

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan saat ini keberadaannya bagi kalangan tertentu merupakan kebutuhan yang sangat mutlak harus ada. Sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat kaitannya dengan dunia informasi. Banyak pekerjaan di dunia pendidikan dan informasi yang dibantu pekerjaannya oleh komputer. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan semakin banyak pekerjaan yang membutuhkan peran teknologi informasi. Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia.

SMA Yos Sudarso merupakan Sekolah Menengah Atas di Sokaraja Banyumas saat ini sedang kurang diminati oleh masyarakat umum, seperti pada tahun ajaran 2014-2015 SMA tersebut hanya menerima siswa baru untuk menempati 2 ruang kelas saja berbeda dengan tahun ajaran sebelumnya. Sebuah profile diperlukan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat disampaikan ke masyarakat umum. Selama ini SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas belum memiliki company profile yang lengkap untuk menyampaikan informasi dan promosi.

Dalam perkembangannya memberikan informasi dan promosi masih menggunakan brosur, spanduk dan jejaringan sosial. Media yang dipakai dalam memberikan informasi dan promosi hanya memuat beberapa informasi seperti biografi, profile dan person kontak. Sehingga belum memuat informasi secara lengkap yang terbatas pada info brosur. Maka dari itu SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas berkeinginan memajukan promosinya dengan merancang *company profile* berbasis multimedia.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, serta membantu dalam pengenalan atau promosi kepada masyarakat umum pembuatan media interaktif *company profile* berbasis multimedia yang dikhususkan pada Adobe Flash adalah salah satu strategi. Karena belum mencoba menggunakan media ini sebagai sarana promosi untuk menyampaikan informasi yang lebih detail tentang sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat di rumuskan pokok permasalahannya adalah Bagaimana Cara Merancang *Company Profile* Berbasis Multimedia Sebagai Informasi dan Promosi ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai media informasi SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas berbasis Multimedia, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Lingkup Penelitian

SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.

2. Fitur atau informasi yang akan disajikan.

- a. Profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas, seperti: Sejarah singkat, Unggulan, Guru, Visi dan Misi.
- b. Penjelasan jurusan yang ada di SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.
- c. Fasilitas akan menampilkan foto fasilitas dan penjelasan fasilitas tersebut.
- d. Kemitraan / kerjasama dengan pihak - pihak yang terkait.
- e. Prestasi Guru dan Siswa SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.
- f. Menampilkan dokumentasi berupa foto kegiatan Siswa SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas, seperti: Ektrakurikuler dan kegiatan yang lainnya.
- g. Cara daftar ke SMA Yos Sudarso Sokaraja.
- h. About berisi daftar pustaka dan cara menggunakan aplikasi.

3. Bentuk aplikasi yang akan dibuat :

Aplikasi dibuat akan berformat .exe

4. Software yang digunakan:

Dalam pembuatan aplikasi company profile SMA ini menggunakan software pendukung sebagai berikut:

a. Adobe Flash CS6

Digunakan untuk pembuatan tombol Home, Profile, Jurusan, Fasilitas, kemitraan, Prestasi, Ektrakurikuler, Galeri, Cara Daftar, About dan pemberian animasi pada aplikasi Company Profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.

b. Adobe Photoshop CS6

Digunakan untuk pengolahan atau pengeditan foto dokumentasi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi Company Profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.

c. Corel Draw X3

Digunakan untuk membuat Logo SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas untuk keperluan perancangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain :

1.4.1 Maksud penelitian ini :

- a. Untuk mengetahui cara merancang Aplikasi Company Profile berbasis multimedia untuk SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.
- b. Masyarakat dapat menggunakan media informasi ini sebagai sarana untuk mencari referensi sekolah saat mau mendaftar.

1.4.2 Tujuan penelitian:

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata (S1).

- b. Membuat company profile SMA Yos Sudarso Sokaraja berbasis multimedia bertujuan untuk media promosi dan informasi kepada masyarakat umum.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama pengumpulan data atau memperoleh data-data dari sumber untuk menyusun laporan ini, penyusun melakukan beberapa metode, antara lain:

1. Studi Pustaka

Perancang mengumpulkan data dan informasi dengan cara membaca buku, jurnal dan situs-situs sebagai referensi yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan company profile SMA Yos Sudarso Sokaraja.

2. Metode observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas. Data yang di dapat antaranya :

- a. Profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas, seperti: Sejarah singkat, Data sekolah, Visi dan Misi.
- b. Penjelasan jurusan yang ada di SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.

- c. Dokumentasi berupa foto kegiatan Siswa SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas, seperti: Extra Kulikuler dan kegiatan yang lainnya.
- d. Prestasi Guru dan Siswa SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.
- e. Kemitraan / kerjasama dengan pihak - pihak yang terkait.

3. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas. Wawancara dengan :

- a. Kepala Sekolah SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.
- b. Beberapa Guru Pengajar SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas.

Serta pada penyusunan aplikasinya penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang disesuaikan dengan siklus pengembangan multimedia menurut Sutopo :

1. *Concept*
2. *Design*
3. *Material Collecting*
4. *Assembly*
5. *Testing*

4. Anallsis Data

Berdasarkan metode pengumpulan data yang sudah dilakukan oleh penyusun, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa urutan untuk melakukan

analisis data dalam penelitian yaitu mengelompokan data-data yang diperoleh seperti foto dokumentasi, gambar, dokumen dan biografi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuntuk merancang aplikasi, metode analisis dan langkah-langkah perancangan aplikasi company profile.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi deskripsi perusahaan, analisis masalah, solusi-solusi yang akan diterapkan, solusi yang akan dipilih, analisis kebutuhan, analisis biaya dan manfaat, analisis kelayakan dan perancangan aplikasi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan, desain aplikasi yang akan dibuat, alur pembuatan aplikasi, pembuatan aplikasi, menjelaskan hasil produksi dan mengetes hasil produksi (testing).

BAB V Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pembuatan Company Profile dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.