

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu cabang teknologi informasi yang berkembang cukup pesat saat ini adalah multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan namun juga dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menghibur.

Katalog kaos pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog kaos dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia. Selama kurun waktu mulai tahun 2009 sampai dengan pertengahan 2012, pembeli ketika hendak memesan kaos, hanya berbasis konvensional, tidak ada media berupa aplikasi yang dapat mendesain kaos menjadi lebih cepat dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan perubahan dalam proses mengerjakan desain kaos, yang semula awalnya konvensional menjadi sistem komputerisasi yang lebih cepat dan menarik sehingga perusahaan dan pemesan kaos mendapat manfaat dari inovasi teknologi dalam hal pelayanan mendesain kaos. Oleh karena itu, tujuan penyusunan skripsi ini adalah membuat suatu media informasi berupa memadupadankan gambar depan, kerah, lengan kaos, dan warna

kaos agar permintaan informasi produk di distro Slackers dapat tersaji secara cepat dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi desain kaos berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan untuk mengelola dan menampilkan desain kaos?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini terarah, maka masalah yang dibahas harus dibatasi, antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi hanya menampilkan bagian depan kaos.
2. Sistem tidak membahas atau mencantumkan harga.
3. Sistem hanya dapat meng-*update*, tidak dapat menambah dan menghapus data.
4. Aplikasi dapat memadupadankan komponen kaos berupa lengan kaos, warna kaos, kerah kaos dan gambar depan.
5. Hanya admin (front office) yang berhak meng-*update* data gambar untuk desain kaos.
6. Dinamisasi menggunakan bahasa *scripting* PHP dan MySQL sebagai *database*.
7. Sistem tidak melayani penjualan *online*.
8. Pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS2, Xampp.
9. Aplikasi desain kaos berbasis *client-server*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Ada beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi desain kaos berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan untuk mendesain kaos di distro Slackers.
- b. Sebagai persyaratan mencapai derajat 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 menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan multimedia pada khususnya.
- b. Untuk pemanasan mempersiapkan diri menghadapi persaingan dunia kerja.
- c. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana di jurusan Sistem Informasi.
- d. Pengaplikasian suatu ilmu dalam bidang multimedia.
- e. Memberi ruang bagi calon konsumen untuk mendesain kaos sesuai selera.

**Bagi almamater kampus sebagai berikut.**

- a. Tercipta hubungan baik antara perusahaan dengan STMIK AMIKOM.
- b. Sebagai tolak ukur ilmu yang didapat selama bangku kuliah.
- c. Untuk bahan evaluasi dibidang akademik.

- d. Mengasah keterampilan sesuai konsentrasi belajar di kampus yaitu multimedia.

**Bagi perusahaan sebagai berikut.**

- a. Menjalin hubungan kerja sama dengan institusi pendidikan.
- b. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih efektif bagi pembeli.
- c. Mendapat masukan positif demi kemajuan usaha.

**Bagi peneliti lain sebagai berikut.**

- a. Diharapkan skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

**1.6 Metode Penelitian**

Ada 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 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 distro Slackers.

d. Pengumpulan data

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

d.1 Metode online

Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.

d.2 Metode wawancara

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

d.3 Metode observasi

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

d.4 Kepustakaan

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

#### d.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 dibuatkan solusi.

#### 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 aplikasi desain kaos merupakan dalam tahap perancangan sistem. *Software* yang digunakan antara lain : Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 3.0, Adobe Flash CS3, Xampp.

#### 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 distro Slackers.

#### h. Penyusunan laporan skripsi.

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

i. Implementasi

Implementasi aplikasi di tempat penelitian setelah melakukan *testing* aplikasi.

j. Maintenance

Bertanggung jawab terhadap cara manual menjalankan aplikasi desain kaos, menangani *error* yang mungkin terlewatkan ditahap testing.

### 1.7 Sistematika Penulisan

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

#### **BAB I Pendahuluan**

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang aplikasi desain kaos 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 pembuatan 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 pada perusahaan.

#### **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 terakhir yang 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 sungguh dilakukan.

