

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Company profile merupakan bagian penting yang memiliki manfaat untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai profile sekolah yang bertujuan menaikkan citra sekolah sekaligus minat masyarakat untuk mempercayakan pendidikan putra atau putrinya di sekolah tersebut. Di dalam Company Profile yang menjadi bagian terpenting adalah prestasi dan fasilitas. Dalam perkembangannya, ada beberapa metode yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih menarik salah satunya yaitu video Company Profile. Karena video dapat menyampaikan informasi dengan baik dan efisien. Dibandingkan dengan media lain seperti, poster, baliho, maupun media cetak yang lain, video lebih unggul dalam menyampaikan sebuah informasi yang tersirat.

Selama ini, SMP NEGERI 1 WERU telah menggunakan media informasi seperti blog, brosur, baliho, dan website akan tetapi masih ada kekurangan, informasi yang tercantum kurang detail mengenai profil sekolah sehingga masyarakat kurang memperoleh informasi yang lengkap mengenai profile sekolah tersebut. Seperti yang terlihat dihalaman blog dan akun facebook yang dimiliki SMPN 1 WERU SUKOHARJO informasi sekolah yang kurang lengkap.

Atas dasar itulah kami akan membuat aplikasi berbentuk media interaktif yang digunakan untuk media informasi berupa Company Profil yang menampilkan

tentang profile SMPN 1 WERU SUKOHARJO sehingga dapat menambah data tarik sekaligus melengkapi informasi yang sudah ada sebelumnya dan memberikan alternatif baru dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis membuat judul “Pembuatan Company Profile Sebagai Sarana Informasi SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO” untuk meningkatkan daya tarik masyarakat sehingga lebih banyak lagi peminatnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis merumuskan masalah “Bagaimana membuat company profile untuk SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO yang menarik untuk media informasi ?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Video Company Profile ini hanya untuk SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO
2. Company profile berisi tentang sejarah, visi dan misi, prestasi, fasilitas, ekstrakurikuler, struktur organisasi, dan cara pendaftaran.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Company Profile Sebagai Sarana Informasi SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO” adalah :

1. Membuat video Company Profile untuk SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO sebagai sarana informasi.
2. Sebagai syarat wisuda dan mencapai gelar ahli madya

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian pada umumnya harus memiliki aspek manfaat. Beberapa manfaat yang bisa diperoleh bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait seperti berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

2. Menambah wawasan yang nyata dari apa yang diteliti, khususnya tentang tehnik informatika
3. Memperoleh gelar diploma pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

### **1.5.2 Manfaat Bagi Akademis**

1. Dapat dijadikan pembandingan atau literatur penyusunan tugas akhir di masa yang akan datang
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah ilmu pengetahuan

### **1.5.3 Manfaat Bagi Objek Penelitian**

Meningkatkan daya tarik, memperkenalkan SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO dengan baik dan menarik, dan meningkatkan volume pendaftar.

### **1.6 Metode Penelitian**

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah hasil wawancara dengan guru dan orang-orang yang berhubungan dengan penelitian ini. Selain itu sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung dengan melalui perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang bersifat arsip, file-file, serta data-data browsing melalui internet.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian

2. Metode wawancara

Merupakan metode pengamatan langsung dengan melalui wawancara dengan narasumber untuk memperoleh informasi secara akurat.

3. Metode searching

Merupakan metode untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian di internet.

4. Metode kearsipan dan perpustakaan

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari buku-buku yang berhubungan dengan tugas akhir dan dokumen dokumen yang diperlukan dalam penelitian.

### 1.6.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seberapa penting suatu produk multimedia yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan observasi, wawancara dengan pengajar/instruktur Belajar dan Pembelajaran, maupun menelaah hasil-hasil penelitian sebelumnya serta studi pustaka dari buku-buku, makalah, maupun artikel.

### 1.6.3 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran atau pembentukan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan. Perancangan dapat berupa sebuah bagan atau alur urutan dan tahapan proses dari aplikasi tersebut.

### 1.6.4 Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi. Pada tahap ini pembuatan desain aplikasi dibuat, suara direkam, penerapan elemen multimedia seperti gambar, video dan animasi.

### 1.6.5 Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dan evaluasi berisi tentang pembahasan aplikasi dan evaluasi tentang kekurangan dan kelebihan aplikasi, serta masukan atau saran untuk aplikasi dari pihak objek yaitu SMP N 1 WERU SUKOHARJO.

## 1.7 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah memahami terhadap Tugas Akhir ini, maka pembahasan dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pokok pembahasan yaitu:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan Tugas Akhir, manfaat Tugas Akhir, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan teori memberikan uraian teori – teori yang bersangkutan dengan pembahasan yang diambil penulis. Teori tersebut di ambil dari literature, dokumen, serta informasi dari berbagai sumber.

**BAB III : PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang implementasi informasi system, yaitu pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk memproduksi system.

**BAB IV : IMPLEMENTASI PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan implementasi dan evaluasi tentang pembuatan aplikasi.

**BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan company profil untuk SMP NEGERI 1 WERU SUKOHARJO