

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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. 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, dan juga *internet* yang kini semakin memasyarakat. *Multimedia* juga banyak diterapkan dalam bidang *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. Maka aplikasi *multimedia* diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan tepat pada sasaran, ini sangat mempengaruhi *image klien* dan relasi.

The Rodeo Net. Game. Cafe adalah salah satu *cafe* yang terletak di Jl. Anggajaya II DN Sanggrahan Condong Catur Yogyakarta, untuk itu kami mencoba membuat suatu rancangan dengan menggunakan aplikasi berbasis *multimedia* untuk mempublikasikan tentang The Rodeo Net. Game. Cafe dalam bentuk *CD Interaktif* sebagai penyampaian informasi kepada pengunjung yang didalamnya terdapat informasi mengenai The Rodeo Net. Game. Cafe dengan rancangan berupa *visualisasi* The Rodeo Net. Game. Cafe. 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 The Rodeo Net. Game. Cafe khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya. Maka judul dari Tugas akhir ini adalah **“PROFIL THE RODEO NET. GAME. CAFE BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI “**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan dapat dilihat berbagai permasalahan yang dihadapi. Salah satunya antara lain bagaimana cara membuat media informasi tentang The Rodeo Net. Game. Cafe yang menggunakan teknologi *multimedia* agar menarik, mudah menyampaikan informasi dan dapat diterima dengan baik serta jelas oleh para pengunjung.

C. BATASAN MASALAH

1. Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di The Rodeo Net. Game. Cafe.

2. Fitur / Informasi yang akan Disajikan

- a. Lokasi
- b. Sejarah
- c. Visi Misi
- d. Fasilitas
- e. Galeri
- f. Menu

3. Software yang digunakan

- a. *Macromedia Director MX 2004* sebagai *software* utama
- b. *Adobe Photoshop CS2*
- c. *Macromedia Flash MX 2004*
- d. *SWiSHMax*

e. *Ulead VideoStudio10*

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat *aplikasi multimedia* untuk The Rodeo Net. Game. Cafe
3. Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai The Rodeo Net. Game. Cafe dengan teknologi *multimedia*.
4. Untuk mengetahui sejauh mana *aplikasi multimedia* dapat berperan dalam teknologi informasi.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang The Rodeo Net. Game. Cafe 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 The Rodeo Net. Game. Cafe.

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 The Rodeo Net. Game. Cafe, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti *Kamera Digital* dan *Sound Recorder*.

4. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah The Rodeo Net. Game. Cafe dari masa berdirinya sampai pembangunannya, hal tersebut dapat kami peroleh dari Pimpinan *Cafe* mengenai pembangunan The Rodeo Net. Game. Cafe.

F. 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 The Rodeo Net. Game. Cafe, dan penyajian informasi mengenai macam-macam menu The Rodeo Net. Game. Cafe.

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*.

G. JADWAL KEGIATAN

Tabel Jadwal Kegiatan

NO	RENCANA KEGIATAN	MARET				APRIL				MEI				JUNI			
		2009				2009				2009				2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Lokasi																
2	Pengumpulan Data																
3	Analisis																
4	Perancangan																
5	Uji Coba																
6	Pengetikan Laporan																