

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 perkembangan yang sangat pesat ini adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia. Multimedia saat ini dapat digunakan sebagai media informasi, media informasi bagi suatu perusahaan, dan media informasi dalam menjelaskan ilmu pengetahuan.

Katalog produk pada suatu perusahaan sangat penting, katalog produk dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia. Perkembangan aplikasi multimedia saat ini sudah mengarah pada multimedia yang bersifat dinamis. Integrasi antara aplikasi Adobe Flash dengan MySQL mampu membuat multimedia menjadi dinamis yang berarti informasi yang disampaikan dapat di update tanpa harus mengganti file mentahnya. Integrasi ini dapat membuat aplikasi multimedia yang lebih kaya. Pengguna dalam sistem ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk mengupdate data buku. Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flash dan MySQL Database Server serta PHP untuk membuat interface admin.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dibuat katalog produk berupa buku berbasis Aplikasi Multimedia, dan skripsi dengan judul **“Pembuatan Aplikasi Katalog Buku Berbasis Aplikasi Multimedia di Toko Buku Togamas”**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, dalam Aplikasi Katalog Buku Komputer Berbasis Aplikasi Multimedia di Toko Buku Togamas, maka dapat dirumuskan masalah antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat katalog produk berupa buku yang berbasis aplikasi multimedia berarsitektur client server ?
- b. Bagaimana integrasi antara aplikasi Adobe Flash dengan MySQL mampu membuat multimedia menjadi dinamis ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini , hanya difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi multimedia berarsitektur client server,
2. Aplikasi multimedia belum mampu menangani penjualan.
3. Aplikasi multimedia mampu memberikan informasi :
 - a) Judul Buku
 - b) Harga Buku
 - c) Pengarang
 - d) Penerbit

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Membuat aplikasi multimedia dinamis sebagai katalog buku pada toko buku Togamas Yogyakarta.
- 2) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 jurusan teknik informatika teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 3) Memberikan informasi mengenai katalog buku baru , dan informasi dapat di ubah sewaktu-waktu tanpa harus mengganti file mentahnya
- 4) Membuat katalog buku baru berbasis multimedia yang dinamis untuk membantu masyarakat atau pembeli dalam melakukan pencarian buku dengan cepat dan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
- b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan informasi teknologi.

1.5.2 Bagi Toko Buku Togamas

- Dapat memberikan informasi mengenai katalog buku baru berbasis multimedia, baik buku lama dan buku baru dan pengguna dalam

sistem ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk mengupdate data buku.

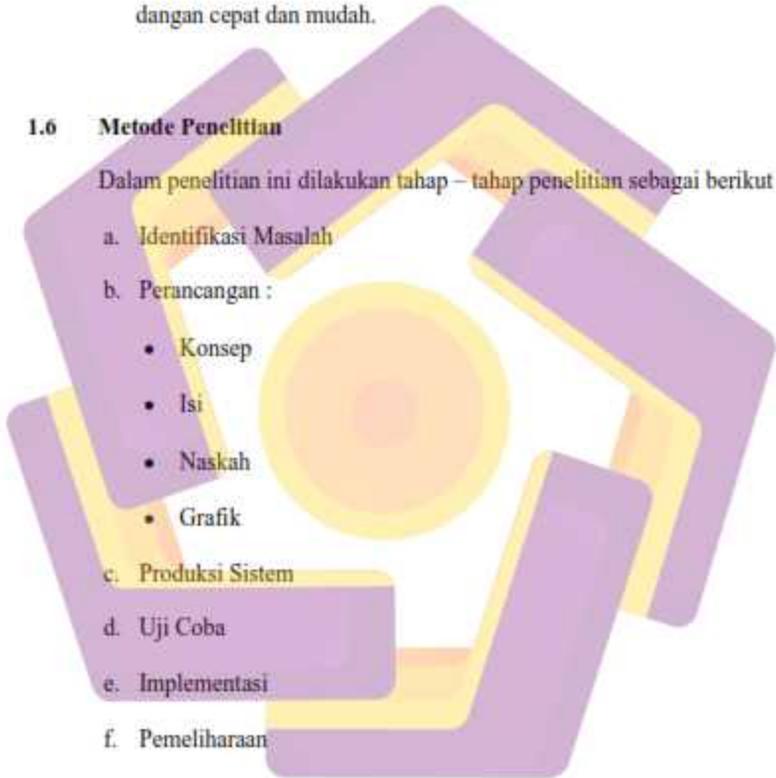
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

- Membantu masyarakat atau pembeli dalam melakukan pencarian buku dengan cepat dan mudah.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan tahap – tahap penelitian sebagai berikut :

- a. Identifikasi Masalah
- b. Perancangan :
 - Konsep
 - Isi
 - Naskah
 - Grafik
- c. Produksi Sistem
- d. Uji Coba
- e. Implementasi
- f. Pemeliharaan



1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan konsep dasar multimedia, tahap-tahap pengembangan multimedia, struktur aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tinjauan umum, analisis, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan informasi, analisis kelayakan sistem, kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi, perancangan sistem, perancangan basis data.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi membahas tentang implementasi sistem yang dibuat, ujicoba sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I) dan yang sudah dibahas di bab 3 dan bab 4 yang dapat diambil serta saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

