

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rumah produksi Batik Nakula Sadewa merupakan usaha rumahan yang bergerak di bidang kerajinan Batik. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 1997 ini bertempat di Iropaten, Triharjo, Sleman, Yogyakarta. Rumah produksi Batik Nakula Sadewa di kelola dan di pimpin oleh pak R.Bambang Sumardiyono. Produk yang ditawarkan oleh Batik Nakula Sadewa pun beragam, Mulai dari *fashion, handycraft, educative* batik, wisata batik, hingga produk interior. Apapun permintaan dan kreasi pelanggan, berapapun budget, Batik Nakula Sadewa siap melayani dengan jaminan mutu dan kualitas.

Berdasarkan hasil dari penelitian dan wawancara yang dilakukan dengan pihak batik nakula sadewa, penyusun melihat adanya kekurangan dalam memberikan informasi kepada para konsumen yang ingin mengetahui tentang batik nakula sadewa.

Pada kesempatan ini penyusunan akan membuat *Company Profile* berbasis multimedia agar para pelanggan tidak bingung dalam mencari informasi apa saja yang akan diberikan oleh batik nakula sadewa tentang produk batik dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *company profile* untuk menyampaikan informasi tentang Batik Nakula Sadewa berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis skripsi ini lebih terarah, maka masalah yang di bahas harus dibatasi, antara lain :

1. Aplikasi berisi tentang produk batik nakula sadewa.
2. Hanya admin yang dapat meng-update semua data batik nakula sadewa
3. Aplikasi ini tidak melayani penjualan online.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3. Juga menggunakan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, PHP dan MySQL.
5. Model aplikasi berupa multimedia dinamis.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tahap dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya sebagai berikut :

- a. Membuat *Company Profile* berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan produk di rumah produksi Batik Nakula Sadewa.
- b. Sebagai persyaratan mencapai gelar sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

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

Bagi mahasiswa sebagai berikut :

- a. Untuk pemanasan mempersiapkan diri menghadapi persaingan yang ketat di dunia kerja nanti.
- b. Untuk menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan ilmu multimedia khususnya.
- c. Memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana di jurusan Sistem Informasi.
- d. Reabilitas suatu ilmu dalam pembuatan aplikasi di bidang multimedia.
- e. Memberi ruang bagi calon konsumen dan pelanggan untuk memilih produk batik.

Bagi perusahaan sebagai berikut :

- a. Memudahkan pihak Batik Nakula Sadewa dalam memberikan informasi kepada para konsumen.
- b. Menjalinkan hubungan kerjasama dengan kampus atau institusi pendidikan.
- c. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih efektif bagi masyarakat.
- d. Mendapat masukan positif dari pihak peneliti demi kemajuan usaha.

Bagi peneliti lain sebagai berikut :

- a. Diharapkan skripsi ini dapat menjadi panutan dan acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Ada beberapa 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 berbasis 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 Batik Nakula Sadewa.
- d. Pengumpulan data

Usaha yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai bukti melakukan penelitian langsung di lapangan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain, sebagai berikut :

1. Metode online

Mencari data atau informasi yang di perlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.

2. Metode wawancara

Penulis langsung bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan Batik Nakula Sadewa yang dijadikan objek penelitian.

3. Metode observasi

Melakukan peninjauan dan pengamatan langsung ke rumah produksi Batik agar lebih jelas mengenai seluk beluk rumah produksi Batik Nakula Sadewa, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun langsung ke lapangan dan terlibat dengan objek penelitian.

4. Kepustakaan

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

5. Dokumentasi

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

e. Analisis data

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian dan harus di buatkan solusinya.

f. Perancangan sistem

Sebelum aplikasi dibuat, perlu dilakukan perancangan sistem yang bertujuan merancang grafik, naskah, layout aplikasi. Menentukan

perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *company profile* produksi batik merupakan dalam tahap perancangan *system*. Software yang di gunakan antara lain : Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effects CS3, PHP dan MySQL.

g. Pembuatan dan Testing aplikasi

Setelah perancangan sistem selesai, maka pembuatan aplikasi dilakukan tahap demi tahap. Setelah aplikasi dibuat, tahap selanjutnya adalah pengujian aplikasi. Proses pengujian bertujuan mencari kekurangan atau *error*. Tahap selanjutnya adalah implementasi dengan tujuan aplikasi dapat bermanfaat dan digunakan oleh rumah produksi Batik Nakula Sadewa.

h. Penyusunan laporan skripsi

Penyusunan laporan skripsi dimulai setelah analisis data dilakukan. Susunan skripsi dimulai dari bab 1 sampai bab 5.

i. Implementasi

Implementasi aplikasi di tempat penelitian setelah melakukan testing aplikasi.

j. Maintenance

Bertanggung jawab terhadap cara manual menjalankan *aplikasi company profile*, menangani *error* yang mungkin ditahap testing.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pedahuluan.

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang aplikasi *company profile* batik 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 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.

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 yang terakhir 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 dilapangan benar sungguh-sungguh dilakukan.

