

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 LATAR BELAKANG MASALAH

Dizaman yang penuh dengan inovasi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat banyak kalangan selalu mencari alternatif untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dibidang teknologi sistem informasi. Penggunaan komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan dibidang teknologi sistem informasi dirasa memiliki banyak keunggulan dikarenakan komputer bisa diprogram sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakainya.

Sebuah *distribution store* sebagai organisasi industri perumahan memiliki kecenderungan meningkatkan keuntungan dengan berbagai cara alternatif agar keuntungan yang menjadi target pencapaian tercapai. Untuk itu dibutuhkan media informasi yang akan digunakan untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat dan nantinya akan mendukung *Distribution Store* dalam strategi bisnis, dan meraih keuntungan.

Distribution Store (Distro) Sunrise Purworejo merupakan salah satu Distro yang sedang berkembang di Purworejo. Namun dalam strategi dan persaingan bisnis belum mengalami pencapaian yang diharapkan seperti kurangnya jumlah kehadiran pengunjung dan sedikitnya kegiatan transaksi yang terjadi pada kegiatan penjualan di Distro Sunrise dalam satu minggu saat penelitian dilakukan.

Oleh karena itu, dari latar belakang diatas maka penulis mengambil topik untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PADA DISTRO SUNRISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3"**

1.9 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah media informasi sebagai sarana yang memberikan informasi yang bermanfaat kepada konsumen?
2. Bagaimana membangun sebuah informasi untuk menunjang penjualan dan terkomputerisasi sehingga penjualan dan pemasaran pada Distro Sunrise lebih efektif?
3. Bagaimana menjadikan setiap transaksi yang dilakukan menjadi nilai tambah pada setiap transaksi yang dilakukan untuk pembelian item dalam jumlah yang ditentukan?

1.10 BATASAN MASALAH

Pada skripsi ini, penulis membatasi permasalahan yang diteliti supaya pembahasan tidak terlalu luas dan mempermudah penyelesaian. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Data yang di gunakan meliputi barang penjualan pada Distro Sunrise yaitu pakaian, sepatu, ikat pinggang, dompet, tas.
2. Hasil Skripsi Penulis akan digunakan pada Distro Sunrise.

3. Informasi yang di berikan pada media informasi yang dibangun hanya sebatas barang-barang penjualan pada Distro Sunrise.
4. Pada aplikasi program yang akan dibuat menggunakan *action script 2.0*.
5. Menggunakan *software* Adobe Flash CS3, Photoshop CS6, Soundbooth.
6. Tidak membahas *software* lain, meskipun dalam pengerjaan penulis menggunakan *software* lain.
7. Aplikasi program yang dihasilkan berupa media informasi dalam bentuk kemasan CD.
8. Tidak menggunakan database.
9. Tidak ada jenis transaksi yang dilakukan pada media informasi yang dibangun.

1.11 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai penyusun dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan strata satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi media informasi yang dalam bentuk kemasan CD yang bermanfaat bagi yang sudah mengunjungi Distro Sunrise.
3. Menerapkan ilmu yang didapat Penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.12 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

Bagi penyusun:

1. Memperoleh wawasan tentang mendesain media informasi menggunakan Adoe Flash CS3.
2. Menambah wawasan pemrograman *Action Script*.

Bagi Distro Sunrise :

1. Membantu publikasi dan penyampaian informasi.
2. Menjadikan Media Informasi yang dibangun sebagai souvenir yang bermanfaat bagi pembeli sekaligus nilai tambah dari transaksi yang dilakukan ketika Pembeli berbelanja dengan jumlah item yang menjadi sarat dan ketentuan yang berlaku.

1.13 METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi maka penulis melakukan dengan 3 cara :

1. Studi Lapangan

Metode ini diperoleh secara langsung pada obyek yang diteliti dengan menggunakan dua metode yaitu:

a. Metode Observasi

Yaitu penulis melakukan pengamatan secara langsung pada Distro Sunrise di Purworejo.

b. Metode Wawancara

Yaitu penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara terhadap pemilik distro Sunrise. Dari hasil wawancara diketahui

permasalahan yang dihadapi distro Sunrise dimana salah satunya selama berdirinya distro Sunrise masyarakat banyak yang belum tahu dikarenakan kurangnya informasi dan distro Sunrise enggan menggunakan jasa Radio, Brosur karena distro Sunrise hanya mempromosikan melalui sms, chat, Blackberry Massengers saja. Mereka meyakini dengan begitu tidak mengeluarkan biaya yang cukup banyak dan lebih ekonomis.

2. Studi Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka untuk digunakan sebagai referensi.

1.14 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar bentuk penulisan skripsi mudah dipahami, maka penyusun akan menyusun laporan secara sistematika dan terseruktur disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian , metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi Media Informasi dan penjelasan mengenai *software-software* yang di gunakan.

BAB III ALIRAN APLIKASI MULTIMEDIA

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai aliran aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil dari perancangan dan penggunaan program aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan.

