

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dewasa ini, Teknologi Informasi (IT) telah berkembang sedemikian pesat dan menjadi suatu bagian dari kebutuhan hidup sehari-hari. Baik itu aplikasi perhotelan, perbankan, perdagangan, kesehatan, pendidikan, dan lain-lain. Tertutama pemanfaatan Teknologi Informasi tersebut dalam bidang Sistem navigasi sebagai pendukung informasi profil perusahaan atau instansi dan mencakupi sebagai media promosi yang biasanya dikenal sebagai aplikasi *Company Profile*.

Aplikasi *Company Profile* merupakan aplikasi Profil dan Media Informasi suatu perusahaan yang terintegrasi secara teknologi dan berbasis data guna memenuhi kebutuhan informasi tertentu dan pertimbangan-pertimbangan di mana dewasa ini, telah diutamakan segala sesuatu yang berorientasi pada data demi efisiensi dan efektivitas suatu kegiatan, terutama pada bidang unit instansi atau lembaga suatu bidang seperti museum, galeri kesenian, pameran, dan sekolah yang membutuhkan sarana promosi dan informasi yang dinamis.

Aplikasi *Company Profile* yang ditujukan kepada instansi pendidikan seperti sekolah dapat dimanfaatkan untuk mengetahui Informasi Pendidikan seperti: Profil Sejarah sekolah, kegiatan pendidikan, administrasi sekolah, galeri kegiatan dan sebagainya. Sehingga informasi-informasi yang terkait bersifat transparan dan terasa memudahkan bagi pengunjung seperti tim penilai dokumen pendidikan, rekan sekolah binaan, tamu dan pimpinan yayasan ataupun orang tua siswa.

Pada dasarnya terdapat banyak aplikasi *Company Profile* yang dapat disesuaikan dengan keperluan data suatu instansi pendidikan. SMA Setia Budi Sungailiat sebagai sekolah Adiwiyata Nasional berorientasi Mandiri telah yang telah eksis selama 30 tahun lebih memiliki ruang galeri sekolah yang memuat foto, penghargaan, dokumen, administrasi, jadwal kegiatan karya lingkungan, dan sebagainya selama ini belum memiliki fasilitas Aplikasi *Company Profile* yang dapat memuat informasi di atas secara dinamis, padahal SMA Setia Budi kerap mendapat kunjungan dari berbagai lembaga, dinas, instansi pendidikan skala nasional hingga Internasional, begitupun dengan adanya sekolah binaan dan mitra usaha yang berorientasi pendidikan berkarakter lingkungan.

Oleh karena itu, Kerja Praktek ini dimaksudkan merancang dan membuat Aplikasi *Company Profile* pada SMA Setia Budi sebagai sekolah orientasi Adiwiyata Mandiri.

2. Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang timbul pada pembuatan Aplikasi *Company Profile* SMA Setia Budi Sungailiat adalah :

1. SMA Setia Budi Sungailiat sebagai sekolah Adiwiyata Nasional telah memiliki ruang galeri yang berisikan pameran dokumen, administrasi, gambar, penghargaan, dan hasil karya lainnya. Namun, property tersebut bersifat statis serta manual, tidak

praktis untuk mempelajari berbagai Informasi dalam satu waktu. Apakah tersedia solusi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk merancang aplikasi yang dapat memudahkan navigasi galeri tersebut secara dinamis.

2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Company Profile* yang sesuai untuk instansi pendidikan yang lebih berorientasi sebagai media informasi pada SMA Setia Budi.
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi *Company Profile* tersebut sehingga dapat berbasis Web dan berkembang menjadi sebuah situs pendidikan yang memuat berbagai aplikasi pendidikan seperti *e-learning* ataupun mengimplementasikannya menjadi Aplikasi SMS Akademik yang semakin memudahkan sarana edukasi dan pembelajaran dewasa ini.

3. Tujuan Penulisan

Penulisan ini memiliki tujuan, yaitu :

1. Merancang suatu aplikasi *Company Profile* untuk SMA Setia Budi Sungailiat agar informasi tersedia dinamis dan interaktif.
2. Melengkapi sarana kebutuhan SMA Setia Budi semenjak mendapat penghargaan sebagai Sekolah Adiwiyata Nasional berorientasi menuju Sekolah Adiwiyata Mandiri.
3. Sebagai laporan bukti pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek dalam tuntutannya menyelesaikan pendidikan semester 7 jurusan Teknik Informasi di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Ruang Lingkup

Berdasarkan masalah-masalah yang timbul dalam pembuatan Aplikasi *Company Profile* SMA Setia Budi Sungailiat, maka pembahasan terhadap masalah tersebut dibatasi ruang lingkungnya pada merancang solusi terhadap sumber sarana penyedia Informasi dinamis dan interaktif pada Galeri sekolah dan mengimplementasikan rancangan solusi tersebut dalam pembuatan aplikasi *Company Profile* SMA Setia Budi.

5. Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data, merancang sistem, dan mengembangkan program aplikasi. Diadakan pendekatan antar data, teori, dan program. Metode penelitian yang digunakan antara lain :

1. Penelitian Lapangan
Berupa observasi, yaitu pengamatan langsung, interview, dan analisa kebutuhan terhadap problematika yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi *Company Profile*. Hal ini dimaksudkan agar hasil perancangan hingga pembuatan aplikasi tersebut benar tepat guna dan efektif sebagai sarana penyedia informasi dinamis.
2. Penelitian Pustaka
Diadakan pencarian bahan-bahan dan data teoritis yang mendukung pengembangan program aplikasi dan melengkapi bahan-bahan penelitian seperti fitur-fitur aplikasi *Company Profile*, Perangkat Lunak dan Grafis Desain yang dimanfaatkan.

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metode pengembangan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori yang melandasi penulisan laporan kerja praktek ini.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan profil, sejarah, dan riwayat instansi SMA Setia Budi Sungailiat beserta program Adiwiyata yang dijalankan oleh SMA Setia Budi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan definisi dan pembahasan masalah kemudian analisis, perancangan dan hasil aplikasi, tampilan akhir aplikasi serta kekurangan dan kelebihan aplikasi *Company Profile* SMA Setia Budi.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran akhir mengenai rancang bangun aplikasi *Company Profile* SMA Setia Budi.