

## PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI RENTAL MOBIL QRC

samad<sup>1</sup>, Harri Sakti Mulia Nasution<sup>2</sup>  
Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina  
e-mail: <sup>1</sup>samad@uis.ac.id,<sup>2</sup>harri@uis.ac.id

### *Abstrak*

*Berkembangnya berbagai teknologi dan berhubung dengan berjalan dalamnya era globalisasi ini sangat dapat membantu dan mempermudah para manusia untuk melakukan dan mengerjakan berbagai aktifitas, seperti contohnya untuk melihat harga-harga mobil yang dirental pada umumnya. Maka dari itu dapat diketahui bahwa dengan teknologi dan perancangan ini akan dapat membuat kita lebih mudah dalam melakukan segala sesuatunya, dan sebagai gambaran umumnya adalah kami memikirkan mengenai kebiasaan atau suatu aktifitas yang sering dan dilakukan oleh manusia, dan kami menentukan mengenai penyewaan mobil sebagai kebiasaan yang banyak dilakukan bagi para pemilik bisnis. Sebagai salah satu usaha yang bergerak dibidang Rental Mobil yang beroperasi di Aviari Sawang Permai melayani berbagai macam kebutuhan penyewaan mobil, baik untuk perusahaan maupun perorangan, untuk jangka Panjang maupun jangka pendek.*

**Kata kunci**— Rental, Mobil, Qrc

### *Abstract*

*The development of various technologies and in connection with the running depth of this globalization era can really help and make it easier for humans to carry out and carry out various activities, such as for example to see the prices of cars that are rented in general. Therefore, it can be seen that with this technology and design it will can make it easier for us to do everything, and as a general idea we think about a habit or an activity that is often done and done by humans, and we define car rental as a habit that is mostly done for business owners. As one of the businesses engaged in Car Rental, which operates in Aviari Sawang Permai, it serves a variety of car rental needs, both for companies and individuals, for long and short term.*

**Keywords**— Rental, Car, Qrc

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat akhir-akhir ini, merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi komputer, baik perangkat keras (Hardware) atau perangkat lunak (Software). penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan pariwisata. qilla Rent Car adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa, yaitu penyewaan kendaraan bermotor khususnya mobil.

Qilla Rent Car mengalami kesulitan pada proses mempromosikan. Data transaksi yang masuk semakin sedikit dan cenderung semakin tidak akurat juga lambat proses pengolahannya. Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sebuah media promosi secara realtime yang dapat ditampilkan di area publik menggunakan handphone. Salah satu bentuk visualisasi data adalah

mempromosikan. tampilan antarmuka dengan berbagai bentuk seperti diagram, laporan, dan indikator visual yang dipadukan dengan informasi yang dinamis dan relevan.

Media promosi adalah sarana mengomunikasikan suatu produk atau jasa perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas untuk meraih tujuan tersebut dalam satu layar (single screen) sehingga informasi dapat dimonitor secara sekilas.

Sehingga perusahaan ini memiliki media penyampaian interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti sistem penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

## METODE PENELITIAN

### Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Penulis melaksanakan penelitian kerja praktek pada sebuah Perusahaan Rental Mobil Qrc, Yang Berlokasi di Perumahan Sawang Permai, Batu Aji-Kota Batam yang dilaksanakan dari tanggal 20 Agustus – 30 November 2020. Judul yang diangkat oleh penulis tersebut adalah Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Rental Mobil Qrc.

### Jenis Data Penelitian

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian kerja praktek ini, data primer dan data sekunder yaitu:

#### Jenis Data

Data primer adalah suatu data yang bersumber dari penelitian lapangan secara langsung, yaitu data yang diperoleh pada penelitian ini langsung berasal dari sumber asalnya. Untuk memperoleh data primer, harus ditentukan wilayah dan subjek penelitiannya. Berikut data yang dikumpulkan terdiri dari yaitu:

#### 1. Data Primer

Data primer adalah suatu data yang bersumber dari penelitian lapangan secara langsung yang didapatkan dari sumbernya yaitu pada saat melakukan observasi secara langsung. Pada penelitian terhadap Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Rental Mobil Qrc adalah sebagai berikut:

- Data Harga, Mobil
- Wawancara mengenai harga dan mobil
- Data mengenai harga mobil dan jenis mobil.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini adalah dalam artian peneliti sebagai tangan kedua, data sekunder sebagai berikut:

- Profile Rental Mobil Qrc
- Laporan harga dan jenis mobil
- Skripsi, Jurnal dan Laporan kerja praktek yang ada di Kampus Universitas Ibnu Sina Batam maupun Kampus lain.

### **Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sesuai dengan yang diinginkan dari tempat melaksanakan Kerja praktek antara lain:

1. Observasi  
Observasi adalah pengamatan secara langsung bagaimana sistem Harga dan Jenis Mobil di Rental Mobil.
2. Penelitian Kepustakaan  
Penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang mendukung serta mempunyai dokumen dengan laporan kerja praktek ini yang bersifat teoritis dengan cara membaca buku, jurnal, dan mengumpulkan data-data sesuai kebutuhan untuk membangun sebuah sistem yang bermanfaat.

### **Metode Pengolahan Data**

Metode pengolahan data pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Analisa (*analysis*)
3. Desain (*design*)
4. Implementasi (*implementation*)
5. Uji Coba (*testing*)
6. Pengelolaan (*maintenance*)

### **Objek - Objek Multimedia**

- a. Teks (Tulisan)  
Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat berbentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita.
- b. Grafis  
Grafis merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol .
- c. Bunyi  
Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara ataupun gabungan di antara ketiganya .
- d. Video  
Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudiandisusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik .
- e. Animasi  
Animation (animasi) merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layer.
- f. Software  
Software atau perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya serta berbagai informasi yang bisa dibaca oleh komputer. Software salah satu konsep paling ampuh dalam multimedia sebagai keterpaduan serempak yang dapat dicapai dengan menciptakan link ke berbagai dokumen dan aset.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Metode Pengumpulan Data**

Berdasarkan hasil pengumpulan data kerja praktek yang penulis lakukan di Perusahaan Rental Mobil Qrc, Yang Berlokasi di Perumahan Sawang Permai, Batu Aji-Kota Batam, maka

---

penulis memperoleh data yang akan digunakan sebagai Perancangan Multimedia Rental Mobil QRC ( Qilla Rent Car )” Sebagai Berikut:

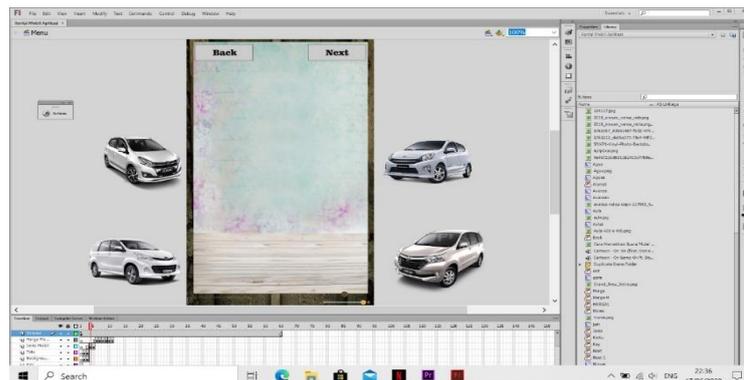
1. Dari hasil wawancara Rental Mobil QRC Dimana dalam metode ini memiliki tahapan yang terorganisir sehingga dalam pembangunan perangkat lunak akan sistematis dan berurutan dalam membangun software. Mulai dari tahap Komunikasi, Perencanaan, Pemodelan, Konstruksi, dan Penyerahan Sistem ke pengguna, namun penulis hanya sampai pada tahap pemodelan saja.
2. Data Sekunder yang penulis dapatkan untuk mempermudah Pegawai tidak lagi melakukan pencatatan data pelanggan secara manual, pelanggan mudah dalam memilih pesanan atau merental mobil.

### Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua interaksi, membuat animasi sesuai dengan tema, membuat teks sebagai penyampaian pesan. Dan kemudian semua digabungkan dalam Adobe Flash CS6.

### Pembuatan Layout

Background yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS6. Sedangkan gambar – gambar pendukung yang diolah di software ini sudah dipersiapkan sebelumnya.



Gambar 1. Tampilan dashboard

## SIMPULAN

Sistem pengolahan data dengan menggunakan data yang modern memang perlu, karena penerapan suatu sistem informasi tidak lepas dari peralatan yang sanggup menghadapi kelemahan-kelemahan didalam sistem informasi tenaga manusia saja. Pembuatan Sistem Informasi Rental Mobil dengan menggunakan komputerisasi sangatlah penting dan diperlukan, karena dengan sistem ini penyajian informasi data akan lebih cepat, tepat dan efisien. Pada proses pembayaran, pengolahan data kesalahan yang timbul akan lebih kecil, karena dalam suatu proses dilakukan dengan program komputer. Selain itu mutu data yang didapat akan lebih akurat dan memungkinkan data yang hilang atau rusak akan lebih kecil.

## SARAN

Dari pembahasan dan penjelasan diatas, maka penulis ingin memberikan saran berupa pemikiran dengan harapan dapat bermanfaat dan menjadi pedoman bagi pihak yang terkait. Adapun saran-saran dari penulis yaitu sebagai berikut :

1. Dengan Sistem Informasi Rental Mobil yang sudah diterapkan maka proses *update* sistem sangat dibutuhkan karena untuk memperlancar akan proses transaksi penyewaan mobil.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ardian, Y. D., & Soepeno, B. (2019). Desain Katalog Produk Menggunakan Adobe Photoshop Cs6 Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Keputusan Pembelian Di Cv Bagus Agriseta Mandiri. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 4(2), 407-410.
2. Darma, Jarot S., Shenia A. (2009). *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Media Kita.
3. Saleh, A. K. (2020). *Aplikasi Pengelolaan Usaha Jual Beli Kayu Pada Cv. Surya Abadi (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kalimantan Mab)*.
4. Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013, March). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii*. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer (Vol. 2, No. 1)*.