

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia global. Berkembangnya teknologi diikuti pula dalam bidang teknologi 3D. Teknologi 3D tersebut kemudian dimanfaatkan menjadi lebih interaktif atau disebut dengan Multimedia Interaktif 3D.

Multimedia Interaktif 3D adalah suatu aplikasi multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan objek-objek 3d yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Perkembangan Multimedia Interaktif 3D berbanding lurus dengan bisnis di Indonesia yang semakin lama semakin bersaing dan kompleks. Hal ini mendorong perusahaan untuk lebih memperhatikan strategi pemasaran agar lebih memikat konsumen dan kepuasan konsumen tercapai.

Distro Philosophy Cloth merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang produksi Kaos Unik di Yogyakarta. Pembuatan Multimedia Interaktif 3D ini bertujuan untuk memberikan informasi dan promosi dengan interaksi langsung dari konsumen sesuai pilihan produk yang tersedia tanpa harus mencobanya sehingga konsumen tidak merasa kecewa ketika telah membeli. Dengan demikian, diharapkan dapat mencapai kepuasan konsumen terhadap pilihan produk dari Distro Philosophy Cloth.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana merancang dan membuat *Prototype* Multimedia Interaktif 3D pada Distro Philosophy Cloth?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi yang akan dibahas, maka penulis akan membatasi penelitian ini, adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lingkup penelitian :

Penelitian dilakukan di Distro Philosophy Cloth Yogyakarta.

2. Multimedia Interaktif 3D ini menitikberatkan pada interaktivitas antara konsumen dengan sistem.

3. Aplikasi ini berupa *prototype* dan berupa *file offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan terciptanya Multimedia Interaktif 3D ini, maka Distro Philosophy Cloth memiliki aplikasi yang dapat menampilkan produk secara 3D interaktif.

2. Membantu perusahaan agar dapat lebih interaktif dalam mempromosikan dan mempresentasikan produk kepada konsumen.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya pada objek 3D.
4. Meningkatkan pengetahuan akan pentingnya promosi yang baik dalam dunia bisnis.
5. Dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Multimedia Interaktif 3D.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama berada di perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia interaktif 3D dan promosi.
2. Distro Philosophy Cloth
 - a. Dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi secara interaktif dan langsung kepada konsumen.
 - b. Meningkatkan minat dan kepuasan konsumen terhadap produk Distro Philosophy Cloth sesuai dengan pilihan konsumen.

3. Pembaca

- a. Pembaca dapat belajar tentang bagaimana cara pembuatan aplikasi multimedia 3D interaktif pada Distro Philosophy Cloth.
- b. Dapat menjadi referensi bagi pembaca mengenai multimedia interaktif 3d beserta *software-software*nya.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai dengan yang diinginkan. Pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak sumber tulisan pendukung lainnya yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

2. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang penulis peroleh dari literatur-literatur yang ada.

3. Metode Quisioner

Suatu metode yang menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang *representative* (layak).

1.5.2 Metode Analisis

Analisis data dalam penelitian ini meliputi :

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT diperlukan dalam mengidentifikasi suatu masalah, dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancamannya. Panduan ini sering disebut dengan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

2. Analisis Kebutuhan Informasi

Dalam merancang aplikasi multimedia ini diperlukan data dan informasi dari Distro Philosophy Cloth untuk menghindari kesalahan pada saat perancangan aplikasi multimedia, selain itu data dan informasi adalah kunci utama terbentuknya ide dan konsep perancangan aplikasi multimedia.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti : identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan pada penelitian dengan melakukan langkah-langkah produksi yang didalamnya terdapat proses membuat tampilan *user interface*, membuat *background*, membuat model 3D dari desain *t-shirt* dan *modelling* karakter 3D. Setelah proses produksi selesai, kemudian dilakukan proses pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *editing*, proses animasi 3D dan memeriksa hasil sementara, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format yang diinginkan.

1.5.5 Metode Testing

Untuk pengujian sistem penulis menggunakan metode pengujian *black-box testing*. Cara pengujiannya adalah dengan kesesuaian struktur link atau menu dengan menekan tombol dan melihat hasilnya langsung. Kajian hasil test dan koreksi dibuat dalam aplikasi multimedia. Pengetesan pada perkembangan aplikasi multimedia dapat diteliti dalam tiga aktivitas yaitu unit, sistem dan pengetesan. Unit pengetesan terdiri dari pengetesan masing-masing program secara terpisah dalam sistem multimedia. Fungsi

dari masing-masing pengetesan adalah sebagai garansi bahwa program tersebut bebas dari kesalahan. Sistem pengetesan adalah berfungsinya sistem multimedia secara keseluruhan. Sistem tersebut mencoba menentukan apakah cara kerja sistem multimedia secara keseluruhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini akan disusun ke dalam lima bab yang masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I - Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan menjelaskan tentang gambaran keseluruhan berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II - Landasan Teori

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi serta membahas gambaran umum tentang Multimedia Interaktif 3D.

3. BAB III - Perancangan

Bab ini berisi pembahasan tentang gambaran obyek penelitian. Pada bab ini juga diuraikan secara detail tentang perencanaan sistem yang akan dibuat dan proses alur kerja pembuatan aplikasi

multimedia interaktif 3D yang bisa digunakan sebagai media promosi.

4. BAB IV - Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembuatan sistem dan implementasi dari perencanaan bab sebelumnya serta hasil penelitian, data dan pembahasannya.

5. BAB V - Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari penelitian dan berisi mengenai pemecahan masalah yang telah diuraikan serta beberapa saran untuk pengembangan sistem kedepannya.

Daftar Pustaka