

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan sistem informasi yang berbasis multimedia maka pengunjung akan tertarik melihat kerana fitur-fitur yang ada didalam sistem informasi itu sangat menarik untuk di coba. Dengan demikian maka produk industri yang dibuat otomatis akan dilihat oleh para pengunjung yang datang. Industri itu kan mengalami perubahan dalam hal pemasaran juga. Setelah pengunjung mulai tertarik dengan produknya, dengan sendirinya produk kita akan disukai dan merekapun bisa membeli produk industri itu.

Mungkin kita akan menjumpai sistem informasi yang seperti itu kalau kita berkunjung dalam sebuah pameran – pameran. Perusahaan ataupun Industri – industri akan menggunakan sistem ini karena mudah dalam penyampaian produknya. Dengan sistem informasi yang seperti ini mereka hanya membutuhkan perangkat komputer yang akan menampilkan sistem informasi itu. Maka pengunjung akan melihat itu dan mungkin hal yang kurang jelas akan ditanyakan oleh pengunjung kepada pemilik Industri itu. Dengan pemakaian sistem informasi ini masyarakat luas akan mudah mengerti kan manfaat sebuah informasi. Dari pada kita harus menyampaikan lewat lisan atau pun harus bertatap muka langsung. Masyarakat juga akan mengikuti perubahan – perubahan yang ada saat ini. Salah satunya kita akan mengenalkan komputer yang berbasis multimedia kepada masyarakat sebagai media promosi.

Maka dalam hal ini penulis membuat skripsi yang berjudul “ ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA BAKPIA SUPARDI SRANDAKAN BANTUL ” agar promosi industri ini bisa mengikuti perkembangan teknologi komputer yang ada saat ini untuk meningkatkan daya jual yang tinggi. Melalui perkembangan teknologi komputer yang ada maka industri ini mungkin akan mengalami perubahan dalam hal pemasarannya. Secara tidak langsung akan mempengaruhi industri ini untuk berkembang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang akan ditarik dalam pokok permasalahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem pada Bakpia Supardi.
2. Bagaimana merancang sistem informasi yang akan dibuat agar dapat diterima dengan mudah oleh semua pelanggan Bakpia Supardi maupun masyarakat umum yang berbasis multimedia.

### **1.3 Batasan Masalah**

Teknologi multimedia memiliki ruang lingkup yang luas. Sesuai dengan fungsi – fungsi yang akan diterapkan pada bidangnya masing – masing. Untuk memfokuskan pembahasan dalam pembuatan skripsi ini maka penulis akan memperkecil atau membatasi ruang lingkup multimedia sesuai dengan judul yang diangkat. Yaitu intinya hanya untuk media penyampaian informasi yang ada pada industri Bakpia Supardi untuk diketahui oleh masyarakat luas dan juga sebagai media promosi.

Dengan demikian perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini antara lain :

1. Macromedia Flash Profesional 8.
2. Adobe Photoshop CS2.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA BAKPIA SUPARDI SRANDAKAN BANTUL" dapat digunakan secara optimal oleh semua pengguna dan sesuai dengan tujuannya. Tujuan dari penulisan ini adalah :

##### **1.4.1 Internal**

1. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" yogyakarta, khususnya dalam bidang Multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
2. Sebagai syarat kelulusan dan menyangang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

##### **1.4.2 Eksternal**

Yakni bagi masyarakat luas, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.

2. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman masyarakat dan para pelanggan yang ada sudah ada pada industri Bakpia Supardi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini agar dapat memperkenalkan sistem informasi yang berbasis multimedia kepada masyarakat luas. Supaya wawasan mereka bisa bertambah mengenai tentang komputer. Karena sebagian dari masyarakat luas masih banyak yang belum memahami komputer maupun mengenal apa komputer itu.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang akan diterapkan dalam pembuatan dan perancangan "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA BAKPIA SUPARDI SRANDAKAN BANTUL" yang berguna untuk penyusunan laporan skripsi ini adalah :

#### **1. Metode Pengamatan**

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.

#### **2. Metode Wawancara (*Interview*)**

Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

#### **3. Kearsipan (*Documentation*)**

Pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

#### 4. Metode Studi Literatur

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

##### 1.7 Sistematika Penulisan

Menjelaskan tentang tata cara penulisan laporan dari tahap awal penelitian sampai tahap penulisan laporan.

###### Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

###### Bab II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai Pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat Lunak (*software*) yang digunakan.

###### Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum dari proses Bakpia Supardi dan Analisis sistem yang akan dipakai.

###### Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang bagaimana sistem informasi yang dibuat serta pembahasannya, rancangan dan implementasi.

###### Bab V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran.