

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan cepat, di antaranya dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban oleh setiap orang. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian sesuatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat sangatlah besar.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat, seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal komputer), ribuan perusahaan di seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer diseluruh dunia.

Dengan multimedia kita dapat menghasilkan sesuatu menjadi indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat dipakai untuk membuat iklan di televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi, seperti film kartun. Bahkan sekarang pemanfaatannya

sudah hampir disemua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olah raga dan lain-lain.

Travel Kita adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang tiketing dan paket wisata. Jasa yang ditawarkan Travel Kita adalah pemesanan dan penjualan tiket dan menyediakan paket wisata domestik, *request tour*, Internasional. Dalam perkembangannya promosi Travel Kita masih menggunakan brosur, iklan di media sosial. Media yang dipakai dalam promosi hanya memuat beberapa informasi seperti biografi, profil, hasil yang pernah dibuat, situs jejaring sosial seperti facebook, twitter dan person kontak. Sehingga belum memuat informasi secara lengkap yang terbatas pada info brosur atau yang ada dalam situs jejaring sosial saja. Cara tersebut dirasakan masih kurang untuk menarik perhatian masyarakat luas karena perusahaan Travel Kita ini masih tergolong muda dan baru. Untuk memaksimalkan promosi sebuah profil diperlukan untuk memperkenalkan perusahaan tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, serta membantu dalam pengenalan atau promosi kepada masyarakat umum pembuatan media interaktif company profile berbasis multimedia yang khususnya pada Adobe Flash adalah salah satu strategi. Karena belum mencoba menggunakan media ini sebagai sarana promosi untuk menyampaikan informasi yang lebih detail tentang perusahaan tersebut. Karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dengan judul **“Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Pada PT. Travel Kita”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam skripsi ini berdasarkan latar belakang yang ada, maka perumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Pada PT.Travel Kita.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan multimedia sangat luas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, adapun batasan-batasan tersebut :

- 1 Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Adobe flash CS3 untuk interaktifnya dan Adobe Photoshop untuk desainnya serta Corel Draw X6 untuk membuat simbol-simbol serta font-font yang akan digunakan di aplikasi.
- 2 Aplikasi diterapkan pada media desktop.
- 3 Aplikasi berupa media presentasi digital.
- 4 Aplikasi yang dibangun berbentuk media promosi interaktif yang digunakan untuk presentasi atau seminar. Dan fitur atau informasi yang disajikan adalah : profil, visi dan misi, produk dan jasa, galery, contact.
- 5 Hasil penelitian ini hanya sampai tahap pengujian sistem, yang dilakukan dengan cara menjalankan program dan melakukan pencarian bug.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai media promosi untuk Travel Kita

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan media informasi adalah sebagai berikut:

- a. Untuk merancang profil perusahaan berbasis multimedia pada Travel Kita.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media informasi yang menarik serta interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.
2. Dapat mempermudah pemahaman mengenai Travel Kita.
3. Dapat digunakan sebagai media informasi sarana untuk promosi perusahaan Travel Kita

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar dapat melengkapi pembuatan company profile, ada beberapa cara yaitu:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Travel Kita

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Travel Kita.

Serta pada penyusunan aplikasinya nanti penulis menggunakan metode penelitian yang disesuaikan dengan siklus pengembangan multimedia menurut Sutopo :

1. Concept
2. Design
3. Material Collecting
4. Assembly
5. Testing

1.6.1 Concept

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi yaitu presentasi, interaktif, dan lain-lain. Serta tujuan aplikasi yaitu hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap

ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

1.6.2 Design

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi. Cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

1.6.3 Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

1.6.4 Assembly

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, baganalir, dan atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti macromedia director.

1.6.5 Testing

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum pembuatan kerja praktik ini, penulisan membuat sistematika penulisan yang secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, analisa media informasi yang dibuat meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media informasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

