

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Multimedia dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap *customer*, atau pihak-pihak yang berkepentingan dengan pihak perusahaan. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video.

Prasetya Silver Yogyakarta merupakan badan usaha yang bergerak dibidang perhiasan dalam bentuk cincin perak, kalung perak, anting-anting perak dan asesoris lainnya. Selama ini media yang dipakai dalam menyampaikan informasi berupa media cetak seperti katalog dan penggambaran manual. Media cetak tersebut tidak dapat menyampaikan informasi lebih lengkap dan tidak dapat divisualisasikan, padahal bentuk dari produk khususnya motif ukiran cincin sendiri sangat beragam sehingga *customers* akan merasa kebingungan ketika harus memilih bentuk produk tersebut. Disamping itu, dalam proses mendesain motif ukiran cincin masih secara penggambaran atau sketsa dan *customers* tidak dapat memilih desain motif ukiran cincin itu sendiri. Oleh karena itu, dengan terbuatnya aplikasi ini maka *customers* dapat berinteraksi dengan sistem dan memilih desain motif ukiran cincin secara cepat karena motif ukiran cincin sudah tersedia dengan berbagai bentuk dan setelah *customer* memilih motif ukiran cincin maka

nantinya akan sebagai panduan pihak perusahaan dalam membuat motif cincin tersebut untuk diaplikasikan pada cincin. Disamping itu juga, pihak perusahaan tidak terlalu banyak menjelaskan detail spesifikasi produk karena disertakan spesifikasi produk secara lengkap dan jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berusaha memberikan solusi dengan membuat aplikasi untuk desain motif cincin khususnya perak dimana *customer* dapat berinteraksi langsung dengan sistem dan mengambil judul “Aplikasi Media Interaktif Desain Cincin Perak Pada Prasetya Silver Yogyakarta”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya, yaitu bagaimana merancang aplikasi desain motif ukiran untuk cincin perak pada Prasetya Silver Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut, yaitu :

1. Pada aplikasi ini hanya merancang media interaktif untuk memilih desain ornamen atau motif untuk cincin perak pada Prasetya Silver Yogyakarta.
2. Memanfaatkan perangkat lunak adobe flash, adobe photoshop dan cool edit pro.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut, yaitu :

- 1) Merancang aplikasi interaktif desain motif ukiran cincin pada Prasetya Silver Yogyakarta.
- 2) Menghasilkan sebuah aplikasi interaktif untuk pemilihan desain motif ukiran cincin dimana mempermudah calon *customer* dalam memilih motif ukiran cincin yang sudah tersedia pada Prasetya Silver Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu :

- 1) Dengan aplikasi interaktif ini dapat mempermudah Prasetya Silver Yogyakarta dalam menyampaikan mengenai bentuk-bentuk motif ukiran cincin perak dan produk-produk lain yang ada pada Prasetya Silver Yogyakarta.
- 2) Dengan aplikasi interaktif ini maka calon *customer* lebih leluasa dalam memilih bentuk atau model motif ukiran cincin perak yang tersedia sesuai keinginan.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut, yaitu :

1) Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada narasumber yaitu pemilik toko Prasetya Silver Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2) Metode survey dan observasi

Metode pengumpulan data langsung pada objeknya yaitu toko Prasetya Silver Yogyakarta.

3) Metode studi pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini guna membantu dalam memecahkan permasalahan.

1.7. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan umum, pengertian media interaktif, pengertian desain, pengertian multimedia, struktur dasar pengembangan sistem multimedia, siklus pengembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi mengenai tinjauan umum rancangan aplikasi, tahapan pengembangan aplikasi, analisis sistem, analisis swot, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai memproduksi sistem, pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai daftar referensi buku yang digunakan dalam penelitian.