

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi di bidang multimedia ditandai dengan semakin berkembangnya aplikasi multimedia yang kini banyak digunakan untuk kegiatan promosi suatu instansi atau produk tertentu. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada pengguna dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan *digital* lainnya. Dengan aplikasi multimedia, berbagai data dan informasi bisa disajikan tidak hanya dalam bentuk *text* saja, namun juga dapat dilengkapi dengan gambar, animasi, audio, bahkan video. Melalui *user interface* yang menarik, penyerapan informasi menjadi lebih cepat sehingga masyarakat akan lebih mudah mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan.

Perdagangan menjadi salah satu bidang yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan informasi guna menjaga kredibilitas dan kepuasan konsumen. *Jagoan Toys and Hobbies* adalah toko yang menjual berbagai macam mainan bagi para *hobbyist*. Toko ini berpusat di GK.V Terban dengan cabang berada di Jalan Ring Road Utara Condong Catur yang menjual mainan dengan jenis berbeda. Hal ini menjadi kendala bagi pembeli dalam mencari produk yang akan dibeli. Pengelolaan sosial media untuk promosi juga kurang optimal karena info produk jarang di-*update* oleh karyawan. Tidak tersedianya katalog, brosur, atau media promosi lain yang mencantumkan informasi tentang toko dan stok ketersediaan

produk mengharuskan pembeli untuk bertanya terlebih dahulu kepada karyawan *Jagoan Toys and Hobbies*. Hal tersebut tentu menjadi kendala karena jumlah karyawan *Jagoan Toys and Hobbies* hanya tiga orang dengan keharusan melayani pelanggan dalam jumlah besar. Kondisi ini sering dijumpai setiap kali *Jagoan Toys and Hobbies* berpartisipasi dalam acara pameran mainan yang diadakan hampir setiap bulan. Terbatasnya jumlah produk yang mampu di-*display* juga menjadi kendala tersendiri, selain itu pesanan produk hanya dicatat manual oleh karyawan sehingga kurang efektif dan berisiko tinggi untuk rusak atau hilang.

Kendala yang dihadapi *Jagoan Toys and Hobbies* tersebut dapat diatasi melalui penggunaan multimedia yang mampu memudahkan penyampaian informasi dan promosi dengan tampilan katalog yang bersifat *digital*. Penerapan teknologi multimedia berupa aplikasi Kios informasi merupakan metode yang tepat untuk menangani kendala tersebut dengan harapan mampu meningkatkan efektivitas pelayanan. Hal ini dikarenakan teknologi ini disajikan dalam bentuk aplikasi interaktif dimana setiap pengguna dapat secara aktif menggunakan aplikasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan informasinya yang nantinya mampu memudahkan dan mengoptimalkan pelayanan karyawan. Aplikasi yang dirancang penulis ini berguna dalam penyampaian informasi mengenai data produk dari kedua toko (pusat dan cabang) yang disajikan dalam satu aplikasi Kios informasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk membuat penelitian berjudul "Pembuatan Kios informasi berbasis Multimedia Interaktif pada *Jagoan Toys and Hobbies* sebagai Media Promosi dan Informasi". Melalui penelitian ini, maka perancangan *Profile* interaktif dari *Jagoan Toys and Hobbies* diharapkan

mampu menjadi media promosi dan penyampaian informasi yang lebih baik, sehingga memudahkan transaksi jual beli sekaligus meningkatkan pelayanan para karyawan *Jagoan Toys and Hobbies* pada saat mengikuti acara pameran mainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah “Bagaimana membuat kios informasi untuk *Jagoan Toys and Hobbies* sebagai media promosi dan informasi?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan Kios informasi untuk *Jagoan Toys and Hobbies* diperlukan guna mencapai sasaran dan tujuan. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di *Jagoan Toys and Hobbies*.
2. Fitur dan informasi yang disajikan; informasi lengkap tentang *Jagoan Toys and Hobbies*, informasi detail produk/mainan yang ditawarkan, lokasi *Jagoan Toys and Hobbies*.
3. Dalam pembuatan media interaktif ini, *software* yang digunakan diantaranya adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Sublime Text 3, Adobe Illustrator CS6, Ms. Paint, Vector Magic, dan Corel Draw X5.
4. Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi *prototype program* pada *Jagoan Toys and Hobbies* saat berpartisipasi dalam *event* mainan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat Kios Informasi *Jagoan Toys and Hobbies* sebagai sarana informasi dan promosi pada *event* mainan. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Kios Informasi *Jagoan Toys and Hobbies* yang berguna sebagai media promosi ke masyarakat luas.
2. Membuat Kios Informasi *Jagoan Toys and Hobbies* yang berguna sebagai media informasi produk yang ditawarkan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan informasi dan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti disertai pencatatan secara sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan berbagai narasumber dan responden.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan informasi dari berbagai literatur mengenai *software* yang dipakai dalam penelitian dengan tujuan memperoleh penjelasan yang lebih baik.

1.5.2 Metode Analisis

Untuk menilai apakah sistem yang dibuat layak digunakan atau tidak, maka digunakan metode-metode analisis sebagai berikut:

1. Analisis PIECES digunakan untuk mengetahui masalah dan kelemahan dari sistem lama. Untuk mengidentifikasinya, maka perlu dilakukan analisis terhadap pelayanan, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan.
2. Studi kelayakan sistem dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu sistem untuk dikembangkan lebih lanjut, aspek yang terkait adalah kelayakan teknologi, operasional, dan hukum.
3. Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui kebutuhan bahan dalam sistem yang akan digunakan untuk mendukung jalannya proses pembuatan suatu objek.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Tahap-tahap dalam pengembangan sistem menurut Raymond Mc Leod:

1. Mendefinisikan Masalah
2. Studi Kelayakan
3. Analisis Kebutuhan Sistem

4. Merancang Konsep
5. Merancang Isi
6. Merancang Naskah
7. Merancang Grafik
8. Memproduksi Sistem
9. Mengetes Sistem
10. Menggunakan Sistem
11. Memelihara Sistem

1.5.4 Metode *Testing*

Metode ini digunakan untuk menilai sejauh mana sistem dapat berjalan dengan cara memasukkan data sampel, sehingga dapat diketahui apakah hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Metode *testing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Black Box* dan *White Box Testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diartikan untuk bagaimana tata cara dalam penulisan skripsi yang penulis buat ini, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah objek yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisa sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka (*Design Interface*) yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan aplikasi interaktif menggunakan *hardware* dan *software* dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

