

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia mode untuk pria dan wanita saat ini sangat berkembang pesat, demikian pula semakin berkembangnya usaha butik atau toko busana. Saat ini, hampir setiap toko busana atau butik, belum memiliki suatu sistem yang dapat membantu konsumen didalam memadupadankan busana. Biasanya para konsumen harus memilih busana yang diinginkan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memadupadankan busana. Perkembangan komputer sekarang semakin cepat, hampir semua bidang pekerjaan telah dikendalikan oleh komputer.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*. Oleh karena perkembangan butik dan multimedia yang juga sama pesatnya, maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu sistem etalase simulasi berbasis multimedia.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka akan dibuat simulasi dalam bentuk aplikasi multimedia dengan judul "*Pembuatan Etalase Simulasi Berbasis*

Multimedia Dinamis Untuk Mempermudah Dalam Pembelian Busana Menggunakan Adobe Flash”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Bagaimana pembuatan etalase simulasi berbasis multimedia dinamis untuk mempermudah dalam pembelian busana menggunakan Adobe Flash?”

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan dalam penelitian ini maka, dalam penelitian ini hanya membatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Membuat etalase simulasi berbasis multimedia dinamis untuk mempermudah dalam pembelian busana menggunakan Adobe Flash.
2. Arsitektur yang digunakan dalam multimedia ini adalah client server
3. Untuk membangun antarmuka client digunakan Adobe Flash
4. Untuk membangun website yang digunakan sebagai antarmuka admin digunakan PHP dan MySQL sebagai database server

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut

1. Maksud diadakannya penelitian ini adalah untuk melengkapi syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
YOGYAKARTA.

2. Membantu konsumen didalam memadupadankan busana dengan cara membuat aplikasi multimedia

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat, antara lain :

1. Membantu konsumen didalam memadupadankan busana dengan cara membuat aplikasi multimedia.
2. Menerapkan teori maupun ilmu pendidikan yang telah didapatkan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan data :
 - a. Kepustakaan
Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penelitian, melalui buku dan artikel internet yang terkait untuk digunakan sebagai referensi
 - b. Observasi
Melakukan pengamatan secara langsung untuk mengidentifikasi suatu masalah
 - c. Wawancara
Mengumpulkan informasi dan data dengan mengadakan wawancara dengan narasumber.

2. Analisis untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menentukan solusi pemecahan masalah.
3. Membuat rancangan atau desain
Tahapan untuk membuat rancangan proses, rancangan basis data dan perancangan antar muka.
4. Implementasi
5. Uji coba
6. Pemeliharaan.

Di mana pada tahapan ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : Landasan Teori

Bab ini membahas konsep dasar multimedia, dan pengenalan software yang digunakan

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas analisis masalah sistem dengan menggunakan analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunity, Threats*), serta perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas pengujian aplikasi yang telah dibuat serta pembahasan program dan manual program

BAB V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.

