

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. 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 kearah 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.

Safari Dharma Raya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang Jasa Transportasi yang terletak di JL. Mangkubumi 70 Yogyakarta. dalam memberikan pelayanan informasi kepada pengguna jasa transportasi masih menggunakan media blosur. Dengan menggunakan media blosur ini masih disarankan kurang maksimal dalam penyajian informasi di tengah tingginya persaingan antar perusahaan di

yogyakarta untuk itu diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sejalan dengan teknologi yang semakin pesat maka diperlukan aplikasi multimedia yang berupa CD interaktif sebagai sarana untuk mendukung penyajian informasi mengenai bus malam Safari Dharma Raya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : bagaimanakah membangun aplikasi multimedia yang berupa CD interaktif yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas penyajian informasi kepada pengguna Jasa Transportasi Bus Malam Safari Dharma Raya.

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu perancangan multimedia yang mencakup informasi mengenai profil (sejarah) visi dan misi fasilitas serta informasi lainnya yang berkaitan dengan Safari Dharma Raya.
2. Di dalam pembuatanya software yang digunakan Macromedia Director MX sebagai software pembuat multimedia interaktif, software pengolah suara Cool Edit Pro, Macromedia Flash MX, Swish MX, Adop Photoshop CS dan software-software lainnya.
3. Target dari system informasi ini secara umum ditujukan untuk meningkatkan citra Safari Dharma Raya sehingga dapat menambah jumlah pelanggan.
4. Selain itu aplikasi ini dibuat sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas penyajian informasi kepada pengguna jasa transportasi Safari Darma Raya.

5. Media yang digunakan selain blosur, media cetak juga berbentuk cd interaktif.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai persyaratan kelulusan Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari biasa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan software multimedia khususnya Pembuatan aplikasi multimedia

#### 1.5. Metode pengumpulan data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang Safari Dharma Raya 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 Safari Dharma Raya.

##### b. Metode Observasi

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

##### c. Metode Studi Pustaka

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

### **1.6. 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, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA**

Pada dasarnya teori ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar multimedia dan sistem informasi juga tentang konsep-konsep analisis perancangan sistem

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada dasarnya teori ini diuraikan analisis sistem perancangan antarmuka serta perancangan proses

#### BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab, akan menjelaskan tahap- tahap implementasi sistem yakni pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak memproduksi sistem, pengetesan sistem, konverensi sistem serta pemeliharaan sistem.

#### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini penyusun memberikan kesimpulan dari skripsi yang amat sangat bermanfaat bagi pihak lain serta saran –saran untuk pengembangan.

