

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video sehingga informasi yang disajikan akan terlihat lebih menarik.

Teknologi multimedia dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain-lain. Multimedia sudah menjadi standar dalam pembuatan media publikasi. Dalam pembuatan media publikasi penggunaan multimedia sangat bermanfaat untuk menunjang dalam keberhasilan publikasi.

Pelabuhan merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa penyebrangan antar pulau yang terletak di Jl. Yos Sudarso, 30 Balikpapan. Dalam memberikan pelayanan informasi kepada pengguna jasa di Pelabuhan masih menggunakan media brosur. Dengan menggunakan media brosur ini masih dirasakan kurang maksimal dalam penyajian informasi di era

informasi saat ini. Untuk itu diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sejalan dengan teknologi yang semakin pesat maka diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana untuk mendukung penyampaian informasi mengenai pelabuhan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: Bagaimanakah membangun aplikasi multimedia interaktif dalam bentuk kios informasi yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas penyajian informasi kepada pengguna jasa di pelabuhan

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang mendukung media informasi Pelabuhan mengenai gambaran umum Pelabuhan.

Di dalam pembuatannya software yang digunakan adalah Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti CorelDRAW 12, Adobe Photoshop CS, Sotink Glanda, SWiSHmax, dan Cool Edit Pro.

D. Maksud dan Tujuan

a. Internal

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia. Sehingga dapat mengetahui apakah ilmu yang diterapkan mampu mengatasi permasalahan yang sedang terjadi.
3. Sebagai persyaratan kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

b. Eksternal

1. Menjadikan media informasi berbasis multimedia sebagai salah satu metode yang digunakan dalam penyampaian informasi, disamping buklet yang telah digunakan selama ini pada Pelabuhan
2. Sosialisasi teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan bagi masyarakat luas.

E. Metode pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang Pelabuhan dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode wawancara (Interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir yang dapat memberikan gambaran tentang Pelabuhan.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap pelabuhan IV cabang Balikpapan yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

F. Sistem penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada dasar teori ini akan diuraikan tentang konsep dasar multimedia, struktur aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Penjelasan tentang data-data yang terkumpul pada tempat penelitian berupa sejarah pelabuhan serta informasi lain mengenai tempat penelitian.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia serta cara pengoperasiannya.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

G. Rencana Kegiatan

Kegiatan	Oktober 2006				November 2006				Desember 2006			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■											
Survei		■										
Pengambilan Data			■									
Perencanaan				■	■							
Pembuatan Program							■	■	■			
Uji Coba Program											■	■
Penyusunan Laporan												■

Tabel Rencana Kegiatan