

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Dewasa ini informasi sangat dibutuhkan di semua aspek kehidupan. Dengan semakin majunya teknologi dan peradaban kehidupan manusia dan kebutuhan akan informasi menyebabkan banyak perubahan yang telah terjadi. Demikian pesatnya perkembangan teknologi, banyak suatu perusahaan yang saling bersaing dalam menyajikan suatu pelayanan yang berhubungan dengan teknologi terhadap masyarakat. Bagaimana manajemen sistem perusahaan agar dapat meningkatkan keunggulan dalam bersaing. Salah satunya telah diciptakan komputer yang mampu membantu manusia dalam memberikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Komputer menjadi salah satu media yang banyak digunakan dalam berbagai bidang dapat menjadi alat dalam meningkatkan keunggulan perusahaan dalam sebuah persaingan global. Berbagai bidang kegiatan telah menyertakan peranan komputer, memanfaatkan komputer sebagai alat untuk mengolah data dan untuk mendapatkan informasi.

Dalam kehidupan berteknologi seperti sekarang, informasi menjadi sangat dibutuhkan bagi siapa saja dan informasi juga dapat disampaikan melalui berbagai media. Salah satunya dalam bidang elektronika.

Informasi mengenai layanan perbaikan playstation2 di Permada Nusantara Computer hanya disampaikan oleh teknisi. Konsumen secara langsung berhadapan dengan teknisi untuk berkonsultasi guna mendapatkan informasi. Tentunya ini akan menyita waktu dan kurang efektif dikarenakan keterbatasan teknisi yang ada. Hal tersebut akan menghambat kinerja teknisi, sehingga berpengaruh terhadap kecepatan penanganan suatu kasus kerusakan.

Berdasarkan hal tersebut, penyusunan skripsi ini mengambil judul “Perancangan Media Informasi Layanan Perbaikan Playstation2 Studi Kasus Di Permada Nusantara Computer Yogyakarta”. Agar permasalahan diatas dapat diantisipasi menggunakan software yang akan dibangun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana membuat suatu media informasi layanan perbaikan Playstation2 untuk memberi informasi kepada masyarakat.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ada pada bahasan Jenis Kerusakan maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media informasi ini bertujuan khusus untuk informasi kepada masyarakat
2. Materi-materi yang disampaikan disini hanya layanan perbaikan yang sering dijumpai.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan mata kuliah Skripsi dan merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. Memberi informasi berbagai layanan perbaikan berdasarkan keluhan yang sering terjadi
2. Untuk meningkatkan efisiensi serta efektifitas informasi bagi teknisi dan masyarakat
3. Sebagai salah satu media yang dapat diunggulkan dalam perusahaan
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat terutama pengguna Playstation2

Dapat memberikan solusi dalam hal informasi mengenai layanan perbaikan Playstation2 yang tersedia apabila sedang berkunjung ke Permada Nusantara Computer.

2. Bagi Teknisi

Dapat mempermudah dan mempercepat dalam menangani suatu kasus kerusakan, serta meningkatkan efisiensi waktu

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Survey

Survey dilakukan ke objek yang dituju yakni Permada Nusantara Computer. Berdasarkan dengan surat pengantar dari Kampus.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka juga sangat diperlukan untuk mencari informasi yang meliputi buku-buku referensi pedoman yang ada, baik dari buku-buku yang menyediakan informasi yang diperlukan sekaligus software apa saja yang diperlukan.

3. Internet

Sebagian data-data di aplikasi ini, juga didapat dari internet dengan berbagai sumber informasi di internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif layanan perbaikan playstation2.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai aplikasi multimedia interaktif yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan project ini dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

Lampiran ini memuat keterangan atau informasi tambahan.