

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat telah mengantarkan manusia pada suatu peradaban baru yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini teknologi diciptakan untuk meringankan beban aktivitas masyarakat di dalam kehidupan sehari-hari secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Adapun salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini komputer bukan lagi barang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan sebagainya. Aplikasi multimedia pun menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Keunggulan dari aplikasi multimedia ini adalah dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut, serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan. Multimedia merupakan pilihan yang tepat sebagai media penyebaran informasi karena

multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media informasi lainnya, serta dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga.

Penggunaan metode-metode yang memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi berbasis multimedia memungkinkan seseorang dapat membuat berbagai macam bentuk desain dan animasi yang multiguna . salah satunya adalah *Company Profile* ,yaitu sebuah profil tentang perusahaan atau instansi. Kelebihan yang dimiliki selain data lebih aman dan mudah dibawa, juga informasi yang disampaikan lebih menarik, lebih mudah di pahami serta tidak membosankan.

Merapi Golf Yogyakarta merupakan sebuah fasilitas olah raga yang sangat menarik untuk dikunjungi, tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui fasilitas tersebut. berhubung dengan hal tersebut, maka kami sebagai generasi muda yang bergelut di bidang teknologi informasi memberikan layanan informasi berbasis multimedia sebagai sarana promosi pada Merapi Golf Yogyakarta. melalui Multimedia Interaktif dengan judul ***“CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA MERAPI GOLF YOGYAKARTA”***

B. Rumusan Masalah

Hampir sebagian besar perusahaan menggunakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan, televisi, dan desain *Company profile* oleh karena itu Merapi Golf Yogyakarta

menggunakan media publikasi berbasis multimedia guna menunjang pemasaran dan publikasi untuk masyarakat luas.

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu media informasi yang berbasis multimedia yang interaktif, mudah digunakan, dan mudah perawatannya.
2. Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Media publikasi yang berbasis multimedia sangat banyak antara lain iklan televisi, website, animasi film, *company profile* dan sebagainya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk *Company profile*. Adapun perangkat lunak yang digunakan antara lain, Macromedia Director MX, Adobe Photoshop 7.0, cool edit pro, dan perangkat lunak pendukung yang lain.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:



1. Internal.

- Menerapkan ilmu dan kemampuan yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
- Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Diploma III di STMIK”AMIKOM”YOGYAKARTA.

2 Eksternal.

- Memasyarakatkan teknologi informasi yang berbasis multimedia.
- Sebagai alternative baru dari metode pemasaran atau penyampaian informasi dalam rangka membangun image terhadap produk yang ditawarkan..

E. Metode Pengumpulan Data.

Dalam pengumpulan Data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir ini digunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis. Hal ini akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif komputer guna mendukung pelayanan informasi tentang Merapi Golf yang akan kita jadikan obyek penelitian.

2. Wawancara.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan karyawan Merapi Golf.

3. Study pustaka.

Merupakan metode pengumpulan data dimana penulis mencari data-data dari literatur buku-buku, majalah, makalah yang ada hubungannya dengan penelitian ini

F. Sistematika penulisa laporan.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metode-metode yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas pengertian dan teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi khususnya tentang profil perusahaan.

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini membahas mengenai sejarah perusahaan dan perkembangannya, struktur organisasi, dan gambaran kondisi perusahaan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai petunjuk pemakaian dan penerapan program dan juga hasilnya.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan juga saran-saran yang penyusun buat.

G. Jadwal Rencana Kegiatan

Pelaksanaan penyusunan sistem informasi & penyajian informasi pada Merapi Golf “ PT. Merapi Golf Gelanggang Wisata Yogyakarta terdiri dari 7 tahap pekerjaan yang akan membutuhkan waktu 4 bulan kalender kerja seperti dalam tabel :

Keterangan	Januari				Februari				Maret				April				
	Waktu	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan																	
Pengumpulan Data																	
Analisis Data																	
Merancang Sistem																	
Programing																	
Uji Coba Program																	
Membuat Laporan																	

Tabel 1.1 Rencana Penelitian