

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi canggih atau sering disebut dengan IT. Di satu sisi perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar serta menggabungkan link dan tool yang menghubungkan user untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Dan saat ini sudah banyak tersedia fasilitas dan sarana informasi untuk memudahkan mendapatkan informasi bagi yang memerlukannya, seperti televisi, radio, majalah, koran dan juga internet yang kini semakin memasyarakat. Multimedia juga banyak diterapkan dalam bidang baik usaha, entertainment, personal profil, periklanan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta. Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan image diam tetapi juga dapat melihat animasi video

sekaligus bisa mendengar musik stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran, ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi.

Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu adalah salah satu rumah makan yang terletak di Jl. Solo KM 15 Kalasan Yogyakarta, untuk itu kami mencoba membuat suatu rancangan dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia untuk mempublikasikan tentang Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu dalam bentuk CD Interaktif sebagai penyampaian informasi kepada pengunjung yang didalamnya terdapat informasi mengenai Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu dengan rancangan berupa visualisasi Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu.

Melihat kedua hal tersebut maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat mendatangkan citra yang baik bagi pengunjung Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya. Maka judul dari Tugas akhir ini adalah **“CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA RUMAH MAKAN DAN PEMANCINGAN SENDANG AYU KALASAN YOGYAKARTA “**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan dapat dilihat berbagai permasalahan yang dihadapi. Salah satunya antara lain bagaimana cara membuat media informasi tentang Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu yang menggunakan teknologi multimedia agar menarik, mudah menyampaikan informasi dan dapat diterima dengan baik serta jelas oleh para pengunjung.

1.3 BATASAN MASALAH

1.3.1 Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu.

1.3.2 Fitur / Informasi yang akan Disajikan

- Lokasi
- Sejarah
- Visi Misi
- Fasilitas
- Galeri
- Menu makanan

1.3.3 Software yang digunakan

- Macromedia Director 8.5 sebagai software utama
- Adobe Photoshop CS2
- Macromedia Flash MX 2004
- Adobe Audition 1.0
- Swish Max

- Ulead VideoStudio 9

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat aplikasi multimedia untuk Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu
3. Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu dengan teknologi multimedia.
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara team peneliti dengan Pimpinan Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang macam-macam menu makanan dan fasilitas yang ada pada Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti Kamera Digital dan Sound Recorder.

4. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu dari masa berdirinya sampai pembangunannya, hal tersebut dapat kami peroleh dari Pimpinan Rumah Makan mengenai pembangunan Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

2. Bab II Landasan Teori

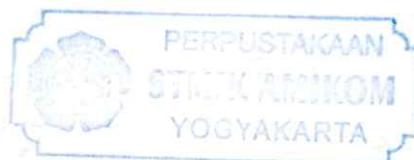
Pada bab ini menjelaskan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

3. Bab III Tinjauan Umum

Sekilas mengenai sejarah Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu, dan penyajian informasi mengenai macam-macam menu makanan pada Rumah Makan dan Pemancingan Sendang Ayu.

4. Bab IV Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.



5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

