

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat Perkembangan Jaman yang semakin pesat dan tingginya tingkat penggunaan internet, ini merupakan suatu peluang bagi para penyedia jasa layanan internet atau sering disebut juga warung internet atau warnet. Seiring banyaknya warnet – warnet yang tersebar di berbagai tempat dan daerah, saya melihat bahwa banyak masyarakat awam yang kurang tahu cara menggunakan internet, contoh hal kecilnya adalah membuka browser seperti Mozilla Firefox dan sejenisnya, apalagi membuka file – file yang terletak di server warnet seperti film, music, dan file – file yang banyak disediakan pihak pemilik warnet. Dan disini saya melihat sebuah peluang yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi yang user friendly untuk mempermudah para user internet agar dapat lebih memanfaatkan fasilitas – fasilitas yang di sediakan oleh pihak warnet.

Dengan di dasari penelitian yang saya lakukan di warnet Meganet yang terletak di jalan Godean, ternyata di sana sudah ada aplikasi desktop tersebut, namun dalam aplikasi desktop tersebut masih banyak kekurangan atau bug yang mungkin sangat merugikan bagi pihak user dan pihak warnet Meganet contohnya adalah ketika user warnet login billing, ketika me loading aplikasi tersebut sangatlah berat, dan sering terjadi error (blank screen), dan juga

ketika user mengklik salah satu aplikasi seperti membuka file film terjadi masa tunggu yang mungkin di rasa sangat menyita waktu mereka (*user*). Maka dari itu saya ingin memperbaiki bug atau kekurangan aplikasi tersebut agar aplikasi tersebut tidak memberatkan cpu computer user warnet Meganet dan tidak terjadi masa tunggu yang lama ketika user membuka file film atau semacamnya. Dan agar lebih menarik dan user friendly saya pun menambahkan animasi pada aplikasi tersebut. Dan diharapkan aplikasi ini tidak hanya dapat mengurangi bug atau kekurangan dalam aplikasi sebelumnya tetapi juga lebih menarik dan interaktif karena adanya penambahan animasi pada aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, yaitu lamanya proses loading aplikasi dan seringnya terjadi error ketika user warnet login dan adanya masa tunggu dalam membuka file tertentu misalnya seperti file film yang sangat mengganggu dan menyita waktu bagi user warnet, penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu aplikasi yang tidak memberatkan loading cpu user sehingga ketika user login billing dan menggunakan computer tersebut tidak terjadi hang atau error, serta meminimalkan waktu proses loading ketika aplikasi tersebut di klik, dan juga bagaimana membuat aplikasi tersebut lebih menarik dan user friendly dengan menambahkan animasi di dalamnya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada :

- a. Bagaimana membuat suatu aplikasi desktop yang tidak memberatkan loading cpu user warnet dan mempunyai respon yang cepat.
- b. Penambahan unsur – unsur multimedia yaitu animasi agar lebih menarik.
- c. Software utama yang penulis gunakan adalah Macromedia Director dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini adalah :

- a. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menghasilkan atau menciptakan sebuah aplikasi Desktop berbasis Multimedia pada Warnet “MeganeT”.
- c. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah di Sekolah Tinggi Sistem Informasi dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
- d. Mengembangkan ide dan analisa terhadap masalah dunia nyata dan memberikan solusi.
- e. Mengetahui seberapa jauh kemampuan kami setelah mengikuti kuliah di kampus Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat diperlukan dalam penyusunan laporan, karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting.

Berikut tahapan pengumpulan data tersebut:

a. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

b. Metode Observasi dan Penelitian

Metode observasi yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ditempat penelitian untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan saat pembuatan Aplikasi.

c. Metode Wawancara

Mengumpulkan dan menelaah data yang diperoleh dari hasil wawancara pada pihak yang terkait.

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa permasalahan yang ada pada sistem, dan hasil analisa.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan model sistem.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan) layak untuk digunakan (diimplementasikan).

