

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer saat ini yang demikian pesat sangat membantu manusia dalam menyelesaikan kegiatan dan aktivitas lainnya. Banyak sekali manfaat yang diperoleh dengan perkembangan tersebut. Ada satu kenyataan yang tidak dapat di pungkiri bahwa teknologi bukan lagi suatu barang mewah, namun menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang diberikan akan lebih jelas dan menarik.

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati. Aplikasi multimedia merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna secara cepat dan mudah melalui desktop. Alasan semakin banyaknya penggunaan aplikasi multimedia, kebutuhan akan sebuah informasi juga menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan aplikasi multimedia. Untuk bingkai evolution mengalami permasalahan dalam kebutuhan informasi-informasi produk yang ditawarkan. Aplikasi tersebut dibutuhkan dalam presentasi ataupun saat di pakai sendiri,

informasi yang dibutuhkan antara lain media interaktif tentang detail produk, media video tentang produk, dan media pemesanan.

Melihat dengan informasi detail produk maka penulis mencoba merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif untuk memberi kemudahan dalam menyampaikan informasi untuk bengkel evolution secara interaktif. Agar konsumen semakin berminat mencoba jasa bengkel evolution.

Karena Media Interaktif merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif karena dalam penyampaian materi tersebut disampaikan dengan media gambar dan animasi yang bertujuan supaya audience yang melihat dan memahami dalam materi yang disampaikan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi masalah adalah bagaimana membuat profil, produk dan galeri Bengkel Evolution Magelang berbasis multimedia interaktif yang dapat menjadi media informasi kepada masyarakat. ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari perumusan masalah maka perlu adanya batasan masalah yang berkaitan dalam bengkel tersebut, maka dengan aplikasi yang dibuat untuk memberikan informasi yang berisi tentang :

1. Profil serta produk yang di tawarkan dari bengkel mobil evolution di Kabupaten Magelang.

2. Produk produk yang ditawarkan bengkel.

Pembuatan media interaktif ini tidak lepas dari beberapa software yang digunakan. Software-software tersebut antara lain adalah Google SketchUp 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 dan Adobe Flash CS3.

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “Pembuatan Media Informasi Bengkel Evolution Magelang Berbasis Multimedia Interaktif”, mempunyai tujuan dan manfaat, adapun tujuan dan manfaat penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah:

##### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk membuat media interaktif Bengkel Evolution di Magelang berbasis multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

##### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Mampu memahami lebih detail tentang pembuatan profil perusahaan
- b. Mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- c. Agar Bengkel Evolution di Magelang lebih diketahui oleh masyarakat.

### 1.5. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar dapat melengkapi pembuatan multimedia interaktif, yaitu:

#### 1. Pengambilan Data

Data yang didapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian dalam multimedia interaktif, ada beberapa cara yaitu:

##### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Bengkel Evolution Di Magelang.

##### b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak Bengkel Evolution Di Magelang agar dapat menjelaskan secara detail data yang dibutuhkan.

##### c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi seperti contoh skripsi atau buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan agar mendapat teori-teori yang diperlukan.

##### d. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencatat atau mengcopy data-data yang ada pada dokumen Bengkel Evolution di Magelang.

## 2. Analisis Data

Menganalisis data secara lebih terperinci agar dapat menghasilkan data yang lebih akurat untuk memecahkan masalah yang ditemukan saat melakukan perancangan sistem.

## 3. Perancangan Media Interaktif

Perancangan media interaktif dilakukan agar kita mengetahui langkah-langkah apa saja ketika akan memulai membuat program tersebut supaya tidak mengalami kebingungan ketika membuat media interaktif.

## 4. Pembuatan Media Interaktif

Rancangan media interaktif di implementasikan menjadi program sesungguhnya.

## 5. Pengujian Media Interaktif

Hasil dari program yang dibuat akan memasuki tahap pengujian media interaktif dengan menggunakan metode unit testing agar dapat mengetahui apakah aplikasi mengalami error sistem saat dijalankan atau tidak dan mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai harapan peneliti dan objek penelitian.

## 1.1 1.6.Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari 5 BAB, meliputi:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori – teori yang mendukung tentang judul penelitian dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah. Secara garis besar, bab ini membahas tentang analisis sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan program yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem.