

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era baru "*era informasi*" yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu *teknologi informasi*.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah *multimedia*. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2.¹ Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam

¹ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 19

hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.²

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Teknology Research* (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.³ Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Sego Wiwit adalah suatu usaha dagang yang menjual beragam menu masakan dari menu nasional maupun internasional, selama ini penyampaian informasi pada sego wiwit di informasikan menggunakan brosur dan spanduk. Penyajian dalam bentuk brosur dan spanduk yang telah dilakukan selama ini belum sepenuhnya mewakili dalam mempromosikan masakan pada rumah makan tersebut kepada masyarakat dan para pecinta kuliner. Karena kurangnya penyampaian informasi yang ditampilkan tersebut, maka penyusun akan mencoba

² Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

³ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 23

menerapkan aplikasi multimedia yang berupa kios informasi, yang mana nantinya akan dapat memberikan informasi secara jelas tentang rumah makan sego wiwit.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Aplikasi multimedia pada perusahaan memerlukan perencanaan yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang baik, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan tidak tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penyusun tertarik untuk menjadikan sebagai topik pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini dengan mengambil judul **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA RUMAH MAKAN SEGO WIWIT PRAMBANAN YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana aplikasi multimedia dapat mewakili penyampaian informasi secara jelas tentang rumah makan sego wiwit, kepada masyarakat dan para pecinta kuliner?.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari rumah makan Sego Wiwit yang meliputi sejarah, lokasi serta menu makanan yang disajikan seperti, Sea Food, Ikan Air Tawar, Steak, Ayam Kampung, Sup dan Soto, Nasi/ Sayur/ Lalap-Sambal dan Buah, dan menu spesial Sego Wiwit, serta berbagai macam minuman.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak(*software*) yaitu: Macromedia Flas MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1. Maksud

Maksud dari tujuan ini adalah, membuat atau menciptakan sistem informasi perusahaan dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia memiliki keunggulan dapat menarik indera dan minat, menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video dan dikemas secara interaktif.

1.4.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian di Rumah Makan Sego Wiwit diharapkan dapat:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat luas mengenai gambaran umum rumah makan tersebut, seperti latar belakang berdirinya dan menu- menu masakan yang di sajikan.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar jalannya proses penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan responden untuk memberikan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan sebagai dasar dan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dengan cara mempelajari serta membandingkan antara teoritis literatur dengan studi lapangan mengenai hal yang sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Tugas Akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Sejarah dan perkembangan Aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan presentasi multimedia.

Bab III Tinjauan Umum

Menguraikan tentang sejarah singkat Sego Wiwit, informasi jenis makanan dan harga setiap porsinya, serta kegiatan – kegiatan di Sego Wiwit.

Bab IV Pembahasan

Menguraikan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat – perangkat lunak yang diuraikan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

Bab V Penutup

Meliputi kesimpulan dari semua penelitian dan saran bagi penulis berkaitan dengan hasil laporan yang isinya lebih membangun guna mengembangkan penelitian yang akan datang.

1.7 Lampiran

Bagian yang memuat keterangan/informasi tambahan seperti Script program, print out aplikasi dan surat keterangan penelitian dari instansi terkait.

1.8 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut :

Kegiatan	Januari				Febuari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■	■														
Pelaksanaan		■	■													
a. Pengamatan																
- Wawancara					■	■	■	■								
- Observasi					■	■	■	■								
- Dokumentasi					■	■	■	■								
- Studi Pustaka					■	■	■	■								
b. Aplikasi																
- Analisa									■	■	■	■				
- Desain									■	■	■	■				
- Penggabungan									■	■	■	■				
- pengujian									■	■	■	■	■	■	■	■
Penyusunan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■