

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu cabang teknologi informasi yang berkembang cukup pesat saat ini adalah multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan namun juga dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menghibur.

Katalog kaos pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog kaos dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia. Selama ini calon pembeli ketika hendak memesan kaos, merasa kurang cocok dengan model yang sudah disediakan. Masalah lain yakni konsumen harus membuka buku katalog kaos satu persatu yang jumlahnya ratusan. Hal ini, menjadi permasalahan yang cukup serius karena di zaman modern ini, manusia di sibukkan dengan berbagai macam agenda, perjanjian, dan rapat. Tentu hal tersebut tidak sesuai dengan tuntutan permintaan akan informasi produk yang cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan perubahan dalam proses memilih desain kaos, yang semula awalnya konvensional menjadi sistem komputerisasi sehingga calon pembeli dapat menggunakan waktu untuk hal lain yang lebih produktif. Oleh karena itu, tujuan penyusunan skripsi ini adalah membuat suatu katalog kaos berupa memadupadankan desain, *line* kaos, dan warna kaos agar permintaan informasi produk di distro Runaway Clothing Industry dapat tersaji secara cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah : Bagaimana membangun suatu aplikasi katalog kaos berbasis multimedia dinamis yang akan digunakan untuk mengelola dan menampilkan model dan desain kaos?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini terarah, maka masalah yang dibahas harus dibatasi, antara lain :

- Aplikasi berisi informasi katalog kaos.
- Konsumen dapat memadupadankan desain kaos berupa *line* kaos, warna kaos, dan kerah kaos.
- Hanya admin yang dapat meng-*update* data gambar untuk desain kaos.
- Sistem tidak melayani penjualan *online*.
- Pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3 dan MySQL.

- f. Arsitektur aplikasi berupa *client-server*.
- g. Model aplikasi berupa multimedia dinamis yang terkoneksi dengan database MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi desain kaos berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan untuk mendesain kaos di Runaway Clothing Industry.
- b. Sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Banyak manfaat yang didapat pada penyusunan skripsi ini, antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Bagi mahasiswa sebagai berikut :

- a. Untuk menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan multimedia pada khususnya.
- b. Untuk pemanasan mempersiapkan diri menghadapi persaingan dunia kerja.
- c. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika.
- d. Reabilitas suatu ilmu dalam aplikasi bidang multimedia.

- e. Memberi ruang bagi calon konsumen untuk mem-*design* kaos sesuai selera.

1.5.2 Bagi almamater kampus sebagai berikut :

- a. Tercipta hubungan baik antara perusahaan dengan STMIK AMIKOM.
- b. Sebagai tolak ukur ilmu yang didapat selama bangku kuliah.
- c. Untuk bahan evaluasi dibidang akademik.
- d. Mengasah keterampilan sesuai konsentrasi belajar di kampus yaitu multimedia.

1.5.3 Bagi perusahaan sebagai berikut :

- a. Menjalin hubungan kerja sama dengan institusi pendidikan.
- b. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih efektif bagi masyarakat.
- c. Mendapat masukan positif demi kemajuan usaha.

1.5.4 Bagi peneliti lain sebagai berikut :

Diharapkan skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Ada langkah-langkah yang harus dilakukan selama melakukan penelitian sebagai proses dalam penyusunan skripsi. Langkah-langkah yang ditempuh selama melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah,
Mendefinisikan masalah yang ada di tempat penelitian dan menawarkan solusi ke dalam bentuk aplikasi multimedia.
- b. Pengajuan judul skripsi
Mendaftarkan judul skripsi di bagian jurusan sebagai syarat mendapat dosen pembimbing dan kartu bimbingan.
- c. Meminta izin
Meminta izin secara lisan dan tertulis di tempat penelitian yaitu distro Runaway Clothing Industry.
- d. Pengumpulan data
Usaha yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai bukti melakukan penelitian di lapangan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain, sebagai berikut.
 - 1) Metode online
Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.
 - 2) Metode wawancara

Penulis bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan distro Runaway Clothing Industry yang dijadikan objek penelitian

3) Metode observasi

Peninjauan dan pengamatan langsung ke distro agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat dengan objek penelitian.

4) Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

5) Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar hasil scan yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Cara penyusunan laporan penelitian ini penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat di uraikan sebagai berikut.

BAB 1 Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang aplikasi desain kaos dan menjabarkan

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan di bangun, dan tinjauan umum pada.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil dari buku, jurnal, dan Internet sebagai teori untuk menyusun skripsi.

Lampiran

Berisi lampiran-lampiran yang berkaitan dengan skripsi sebagai bukti penelitian lapangan sungguh dilakukan.

