

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi sangatlah pesat perkembangannya dan semakin hari selalu menghasilkan inovasi – inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik dan maju. Begitu pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak perusahaan yang saling bersaing dalam menyajikan suatu pelayanan yang berhubungan dengan teknologi. Salah satu cabang teknologi informasi yang perkembangannya cukup pesat adalah multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif<sup>1</sup>. Dengan adanya multimedia maka akan dapat mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk interaktif yang menarik. Multimedia tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan namun juga dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menghibur.

Mobil pada jaman sekarang tidak hanya sebagai alat transportasi saja. Banyak dari suatu golongan tertentu mobil sangat dicintai karena keunikannya yang telah dimodifikasi sehingga berbeda dengan mobil standar bawaan pabrik. Oleh karena itu banyak muncul bengkel khusus modifikasi mobil. Namun, banyak

---

<sup>1</sup> Binanto, I, 2010, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya, Andi, Yogyakarta, hal 2

orang awam bingung saat mereka akan memodifikasi mobilnya disuatu bengkel karena mereka belum punya gambaran tentang modifikasi seperti apa yang cocok untuk mobilnya. Selama ini bengkel hanya memajang komponen mobil seadanya dan hanya membuat sketsa gambar jika ada permintaan konsumen saja. Hal ini akan membuat konsumen merasa kurang mendapat banyak informasi modifikasi dari bengkel tersebut.

Berdasarkan masalah diatas, terlihat kurangnya informasi yang menarik untuk gambaran modifikasi dari bengkel tersebut. Oleh karena itu, penyusun skripsi ini ingin membuat suatu aplikasi multimedia untuk simulasi modifikasi mobil yaitu berupa memadupadankan bagian mobil seperti : lampu, jendela, velg, bumper dan bagian lainnya yang bersifat dinamis untuk dapat di-update objek komponennya. Penulis mengangkat masalah ini dengan judul skripsi **“Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif 2D Untuk Memodifikasi Mobil Pada Bengkel Oemah VW ”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dibuat perumusan masalah bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif untuk memodifikasi mobil VW Combi yang dapat memadupadankan komponen yang akan dimodifikasi dan bersifat dinamis?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam pengerjaan skripsi ini lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk memodifikasi mobil jenis VW Combi.

2. Objek berupa gambar 2D menggunakan Adobe Flash.
3. Objek yang dapat dimodifikasi adalah bagian eksterior mobil seperti mengganti velg, bumper depan, bumper belakang, spion, bodi, warna, suspensi (ceper), asesoris.
4. Tampilan gambar mobil hanya tampak depan, samping, dan belakang.
5. Data hanya dapat di update dan tidak dapat ditambah.
6. File data gambar untuk update harus sesuai dengan ukuran gambar sebelumnya.
7. Hanya admin yang dapat meng-update data gambar.
8. Software untuk pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3, Xampp, Adobe Dreamweaver CS 3 , CoreDRAW X4.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi dinamis untuk memodifikasi mobil pada bengkel Oemah VW.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan jenjang STRATA 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Bagi Penulis**

Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan penulis selama di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai persiapan pengaplikasian dunia kerja.

#### **2. Bagi Perusahaan**

Diharapkan aplikasi multimedia ini dapat menarik minat pengunjung bengkel dan mengangkat citra bengkel dengan adanya aplikasi yang bersifat lebih modern ini.

#### **3. Bagi Masyarakat / Pelanggan**

Diharapkan aplikasi ini akan mempermudah informasi tentang modifikasi untuk mobil VW Combi.

### **1.6 Metode Penelitian**

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah – langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Pengumpulan data**

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain, sebagai berikut.

a. Metode wawancara

Penulis bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan bengkel yang dijadikan objek penelitian

b. Metode observasi

Peninjauan dan pengamatan langsung ke bengkel agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat dengan objek penelitian.

c. Kepustakaan

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

**2. Analisis data**

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian dan harus dibuatkan solusi.

**3. Pembuatan Aplikasi**

Mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

**4. Pengujian**

Melakukan uji coba aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, dapat dibuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari :

### **BAB I      Pendahuluan**

Menerangkan tentang latar belakang masalah, 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 pembuatan aplikasi.

### **BAB III     Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem.

### **BAB IV     Implementasi dan Pembahasan**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

**BAB V Penutup**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

