

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berbasis multimedia pada saat ini sangat diperlukan dalam bidang automotif, karena 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. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan suatu karya yang dapat digunakan suatu perusahaan sebagai media promosi dan publikasi mengenai produk perusahaan tersebut.

Autoveta Yogyakarta merupakan badan usaha yang bergerak dibidang automotif modifikasi mobil. Selama ini media yang dipakai berupa media cetak seperti brosur dan katalog bentuk-bentuk modifikasi mobil. Media brosur tersebut tidak dapat menyampaikan informasi lebih lengkap, sedangkan katalog yang dimiliki juga tidak dapat divisualisasikan, padahal bentuk dari modifikasi mobil sendiri sangat beragam sehingga customer akan merasa kebingungan ketika harus memilih bentuk modifikasi mobil tersebut. Oleh karena itu, dengan terbuatnya aplikasi ini maka customer dapat memilih bentuk modifikasi mobil secara cepat dan pihak perusahaan tidak terlalu banyak menjelaskan bentuk-bentuk modifikasi karena disertakan spesifikasi modifikasi tersebut berserta biaya perancangannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berusaha memberikan solusi dengan membuat aplikasi untuk memvisualisasikan bentuk modifikasi mobil tersebut dan mengambil judul “Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Bantu Visualisasi Modifikasi Mobil Pada Toko Autoveta Yogyakarta”.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana merancang media informasi berbasis multimedia sebagai media bantu visualisasi modifikasi mobil pada toko Autoveta Yogyakarta secara interaktif, lengkap dan jelas”.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungannya, yaitu :

1. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk merancang aplikasi multimedia sebagai media bantu visualisasi modifikasi mobil pada Autoveta Yogyakarta.
2. Sebatas menyajikan informasi mengenai bentuk modifikasi mobil.
3. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak macromedia flash, adobe photoshop, adobe audition.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari dari penelitian ini, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- 1) Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Untuk persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 3) Untuk memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 4) Untuk membuat dan menghasilkan aplikasi multimedia interaktif sebagai media bantu visualisasi modifikasi mobil pada toko Autoveta Yogyakarta.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Autoveta Yogyakarta
 - Dengan aplikasi multimedia ini dapat mempermudah Autoveta Yogyakarta dalam menyampaikan informasi mengenai modifikasi mobil.
 - Dengan aplikasi multimedia ini dapat mempermudah Autoveta Yogyakarta dalam melakukan presentasi kepada calon customer.

2. Bagi Masyarakat Luas

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
- Dengan aplikasi multimedia ini, masyarakat luas atau akademik memperoleh gambaran secara umum mengenai pemanfaatan teknologi komputer khususnya multimedia sebagai media dalam penyampaian informasi.

3. Bagi Peneliti

- Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

2. Metode survey dan observasi

Metode pengumpulan data langsung pada objeknya. Dan objek dalam penelitian ini adalah Autoveta Yogyakarta.

3. Metode dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan dokumentasi terhadap kegiatan-kegiatan dari objek yang diteliti, seperti mengambil gambar dan video kegiatan modifikasi mobil.

4. Metode literatur

Metode pengumpulan data dengan mengambil data yang sudah ada, seperti brosur, foto-foto, video, spanduk dan katalog.

5. Metode studi pustaka

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

1.6. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Berisi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis sistem, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan 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.

LAMPIRAN

