

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangan yang sangat pesat saat ini adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia. Multimedia saat ini dapat digunakan sebagai media promosi, media informasi bagi suatu perusahaan, media informasi dalam menjelaskan ilmu pengetahuan.

Melalui sebuah aplikasi multimedia, konsumen dapat mencari model produk yang diinginkan, ukuran-ukuran produknya, dan berapa banyak stok produk yang ada. Hal ini mempercepat waktu dan menghemat tenaga saat membeli suatu produk. Mengatasi hal ini, maka penulis mengambil kasus penjualan pada Vinolia Baby & Kids Yogyakarta ini dengan menerapkan perkembangan multimedia secara dinamis. Yang mempermudah konsumen untuk mencari pakaian atau produk yang diinginkan tanpa memakan waktu untuk mencari-cari pakaian ada mencoba pakaian tersebut.

Katalog produk pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog produk dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia. Perkembangan aplikasi multimedia saat ini sudah mengarah pada multimedia yang bersifat dinamis. Integrasi antara aplikasi Adobe Flash dengan database MySQL mampu

membuat multimedia menjadi dinamis yang berarti informasi yang disampaikan dapat di-update tanpa harus mengganti file mentahnya. Integrasi ini dapat membuat aplikasi multimedia yang lebih kaya (*Rich Multimedia Application*). Maksudnya *Rich Multimedia Application* disini adalah content yang terdapat pada aplikasi multimedia yang telah dibuat sewaktu-waktu dapat di edit atau di update sesuai dengan kebutuhan user, tidak seperti pembelajaran interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, maka yang menjadi inti pokok permasalahan adalah Bagaimana membuat aplikasi multimedia dinamis untuk media informasi katalog busana bayi di Vinolia Baby & Kids?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dalam membangun multimedia ini, penyusun hanya membatasi masalah dalam bidang-bidang tertentu seperti bagaimana membangun suatu katalog produk berupa busana bayi berbasis *Rich Multimedia Application*. Pengguna dalam sistem ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk meng-*update* data busana bayi.
2. Software-software yang digunakan
 - a. Adobe Photoshop CS
 - b. Adobe Flash CS3 Professional
 - c. Action Script 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi multimedia dinamis untuk media informasi katalog busana bayi di Vinola Baby & Kids.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi pihak Vinola Baby & Kids, diharapkan sistem ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan informasi katalog busana baby & kids.
- b. Bagi pihak penulis, sebagai tolok ukur sejauh mana ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dapat diterapkan dalam permasalahan yang nyata.
- c. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, antara lain adalah:

a. Metode Observasi

Metode ini data dapat diperoleh dari pengamatan langsung pada objek yang telah ditunjuk yaitu di Vinolia Baby & Kids Yogyakarta.

b. Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

c. Metode Wawancara

Data diperoleh dari mengadakan wawancara langsung dengan salah satu karyawan di Vinolia Baby & Kids untuk memperoleh data - data yang diperlukan.

d. Referensi Internet

Dengan melakukan pencarian materi yang dibutuhkan sebagai referensi tambahan melalui situs-situs yang ada di internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini akan disusun secara sistematis dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data tentang masalah yang dipilih penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia seperti pengertian, komponen-komponen multimedia, siklus pengembangan multimedia dan struktur aplikasi multimedia. Pada bab ini juga akan menjelaskan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis pengembangan sistem serta melakukan study kelayakan aplikasi multimedia dan perancangan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dari perancangan aplikasi multimedia yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran bagi pihak pengguna maupun pihak penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari buku, majalah, maupun dari data di Internet.