

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang saat ini semakin pesat dapat memberikan dampak positif, yaitu meningkatkan kemudahan dan mengembangkan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer adalah salah satunya, yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini bahkan mungkin dalam kehidupan mendatang, sedangkan aplikasi multimedia merupakan salah satu bagian dari teknologi komputer saat ini. Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, *visual*, dan *audio*, serta animasi yang terintegrasi. Oleh karena itu, dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini banyak menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk memanfaatkan dalam hal-hal yang positif-sesuai dengan kepentingannya masing-masing.

Rama sakti yang bergerak di bidang transportasi travel, telah berdiri sejak tahun 1983 di kota Yogyakarta. Pada awal berdirinya perusahaan tersebut, perusahaan hanya bergerak di bidang travel antarkota di Pulau Jawa saja. Jenis armada yang digunakan adalah jenis *colt station*. Yang sekarang telah memiliki beberapa cabang di beberapa kota di pulau Jawa. Dalam penyajiannya, rama sakti

travel menggunakan brosur sebagai media promosi yang disebar di beberapa agen yang dimilikinya.

Berkaitan dengan hal yang telah diuraikan di atas, maka penulis ingin membuat aplikasi multimedia berbentuk CD (*compact disc*) interaktif yaitu "Profil Rama Sakti Travel Yogyakarta Berbasis Multimedia Interaktif", yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan promosi.

Dengan adanya CD (*compact disc*) interaktif ini, diharapkan masyarakat akan lebih tertarik lagi untuk mengetahui informasi tentang rama sakti travel karena penyampaian informasinya lebih menarik dan masyarakat mudah memahaminya. Selain itu, dengan adanya CD (*compact disc*) interaktif ini diharapkan rama sakti travel mampu meningkatkan inovasi baru dalam penyampaian informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah,

1. Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi profil yang menarik bagi rama sakti travel Yogyakarta ?
2. Seberapa pentingnya company profil buat rama sakti travel ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Oleh sebab itu, batasan masalah dalam profil rama sakti travel, yaitu penulis mengambil ruang lingkup

yang lebih kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang akan ditampilkan meliputi sejarah rama sakti travel, visi dan misi rama sakti travel, pelayanan atau *service* yang diberikan oleh rama sakti travel, lokasi tempat rama sakti travel berada, serta galeri foto mengenai rama sakti travel, semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah *macromedia director mx* sebagai *software* utama, *adobe photoshop cs*, *swish max*, dan *adobe audition 1.5* sebagai *software* pendukung. Dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD (compact disc).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai penulis dalam penelitian ini, adalah

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang dapat membangun *image* perusahaan terhadap sistem yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal perusahaan.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.

4. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengambilan Data

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis. Metode pengambilan data yang dilakukan penulis, yaitu:

1. *Observasi*

Observasi dilakukan dengan cara penulis datang langsung ke rama sakti travel Yogyakarta dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang sedang diteliti.

2. *Wawancara (Interview)*

Wawancara dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan rama sakti travel Yogyakarta secara langsung dengan owner atau manager rama sakti travel Yogyakarta terkait.

3. *Kearsipan (Dokumentation)*

Kearsipan dilakukan dengan cara penulis membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data rama sakti travel yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini disusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I – Pendahuluan, bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengambilan data, sistematika penulisan

Bab II - Dasar Teori, bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Bab III - Tinjauan Umum, bab ini menjelaskan tentang profil perusahaan dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan CD (*compact disk*) interaktif.

Bab IV - Perancangan Sistem, dalam bab ini penulis akan membahas sistem yang akan diusulkan, yaitu perancangan sistem yang ada dan kemudian mengimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Perancangan sistem akan diuraikan secara rinci mengenai pemahaman tentang profil rama sakti travel Yogyakarta, yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

Bab V – Penutup, bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Pengertian Profil Perusahaan

Profil perusahaan adalah suatu gambaran perusahaan yang berisi data-data yang memberikan informasi tentang perusahaan dan pengertian yang lengkap tentang profil perusahaan, yaitu informasi yang berisi identitas, ekstensi serta presentasi perusahaan yang meliputi sejarah berdirinya, maksud dan tujuan didirikannya perusahaan, struktur organisasi, susunan pengurus, tempat kedudukan dan informasi yang berkaitan dengan perusahaan tersebut. Jadi, profil perusahaan adalah profil suatu perusahaan yang menggambarkan kuantitas dan kualitas, pemasaran, visi dan misi, sumber daya manusia, operasi, keuangan, manajemen dan organisasi suatu kekuatan serta kelemahan suatu perusahaan. Profil perusahaan dapat membuat perbedaan antara kesuksesan perusahaan masa lalu dan berorientasi tradisional dengan kemampuan perusahaan sekarang dalam usaha untuk mengidentifikasi kemampuan perusahaan di masa yang akan datang.

2.2 Konsep Multimedia

Sejarah multimedia berasal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan multimedia adalah pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium. Pertunjukan multimedia ini dimulai pada akhir 1980-an, yaitu dengan diperkenalkannya hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh