

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan *company profile* untuk promosi bukanlah hal baru dalam menyampaikan berbagai informasi dalam memperkenalkan sebuah perusahaan atau instansi. Informasi yang disampaikan *company profile* dapat disajikan melalui berbagai jenis multimedia, salah satunya multimedia interaktif. Multimedia interaktif dengan tampilan interface yang terdiri dari teks, gambar, audio dan video yang saling berintegrasi satu sama lain.

MA Riyadhotut Thalabah adalah sekolah formal dengan tambahan mata pelajaran pendidikan agama islam seperti Akidah ahlaq, Fiqih, Qur'an hadits dll, pendidikan formalnya setara dengan sekolah menengah atas (SMA). Media promosi yang digunakan pada saat social presentasi dan expo tahunan yang diselenggarakan pemerintah kab. Rembang dengan cara memberikan brosur. Media promosi yang digunakan hanya memuat beberapa informasi prestasi, waktu pendaftaran, lokasi, dan kontak. Maka informasi yang diberikan belum tersampaikan secara lengkap dan hanya sebatas pada media cetak.

MA Riyadlotut Thalabah memerlukan *company profile* sebagai alat bantu dalam promosi, aplikasi ini memiliki keunggulan seperti dapat menjalankan file audio, video, dan animasi, hal ini tidak dapat ditampilkan pada media cetak seperti

brosur. Media interaktif dapat memberikan informasi lebih jelas dan mudah difahami bagi calon siswa dan masyarakat.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mengangkat topic dengan judul “Pembuatan *Company profile* Madrasah Aliyah Riyadhotut Thalabah Rembang Sebagai Media Promosi”. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi MA Riyadhotut Thalabah dalam promosi. Masyarakat diharapkan lebih mengenal secara lengkap dan detail tentang MA Riyadhotut Thalabah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas dan hasil pengamatan oleh peneliti, maka rumusan masalah sekolah MA Riyadhotut Thalabah adalah “Bagaimana membuat *company profile* Madrasah Aliyah Riyadhotut Thalabah untuk media promosi?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di sekolah MA Riyadhotut Thalabah Sedan.
2. Informasi detail MA Riyadhotut Thalabah tentang profile, ekstrakurikuler, fasilitas, dan pendaftaran MA Riyadhotut Thalabah.
3. Dalam pembuatan *Company profile* ini, peneliti menggunakan software Adobe Illustrator Cs6, Adobe Flash Cs6.

4. Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi prototype program pada MA Riyadhotut Thalabah.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *company profile* MA Riyadhotut Thalabah sebagai media promosi.
2. Mempermudah calon siswa baru dan masyarakat untuk mengetahui secara lengkap tentang MA Riyadhotut Thalabah.

#### 1.5 Metode Penelitian

Jenis data yang digunakan data primer, data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama).

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara sistematis.

2. Studi Pustaka

Pengambilan data dari buku-buku tentang software yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih baik tentang software yang akan dipakai.

### 1.5.2 Metode Analisis

Untuk menilai apakah sistem yang dibuat layak digunakan atau tidak, maka peneliti menggunakan metode analisis SWOT, analisis SWOT dipilih karena dapat menjabarkan masalah kompleks baik Internal maupun Eksternal. Analisis SWOT juga dapat menganalisa posisi perusahaan atau instansi dipasaran, dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang dari perusahaan yang sedang dianalisa.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Tahap-tahap dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan Masalah.
2. Studi Kelayakan.
3. Analisis Kebutuhan Sistem.
4. Merancang Konsep.
5. Merancang Isi.
6. Merancang Naskah.
7. Merancang Grafik.
8. Memproduksi Sistem.
9. Mengetes Sistem.
10. Menggunakan.
11. Memelihara Sistem.

#### 1.5.4 Metode Evaluasi (*Testing*)

Metode ini digunakan untuk menilai sejauh mana sistem dapat berjalan dengan cara memasukan data sampel, sehingga dapat diketahui apakah hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box testing*, *white box testing*, dan skala likert.

#### 1.5.5 Sistematik Penulisan

Sistematika penulisan ini diartikan untuk bagaimana tata cara dalam penulisan skripsi yang penulis buat ini, diantaranya sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud tujuan, batasan masalah, metode tujuan, metode pengumpulan dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan antar muka atau interface yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi interaktif menggunakan hardware dan software dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

