memberikan informasi kepada khalayak umum tentang gambaran secara luas “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN”. Atas dasar hal tersebut perlu adanya sebuah company profile sebagai sarana untuk mempromosikan “SMP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN “. Karena sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki pengakuan dari departemen pendidikan setempat, sebagai gebrakan baru yang sangat berpengaruh bagi dunia pendidikan siswa dan masyarakat. Dengan begitu informasi tentang dunia sekolah mudah diperoleh baik bagi siswa itu sendiri maupun bagi calon siswa baru.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

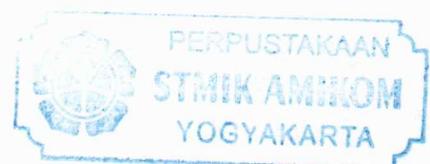
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : yaitu bagaimana membuat company profile yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempromosikan kepada para calon siswa baru yang membutuhkan informasi mengenai “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN “.

### C. BATASAN MASALAH

1. Company profile ini diterapkan pada masalah yang berkaitan dengan promosi “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN”.
2. Company profile dibuat dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 3, dan Corell Draw X 3, Swish Max, Ulead Video Studio 10, Shotink Glanda, Shotink SWF Quicker.
3. Perancangan company profile dibuat berdasarkan modul dan buku panduan tentang bagaimana cara membuat company profile.
4. Penggunaan software dan tools-toolsnya hanya terbatas pada kemampuan penulis.

### D. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud diadakan penelitian ini adalah :
  - a. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan teknologi multimedia yang sudah diterapkan pada “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN”.
  - b. Memasyarakatkan dunia multimedia bagi mereka yang belum mengetahuinya.
  - c. Sebagai pioneer dalam pembuatan media promosi di “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN” sehingga nantinya akan dihasilkan sistem promosi yang lebih baik.
2. Tujuan diadakan penelitian ini adalah :



- a. Membuat sarana promosi yang dibutuhkan oleh “SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN”.
- b. Untuk memenuhi syarat kelulusan gelar Ahli Madya Komputer pada jurusan Manajemen Informatika “STMIK AMIKOM”.
- c. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM ke dalam dunia kerja.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya teknologi multimedia yang berkaitan dengan company profile.

#### **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

1. Kearsipan

Mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap permasalahan obyek yang telah diteliti.

### 3. Studi Pustaka

Mendapatkan data melalui buku-buku, majalah dan literature lain yang berhubungan dengan kegiatan ini.

### 4. Interview

Mendapatkan data dengan cara menanyakan langsung kepada obyek.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah penulisan proposal ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini dalam 5 bab. Adapun urutannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan secara garis besar dari laporan Tugas Akhir, yang berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan Tujuan, Metode penelitian / pengumpulan data, dan Sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini menjelaskan dasar teori secara keseluruhan mengenai Macromedia Director MX, Adobe Photoshop, Corell Draw dan software-software yang digunakan dalam pembuatan company profile.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari SLTP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN sebagai obyek penelitian.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan company profile secara keseluruhan hingga penyelesaian akhir.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **G. JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN**

Sebagai pedoman untuk mengadakan kegiatan agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis menyusun jadwal rencana kegiatan dan

penyusunan sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan**

Jenis Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■	■	■								
Penulisan Laporan		■	■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Perancangan Aplikasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pembuatan Aplikasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Uji Coba Aplikasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Penyusunan Laporan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

Ket: ■ Kegiatan penelitian  
 ■ Libur Nasional/idle  
 ■ Mid Semester