

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini perkembangan dunia informatika khususnya di bidang komputer berkembang secara pesat seiring berjalannya dengan waktu pertumbuhan manusia. Aplikasi Multimedia adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Dengan makin populernya animasi di internet maka semakin banyak informasi yang dapat disebarkan kepada seluruh penikmat teknologi.

Salah satu bentuk implementasi dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Penyajian informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi yang berarti banyak atau lebih dari satu sedangkan media yang berarti sarana atau alat. Untuk komunikasi, jadi multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi.

Dalam hal ini penulis membahas pentingnya aplikasi multimedia bagi perusahaan yang ingin mempunyai profil perusahaan sebagai media penyampaian informasi yang interaktif dan juga sebagai media

kerja sama dengan perusahaan lain.

PT. Radio Rakosa Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *broadcasting* atau lebih dikenal dengan penyiaran. PT. Radio Rakosa Yogyakarta mempunyai usaha yang bersifat memberikan informasi seluas-luasnya kepada masyarakat dalam hal ini adalah pendengar. Penyebaran informasi ini dapat berupa pemasangan iklan oleh instansi yang mau mempromosikan, memberitahukan bahkan menjual produk-produknya.

Perubahan faktor manusia sangat sulit diperkirakan sehingga penurunan pendengar radio akan terasa. Hal ini dikarenakan banyaknya radio-radio baru yang bermunculan. Agar dapat bersaing, perusahaan radio harus menyediakan hiburan yang berkualitas, disamping itu strategi juga sangat diperlukan dalam menghadapi persaingan ini. Dengan cara penentuan program acara dan penentuan pasar yang di tuju, misalnya : untuk kalangan remaja, dewasa atau usia tua.

Penentuan pasar sangat berpengaruh dalam menentukan kualitas perusahaan radio itu sendiri. Karena semakin banyak pendengar maka akan banyak juga instansi yang tertarik untuk memasarkan dan membuat iklan di perusahaan radio tersebut. Dan hal itu akan memberikan keuntungan dan nilai tambah pada PT. Radio Rakosa Yogyakarta apabila terwujud. Oleh karena itu, penyusun ingin membantu dan memberikan ide baru pada PT. Radio Rakosa Yogyakarta dalam penyampaian informasi tentang perusahaannya dengan membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif

sebagai sarana presentasi kepada perusahaan-perusahaan lain yang akan melanjutkan kearah kerjasama.

Berdasarkan uraian diatas maka penyusun menjadikan PT. Radio Rakosa Yogyakarta sebagai obyek pembuatan tugas akhir, dan pada kesempatan ini penyusun memberikan judul tugas akhir dengan **“PROFIL RADIO RAKOSA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah **“Bagaimana merancang suatu aplikasi multimedia intraktif yang menarik dan mudah dipahami dalam penyampaian informasi sehingga dapat menambah minat perusahaan lain untuk bekerjasama dengan PT. Radio Rakosa Yogyakarta”**.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sarana penyampaian informasi berbasis multimedia maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Data yang akan disajikan adalah data mengenai perusahaan PT. Radio Rakosa Yogyakarta serta informasi lainnya.
2. Penelitian dilakukan di PT. Radio Rakosa Yogyakarta.

3. Profil ini dibuat dengan menggunakan *software* Macromedia Director MX, SwishMax, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui adanya realisasi peningkatan hubungan bisnis terhadap perusahaan lain setelah aplikasi multimedia interaktif ini selesai.
2. Untuk memberikan ide-ide baru dan mempermudah dalam penyampaian informasi mengenai PT. Radio Rakosa Yogyakarta dengan aplikasi multimedia interaktif.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data antara lain :

1. Metode wawancara / *interview*

Teknik pengumpulan data dengan cara, penyusun mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber..

2. Metode observasi / *observation*

Pada metode ini, penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan PT. Radio Rakosa Yogyakarta.

3. Metode kearsipan / *Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode kepastakaan / *Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan *software - software* yang digunakan.



BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini dijelaskan tentang profil secara keseluruhan dari PT. Radio Rakosa Yogyakarta yang bergerak di bidang *broadcasting* atau penyiaran..

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan *software-software* yang mendukung.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk membuat laporan penelitian, baik berupa buku panduan, majalah, ataupun situs-situs internet.