

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat selalu menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah ke arah yang lebih baik dan maju, salah satunya adalah teknologi informasi dan multimedia. Multimedia digunakan sebagai media informasi bagi ilmu pengetahuan, media informasi bagi perusahaan, serta sebagai media promosi.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Dengan adanya multimedia akan mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk interaktif yang menarik. Selain menyampaikan informasi, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, dan iklan.

Pada saat ini, Voala Huit Gift adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada jasa pembuatan *merchandise* seperti *papercraft*, *wooden toys*, *popup book*, dan lukisan wajah yang masih menggunakan cara pemesanan yang manual. Proses pemesanan dan pemilihan komponen dilakukan semua oleh karyawan, sehingga proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan pelanggan untuk memilih sendiri desain produk yang telah disiapkan. Dalam skripsi ini penulis membatasi masalah hanya pada produk

*papercraft* seperti memilih komponen rambut, komponen pakaian, komponen celana, dan properti lainnya dengan memanfaatkan pelanggan untuk menerapkan secara langsung atau memilih desain sendiri pada produk *papercraft* yang akan dipesan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengangkat pembahasan tentang media interaktif berbasis flash pada produk *papercraft*. Adapun judul skripsi ini adalah *Analisis dan Perancangan Media interaktif berbasis flash untuk Memodifikasi Desain Produk Papercraft pada Voala Huit Gift.*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu, "Bagaimana merancang media interaktif berbasis flash untuk memodifikasi produk *papercraft* yang dapat memadupadankan komponen yang akan dimodifikasi?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini diberikan batasan agar lebih fokus dan terarah, maka dibatasi pada ruang lingkup pembahasan, sebagai berikut :

1. Media interaktif hanya untuk memodifikasi produk *papercraft* dengan memilih komponen yang sudah disiapkan.
2. Objek berupa gambar 2D menggunakan adobe Flash
3. Komponen yang dapat dipilih adalah komponen rambut, mata, hidung, mulut, alis, baju, celana, sepatu serta topi dan kacamata.
4. Pilihan komponen tidak lebih dari sepuluh jenis gambar.
5. Hanya admin yang dapat meng-*update* data gambar.

6. Tampilan gambar papercraft hanya tampak depan.
7. Karakter papercraft hanya karakter laki-laki.
8. Software untuk pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash Professional CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Sublime Text 2.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang media interaktif yang dinamis untuk memodifikasi produk papercraft Voala Huit Gift.
3. Meningkatkan perhatian para pembeli dan mengangkat citra perusahaan dengan adanya media interaktif yang bersifat lebih modern ini.
4. Mempermudah Voala Huit Gift dalam melakukan proses produksi.
5. Mempermudah pelanggan dalam pemesanan produk papercraft di Voala Huit Gift.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi antara lain:

##### **1.5.1 Pengumpulan data**

###### **1.5.1.1 Metode wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data yaitu dengan cara bertanya dan berdiskusi dengan semua pihak yang berkaitan dengan penelitian.

### 1.5.1.2 Metode observasi

Penulis mengambil data dengan cara melakukan observasi secara langsung ke obyek penelitian, mempelajari, mencatat data yang di butuhkan dalam penelitian.

### 1.5.1.3 Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang di lakukan dengan cara membaca serta mempelajari buku pustaka atau data lainnya yang di butuhkan.

### 1.5.2 Analisis data

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian.

### 1.5.3 Pembuatan Aplikasi

Mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah di buat.

### 1.5.4 Pengujian

Melakukan pengujian program sesuai dengan perancangan yang di buat.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab dan masing masing bab di bagi lagi menjadi beberapa sub bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

## BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan media interaktif dan landasan teori yang menjadi acuan dalam perancangan program yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, serta perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

**BAB III Analisis dan Perancangan**

Dalam bab ini berisi tahapan-tahapan analisis serta perancangan sistem.

**BAB IV Implementasi dan pembahasan**

Pada bab ini akan di uraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem, pembahasan sistem, desain secara umum, dan pembahasan output yang di tampilkan dari software yang digunakan.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.