

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelabuhan Cilacap dibangun oleh Bupati RMAA.TJAKRAWERDAYA IV pada tahun 1888. Pelabuhan Cilacap termasuk salah satu diantara lima pelabuhan besar di Indonesia dan merupakan satu-satunya pelabuhan di pantai selatan Pulau Jawa. Pada tahun 1969 Pelabuhan Cilacap ditetapkan sebagai Pelabuhan Laut yang dibuka untuk Perdagangan Umum Luar Negeri dengan Surat Keputusan Bersama Menteri Perdagangan, Menteri Keuangan dan Menteri Perhubungan Nomor :114/KPB/VI/69, 408/MK/4/6/1969, dan 010/03/MPHB tanggal 18 Juni 1969. Pada tahun 1980 Pelabuhan Cilacap ditetapkan sebagai Pelabuhan Kelompok A (dapat melayani kegiatan bongkar/muat barang maupun hewan dan keluar masuk kapal 24 jam sehari semalam) sesuai SK. Menteri Perhubungan Nomor: KM.332/AL.005/PHB-80 tanggal 13 Desember 1969.

Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap bertujuan sebagai tempat pemberhentian (terminal) kapal setelah melakukan pelayaran dan juga merupakan prasarana untuk mendukung sarana angkutan laut dan berguna bagi masyarakat sebagai sarana penyeberangan ke Pulau Nusakambangan, selain itu

Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap ini berfungsi sebagai sarana pengiriman barang ekspor maupun impor.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersampaikan baik dalam bentuk cetak seperti buku. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya radio, iklan televisi, atau yang sedang berkembang begitu pesat saat ini adalah media internet. Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, video, animasi dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia, sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung untuk melakukan proses navigasi, interaksi serta berkomunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai (user) dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi saling terhubung.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka penulis sepakat untuk mengadakan penelitian guna menunjang penyusunan Tugas Akhir dengan judul “ *Aplikasi Multimediat interaktif PT(persero) Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap*”.

B. RUMUSAN MASALAH

Melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis perlu menetapkan rumusan masalah :

1. Dengan cara apakah agar masyarakat dapat mengenal lebih jauh mengenai keadaan dan kegiatan di PT.(Persero) Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap.

2. Bagaimana merancang aplikasi interaktif agar Informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik serta dapat dengan mudah diakses dan pada akhirnya informasi tersebut dapat mempengaruhi nilai manfaat yang lebih baik bagi penyaji maupun pengguna aplikasi.

C. Batasan Masalah

Pembuatan Aplikasi CD Interaktif PT.(Persero) Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap penulis memberikan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi cd Interaktif Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap berisi informasi tentang sejarah singkat Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap, serta kegiatan yang ada dalam Pelabuhan.
2. Agar informasi tersampaikan dengan jelas serta dapat menarik minat masyarakat luas untuk lebih mngetahui tentang Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap maka dalam proses pembuatannya kami menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 2.0, Adobe Premiere Pro 2 dan 3D Studio Max 7.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membuat aplikasi Multimedia ini yaitu :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu antara dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat pendidikan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya memperkenalkan pada masyarakat luas tentang Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap.

E. Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap dengan baik, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi melalui Tanya jawab antara peneliti dan petugas pelabuhan.

2. Metode Observasi.

Suatu metode penelitian dimana penulis mendatangi langsung atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis melakukan penelitian secara langsung ditempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh petugas pelabuhan.

3. Metode Dokumentasi.

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap dengan menggunakan alat Bantu kamera digital.

4 Metode Studi Pustaka.

Metode dengan cara pengumpulan data dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Metode ini digunakan lebih lanjut tentang sejarah Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap dari masa pembangunannya.

F. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan system multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

BAB III TINJAUAN UMUM

Sekilas tentang sejarah Pelabuhan Indonesia III Cabang Tanjung Intan Cilacap dan penyajian informasi mengenai sejarah Pelabuhan.

BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik, dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan sistem.

G. Rencana Kegiatan

Jadwal rencana pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut :

