

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat akhir-akhir ini, merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi komputer, baik perangkat keras (*Hardware*) atau perangkat lunak (*Software*). penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan pariwisata.

Dunia bisnis, industri, pendidikan, atau hiburan mulai menggunakan multimedia yang sekarang ini di anggap media yang tepat untuk memasarkan, pengenalan produk, atau bahkan sebagai sarana penyampaian suatu informasi kepada umum. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Service, Rental Mobil Adhika yang beroperasi di Cilacap melayani berbagai macam kebutuhan penyewaan mobil , baik untuk perusahaan maupun perorangan, untuk jangka panjang maupun jangka pendek.

Upaya untuk menyampaikan informasi selama ini masih memanfaatkan brosur, spanduk, atau pun media cetak sehingga informasi yang disampaikan masih belum lengkap. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai media keunggulan bersaing perusahaan yang dapat menyampaikan informasi atau promosi perusahaan dengan lebih interaktif, lengkap, dan menarik.

Pemanfaatan multimedia pada Rental Mobil Adhika akan dikemas dalam paket multimedia interaktif. Sehingga perusahaan ini memiliki media penyampaian interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti sistem penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang media promosi untuk Adhika Car-Rental sebagai media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang perusahaan dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif.

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Aplikasi multimedia dirancang agar pengguna dapat melihat apa saja yang ditawarkan pada rental mobil adhika misalkan daftar mobil maupun penyewaan mobil.
2. Informasi mencakup gambaran umum perusahaan, sejarah, visi misi perusahaan, kontak dan pelayanan RENTAL MOBIL ADHIKA.
3. *Output* yang dihasilkan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif dalam bentuk informasi, dengan menggunakan Adobe Photoshop Cs3 dan Adobe Flash Cs3 sebagai *software* pembangunnya.
4. Aplikasi multimedia yang dibuat sifatnya statis, dimana perubahan informasi harus dilakukan dengan cara membuka code program.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk menambah ilmu penulis khususnya dibidang multimedia, sehingga diharapkan agar penulis cukup bekal untuk mengaplikasikan pada dunia kerja nantinya
2. Sebagai alternative baru media informasi pada RENTAL MOBIL ADHIKA.
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Sebagai penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memudahkan pihak Adhika Rental Mobil dalam melakukan kegiatan promosi yang efektif dan efisien.
3. Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi di lingkungan RENTAL MOBIL ADHIKA.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak RENTAL MOBIL ADHIKA.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab, masing – masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, teori – teori dasar kegiatan promosi serta software yang digunakan dalam pembuatan media promosi ini

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dibahas tentang pengembangan sistem multimedia meliputi pendefinisian masalah, menganalisis kebutuhan dan melakukan studi kelayakan sistem multimedia yang akan dibuat beserta pembuatan media promosi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan media promosi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari mengetes, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

