

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat aktifitas dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari kebutuhan akan informasi. Informasi tersebut bisa didapat melalui media cetak maupun media elektronik. Perkembangan teknologi dibidang informasi juga semakin beragam, salah satunya adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan sebuah informasi yang menarik. Multimedia mengkombinasikan antara teks, gambar, audio, dan video sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih komunikatif dan dapat meningkatkan keunggulan bersaing.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat secara luas khususnya dalam dunia bisnis. Pengenalan dunia bisnis dengan teknologi informasi khususnya bidang multimedia sangat diperlukan karena berfungsi sebagai sarana penyajian informasi kepada orang-orang ataupun pihak-pihak yang membutuhkan baik perusahaan maupun masyarakat umum.

Kebutuhan kendaraan bermotor khususnya sepeda motor dari tahun ke tahun semakin meningkat. Seiring dengan naiknya harga bahan bakar minyak, banyak masyarakat yang beralih menggunakan sepeda motor untuk menunjang aktifitas sehari-hari. Masyarakat lebih memilih sepeda motor karena dinilai lebih

irit dan efisien. Produsen sepeda motor berlomba-lomba memproduksi sepeda motor dengan berbagai keunggulan masing-masing. Namun selama ini dalam penyampaian informasi kepada masyarakat masih kurang jelas. Masyarakat hanya mengetahui model sepeda motornya saja dan tidak mengetahui spesifikasi sepeda motor tersebut secara jelas. Masyarakat baru mengetahui spesifikasinya setelah mendatangi *dealer* terdekat dan informasi tersebut tersedia dalam bentuk brosur-brosur dan dinilai kurang menarik. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar serta keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat pada umumnya.

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, maka judul tugas akhir ini adalah **“PROFIL HRC HONDA RACING YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Masalah yang timbul adalah bagaimana menyajikan sebuah informasi yang lebih interaktif dengan kemampuan dari teknologi computer sehingga informasi yang didapat tidak hanya dalam bentuk teks saja, tetapi dalam bentuk animasi, suara dan foto atau gambar agar diharapkan pengguna lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan? Bagaimana memanfaatkan

Macromedia Director MX yang didukung software lain dalam membangun profil perusahaan?

### 1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang atau hal yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini ruang lingkungnya dibatasi menjadi lebih sempit, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun sebuah aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif khususnya dalam hal profil *showroom* HRC Honda Racing sebagai sarana penyampaian informasi yang berbasis multimedia yang didalamnya berisi segala informasi tentang produk-produk HRC Honda Racing. Adapun software utamanya adalah Macromedia Director MX 2004 dan software pendukungnya Adobe Photoshop CS2, Cool Edit Pro 2.0, Swish Max.

### 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini yaitu :

#### 1.4.1 Tujuan

- a. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- c. Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.

#### 1.4.2 Manfaat

- a. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- b. multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.
- c. Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada *showroom* HRC HONDA RACING.

#### 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

- a. Metode kepustakaan  
Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.
- b. Metode Wawancara  
Pengumpulan bahan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pimpinan HRC HONDA RACING atau

narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

c. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

d. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

### **BAB 1            PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum showroom HRC HONDA RACING, sejarah berdirinya, visi misi, dan struktur organisasi.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem dan manual program.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada pihak sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

