

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan cepat, diantaranya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban oleh setiap orang. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi. Karena saat ini kebutuhan masyarakat akan suatu informasi sangatlah besar.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah multimedia. Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan, suara, gambar, animasi, dan video dalam bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semakin menarik, disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus di jawab oleh seorang desainer multimedia.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan pada toko Komputer Remaco sebagai media alternatif lain penyampaian informasi tanpa menggantikan sistem yang sudah ada. Dan dalam hal ini Remaco sebagai salah satu toko komputer yang berada di Yogyakarta ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Karena latar belakang tersebut penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi yang bisa diakses oleh masyarakat dengan mudah dan menarik dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Toko Komputer Remaco Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat disusun suatu perumusan masalah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini, yaitu bagaimana menampilkan informasi tentang Toko Komputer Remaco secara menarik, interaktif dan lengkap. Yang menyuguhkan informasi secara up to date tentang produk – produk yang tersedia didalam toko. Untuk hal tersebut perlu adanya multimedia interaktif yang diharuskan membawa ketertarikan masyarakat pada Toko Komputer Remaco.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia

melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, adapun batasan-batasan tersebut:

1. Berupa informasi tentang produk-produk yang ditawarkan atau dijual dari toko Remaco Komputer tersebut.
2. Sejarah berdirinya dari toko Remaco Komputer.
3. Aplikasi yang dihasilkan hanya berjalan pada sistem operasi *windows*.
4. Adapun software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition, Macromedia Flash 8, Macromedia Director MX, Arca Database Browser 3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah:

1. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Membuat aplikasi multimedia sebagai media alternatif dalam penyampaian informasi yang menarik dan dapat dimengerti oleh

masyarakat sekitar yang semula hanya berupa papan nama dan kartu nama sekarang digantikan dengan aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data.

Data-data yang didapatkan, diambil dengan berbagai cara atau metode antara lain:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap toko komputer Remaco yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan Tanya jawab kepada pemilik toko komputer Remaco yang berhubungan dengan masalah yang di amati.

3. Metode Kepustakaan

Metode dengan cara pengambilan bahan-bahan literatur, majalah, buku, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang di teliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam mengadakan kerja maupun dalam menganalisa data yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan ini dibagi dalam 5 bab. Pada tiap-tiap bab diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan penulisan skripsi, dan metode pengumpulan data yang dilakukan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, definisi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, struktur sistem multimedia, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran objek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengetesan dan pemeliharaan sistem dan bagaimana menjalankan aplikasi pada toko komputer Remaco Yogyakarta.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

