

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dan saat ini keberadaannya bagi kalangan tertentu merupakan kebutuhan yang sangat mutlak harus ada. Sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat kaitannya dengan dunia informasi. Banyak pekerjaan di dunia pendidikan dan informasi yang dibantu pekerjaannya oleh komputer Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan semakin banyak pekerjaan yang membutuhkan peran teknologi informasi. Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik salah satunya adalah teknologi multimedia.

Endemik Warung Skate Yogyakarta atau yang akan dibahas diskripsi ini dengan singkatan "EWS" masih menggunakan cara-cara konvensional untuk mempromosikan produknya yaitu melalui promosi stiker dan brosur. Pemilik mendapati keterbatasan penyampaian informasi, bayangkan saja produk yang dijual pemilik cukuplah banyak dan beragam. Brosur yang dicetak oleh pemilik hanya berupa tulisan merk-merk yang dijual, padahal dari papan skateboardnya saja sudah beragam merk dan sizenya serta skateboard itu terdiri dari papan, truck, wheels, bearing, griptape. Yang lebih penting lagi pencantuman sejarah toko, sangat tidak mungkin bisa dicantumkan di Brosur.

Dengan melihat perkembangan dunia teknologi informasi saat ini maka pemilik memilih untuk bekerjasama dengan ahli komputer agar dibuatkan media informasi. Dikarenakan oleh pihak luar yang sering bekerjasama menginginkan media informasi yang lebih baik tentunya yang berbasis multimedia dan saat ini Endemik Warung Skate hanya mempunyai penyampaian informasi konvensional tersebut maka dari itu dibuatlah media informasi ini. Saat ini muncul satu lagi toko skateboard di Yogyakarta, namun mereka juga belum memiliki media informasi seperti yang akan dirancang oleh penulis.

Manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah membantu pemilik dalam mempromosikan skateshopnya kepada pemasok barang atau reseller yang akan menitipkan barangnya ke Endemik serta mewujudkan keinginan pemilik yaitu segala informasi tentang Endemik tersampaikan, bahkan termasuk sejarah berdirinya EndemikWarung Skate, maka dari itu sangatlah tidak mungkin jika media informasi yang dipakai hanya stiker dan brosur. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menyusun skripsi ini dengan judul "Perancangan Media Informasi EndemikWarung Skate Yogyakarta Berbasis Multimedia".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam skripsi ini berdasarkan latar belakang yang ada, maka perumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang Media Informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta Berbasis Multimedia.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai Media Informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta Berbasis Multimedia, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Lingkup Penelitian:
  - a. Endemik Warung Skate Yogyakarta
  - b. Teori siklus pengembangan multimedia yang diterapkan dalam skripsi ini hanya sampai dengan tahapan testing
2. Fitur atau informasi yang di sajikan:
  - a. Boards
  - b. Wheels
  - c. Trucks
  - d. Tools
  - e. Video

3. Bentuk aplikasi yang akan dibuat:

Aplikasi dibuat akan berformat .exe dan akan disimpan kedalam compact disk (CD) yang nantinya diserahkan ke Owner.

#### 4. Software yang di gunakan:

Dalam pembuatan aplikasi profil perusahaan ini menggunakan aplikasi sebagai berikut :

##### a. Adobe Flash CS3 Professional

Digunakan untuk pembuatan animasi pada aplikasi Endemik Warung Skate.

##### b. Adobe Photoshop CS6

Digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi Endemik Warung Skate.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan media informasi adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1)
2. Untuk membuat sebuah aplikasi media informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta berbasis multimedia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media informasi yang menarik serta interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.

2. Dapat mempermudah pemahaman mengenai Endemik Warung Skate Yogyakarta.
3. Masyarakat dapat menggunakan media informasi ini sebagai sarana untuk mencari referensi saat akan membeli skateboard.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

##### **A. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Endemik Warung Skate Yogyakarta .

Data yang di dapat antaranya :

- a. Boards
- b. Wheels
- c. Trucks
- d. Tools
- e. Video

## B. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Endemik Warung Skate Yogyakarta. Wawancara dengan :

1. Pemilik Endemik Warung Skate Yogyakarta.
2. Para pembeli (customer) di EWS.
3. Para pengunjung di EWS.

Serta pada penyusunan aplikasinya nanti penulis menggunakan metode penelitian yang disesuaikan dengan siklus pengembangan multimedia menurut Luther-Sutopo :

1. Concept
2. Design
3. Material Collecting
4. Assembly
5. Testing
6. Distribution



### **1.6.1 Concept**

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi yaitu presentasi, interaktif, dan lain-lain.serta tujuan aplikasi yaitu hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

### **1.6.2 Design**

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi. Cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

### **1.6.3 Material Collecting**

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat

diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

#### **1.6.4 Assembly**

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti macromedia director.

#### **1.6.5 Testing**

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir dilakukan.

#### **1.6.6 Distribution**

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah



jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar pembahasan.

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

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, analisa media informasi yang dibuat meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan perancangan sistem

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

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi media informasi yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.