

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk memberi informasi mengenai produk ataupun jasa yang ditawarkan sebuah perusahaan secara jelas dan akurat, dalam hal ini penggunaan teknologi multimedia yang mampu menyampaikan informasi dengan lebih update karena menampilkan suara, gambar, video, animasi secara menarik dan interaktif dalam arti pengguna informasi dapat memilih informasi apa saja yang ingin didapatkan. Selama ini Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP) hanya memasarkan produk yang mereka tawarkan melalui media cetak seperti koran dan brosur sehingga dinilai sangat kurang memuaskan bagi konsumen yang ingin mengetahui secara spesifik jenis produk lain yang ditawarkan. Padahal masih banyak lagi yang ditawarkan oleh Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP) ini.

Dari suatu permasalahan yang telah diutarakan diatas, maka dalam penelitian ini diambil judul yaitu Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Penjualan Tiket Di ASDP Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan penjelasan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat multimedia dinamis untuk media informasi tiket di Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan(ASDP)?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dalam penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal sabagai berikut:

1. Informasi yang ditampilkan meliputi:
  - a. Jasa dan harga yang ditawarkan
  - b. Jadwal keberangkatan
  - c. Penggolongan harga berdasarkan penumpang dan kendaraan
2. Aplikasi berbasis multimedia dinamis
3. Perangkat lunak yang digunakan
  - a. Macromedia flash
  - b. MySQL Database Server
  - c. PHP
  - d. Cool Edit Pro
4. Tidak membahas website,Website digunakan hanya untuk meng update data

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat multimedia dinamis untuk media informasi pada Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP).

2. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di program Strata I Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

#### 1. Bagi Mahasiswa:

- Agar lebih memahami fungsi komputer sebagai alat bantu media informasi.
- Sebagai bahan pengukur ilmu yang telah diperoleh dan diterapkan dalam dunia kerja.

#### 2. Bagi Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP):

- Memberikan sumbangan bagi pengembangan penyampaian informasi di tempat penjualan tiket Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP) dengan memanfaatkan aplikasi multimedia.
- Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada tempat penjualan tiket Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP) dan juga pada masyarakat luas.
- Memiliki suatu aplikasi yang digunakan untuk memberikan informasi bagi konsumen dan masyarakat pada umumnya mengenai tempat penjualan tiket Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP).

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah

### a. Metode Pengumpulan Data Meliputi:

- Metode Observasi

Suatu metode 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 tempat penjualan tiket Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP).

- Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.

- Metode Kepustakaan

Suatu metode penyimpulan data dengan cara mempelajari literatur mengenai penjualan tiket di Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP).

- Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang ada di Angkutan Sungai Danau dan Penyebrangan (ASDP).

### b. Analisis Data

Analisa data yang digunakan metode analisa kualitatif yaitu data yang tak berwujud angka tapi data yang berbentuk skema dan gambar, dari referensi yang diperoleh maka akan dipelajari dasar-dasar dan perinsif

kerja sehingga dapat terwujud sebuah rangkaian analisis dan Desain Aplikasi Berbasis multimedia dinamis Sebagai Media Promosi Penjualan Tiket Di ASDP Bangka Barat.

- c. Disain Program
- d. Coding
- e. Uji Coba Program

Pengujian Aplikasi Berbasis multimedia dinamis Sebagai Media Promosi Penjualan Tiket Di ASDP Bangka Barat dengan cara menginstal program ini langsung ke PC.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur aplikasi multimedia, objek-objek multimedia, pengertian multimedia dinamis, struktur aplikasi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, dan perangkat lunak yang digunakan.

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

Pada bab ini berisi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, tanggal penting, produk, struktur organisasi dan portfolio yang tergabung dalam

gambaran umum perusahaan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, pada tahap perancangan akan dibahas mengenai perancangan multimedia yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, naskah dan grafik, serta perancangan basis data dan perancangan antarmuka website.

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

Berisi uraian mengenai pembuatan aplikasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan sistem, terdiri dari ujicoba aplikasi, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada dan saran-saran yang membangun terhadap hasil penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**