

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dapat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Dalam hal ini, pemanfaatan media aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi kepada pengguna atau user. Media aplikasi multimedia memungkinkan untuk mendapat output yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain.

Trans Jogja merupakan angkutan umum alternative yang dimiliki pemerintah sebagai salah satu pelayanan publik dibidang transportasi. Tujuan penyediaan bus Trans Jogja untuk mengurangi beroperasinya kendaraan pribadi, menjamin keamanan, kenyamanan, menjaga ketertiban lalu lintas, mengurangi polusi kemacetan.

Keunggulan lain yang dimiliki Trans Jogja berupa rute perjalanan yang terorganisir dan shelter khusus untuk naik turun penumpang, namun dibalik keunggulan diatas masih memiliki kelemahan dalam hal pemberian informasi rute perjalanan dan pembagian daerah operasi kepada user atau pengguna angkutan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi sangat membantu user atau pengguna dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh sebab itu, bus transjogja dijadikan objek penulisan tugas akhir dengan judul

## **“Integrasi Penerapan XML Dan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Shelter Dan Trayek Jalur Trans Jogja Menggunakan Media SCD”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang media informasi dengan menu minimalis namun tetap memudahkan dalam memberikan suatu informasi yang cepat,tepat dan akurat dengan menggunakan media informasi berbasis aplikasi multimedia.

### **1.3 Batasan Masalah**

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini diantaranya

Informasi tentang peta kota Yogyakarta yaitu berisikan tentang jalan-jalan yang berada di kota Yogyakarta serta jalur dan shelter bus Trans Jogja.

Pembuatan aplikasi menggunakan software utama yaitu Adobe Flash CS3, dan software pendukung lain seperti : Corel Draw X3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition.

Hasil dari pembuatan aplikasi multimedia ini dikemas dalam bentuk media cd yang berisikan media informasi tentang jalur dan shelter Trans Jogja yang berada di Yogyakarta.

Media informasi ini juga bisa diletakkan di tempat-tempat umum dalam bentuk SCD atau Standing Computer Desktop, sehingga memudahkan siapa saja yang membutuhkan informasi tentang jalur dan shelter Trans Jogja.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan media informasi ini adalah :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang jalur dan shelter Trans Jogja, sekaligus mengenai gambaran kota Yogyakarta.
2. Mengembangkan pola keilmuan tentang teknologi informasi khususnya media informasi berbasis multimedia.

Manfaat penelitian :

1. Bagi penulis :
  - Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
  - Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan diploma 3 Teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi dinas perhubungan :

- Mempermudah dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang jalur dan shelter bus Trans Jogja, sekaligus mengenai gambaran kota Yogyakarta.

3. Bagi akademik :

- Menjalin tali silaturahmi antara pihak akademik, dalam hal ini yaitu STMIK AMIKOM dengan pihak dinas perhubungan provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu :

a. Metode Observasi/*Observation*

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan orang mengadakan observasi (observer) turut ambil bagian dalam kehidupan orang atau orang-orang yang diobservasi (observes).

Metode observasi ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan mengamati secara langsung mengenai halte-halte bus Trans Jogja. Data-data yang dapat penulis peroleh melalui metode observasi adalah gambar-gambar halte bus Trans Jogja.

b. Metode Wawancara/*Interview*

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas.

Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan bertanya langsung kepada Dinas Perhubungan Provinsi DIY sehubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis.

c. Metode kearsipan/*Documentasion*

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari dan mengumpulkan formulir-formulir atau dokumen-dokumen milik perusahaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

Metode dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode kepastakaan/*Library*

Metode kepastakaan adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengumpulkan buku-buku pustaka yang digunakan sebagai referensi.

Metode kepastaaan digunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka



alamat web yang digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembandingan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini disusun penulis dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi laporan dan mempermudah dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan, maka dari itu penulis mengajukan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang pengertian dari sistem informasi, multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur sistem informasi multimedia, pengenalan software yang digunakan.

### **BAB III : TINJAUAN UMUM**

Bab ini menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta data-data lainnya yang diperoleh dari Dinas Perhubungan Provinsi DIY.

#### BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. Kegiatan implementasi ini terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini akan dikemukakan :

- Kesimpulan

Bagian ini berisi uraian singkat tentang penilaian akhir terhadap hal-hal yang terjadi sesuai rumusan masalah diatas.

- Saran

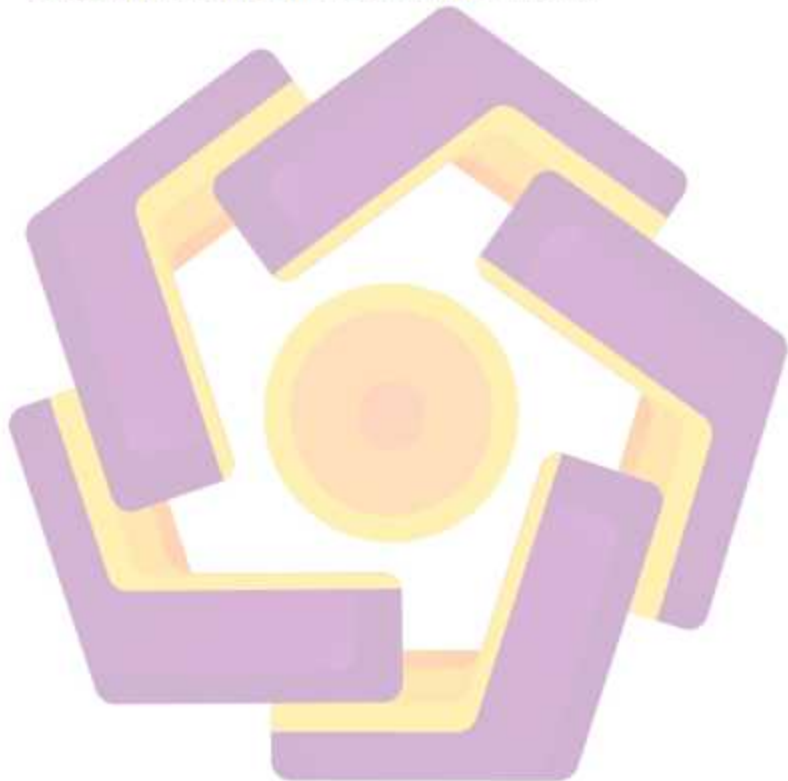
Bagian ini berisi masukan atau saran yang membangun bagi lokasi objek penelitian yaitu jalur dan shelter Trans Jogja, serta bagi penulis yang akan berguna untuk penyusunan laporan dan penuntun ilmu yang akan datang .

- Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun laporan, baik berupa buku, buku panduan, buku panduan tentang bus Trans Jogja, majalah, modul dan situs internet .

## 1.7 Rencana Kegiatan

Pembuatan tugas akhir yang berjudul **“Integrasi Penerapan XML Dan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Shelter Dan Trayek Jalur Trans Jogja Menggunakan Media SCD”** diperlukan waktu dua bulan.





No	TAHAP	BULAN I																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	SURVEI OBJEK																																
2	PERSIAPAN OBSERVASI																																
3	PELAKSANAAN OBSERVASI																																
4	DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA																																
5	PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI																																
6	PENYUSUNAN LAPORAN																																

No	TAHAP	BULAN II																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	SURVEI OBJEK																																	
2	PERSIAPAN OBSERVASI																																	
3	PELAKSANAAN OBSERVASI																																	
4	DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA																																	
5	PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI																																	
6	PENYUSUNAN LAPORAN																																	

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan