

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia berasal dari kata Multi yang berarti banyak dan Media yang berarti sarana untuk berkomunikasi yang berkaitan dengan hubungan dua arah yang saling timbal balik. Multimedia merupakan suatu piranti komunikasi dengan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi. Multimedia dapat berperan di bidang informasi pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan. Pada saat ini khususnya di Indonesia, Perusahaan sedang gencar-gencarnya mempromosikan perusahaan menggunakan media yang berbasis multimedia.

Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet* adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang produknya dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda pria maupun wanita yang dikhususkan untuk kaum muda, Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk.

Indristro adalah distro yang berada di kota Bantul Yogyakarta. Kawasan ini merupakan bagian dari kawasan perkotaan Bantul yang sedang berkembang pesat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penyelesaian menggunakan katalog produk. Aplikasi etalase katalog produk berbasis multimedia dinamis ini akan memberikan kemudahan bagi pengguna (konsumen). Aplikasi ini mampu menyajikan produk yang ditawarkan distro dengan melihat gambar/foto produk beserta detailnya. Dan menyajikan fasilitas untuk memadupadankan pakaian dan aksesoris yang diminati pembeli. Total harga yang sudah dipilih pembeli juga ditampilkan, sehingga konsumen bisa memperkirakan uang yang akan dibayarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka "Aplikasi Etalase Katalog Produk Berbasis Multimedia Dinamis (Study Kasus : Indristro Bantul)" dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan akan membantu mempermudah dan memberikan kenyamanan konsumen, sehingga diharapkan penjualan meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan banyaknya produk, konsumen kerepotan jika ingin memadupadankan antara busana dan aksesoris lainnya, karena harus mencoba satu persatu. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun multimedia dinamis yang diimplementasikan pada etalase katalog produk ?
2. Bagaimana konsumen dapat dengan mudah menggunakan aplikasi katalog produk ini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sebuah penulisan laporan merupakan bentuk uraian penting dalam pokok permasalahannya. Batasan dalam penulisan ini, yaitu :

1. Aplikasi menggunakan arsitektur client server.
2. Untuk antar muka pengguna digunakan perangkat lunak Adobe Flash.
3. Untuk antar muka server digunakan web yang dibangun menggunakan PHP dan database MySQL.
4. Tempat penelitian difokuskan pada katalog busana dan aksesoris indriastro Bantul.
5. Informasi yang akan ditampilkan yaitu pakaian pria dan wanita, harga, dan detail produk.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi etalase katalog produk berbasis multimedia dinamis.
2. Menggantikan cara konvensional dalam mengenalkan dan memberikan informasi produk yang terdapat pada Indriastro kepada konsumen dengan lebih efisien.
3. Perusahaan mampu untuk menyediakan fasilitas yang memungkinkan konsumen untuk melakukan pemilihan produk tanpa harus susah payah mencari informasi dan mencoba satu persatu dengan konsekuensi yang cukup memakan waktu.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Distro Indristro Bantul

Hasil penelitian ini dapat menyediakan sebuah sarana informasi yang lengkap dan tepat yang memudahkan untuk mencari dan memadupadankan produk indristro dengan menggunakan aplikasi etalase katalog produk berbasis multimedia dinamis sehingga *Distro Indristro Bantul* menjadi semakin maju dan pesat perkembangannya.

2. Bagi Masyarakat

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya dibidang multimedia.

3. Bagi Penyusun

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode observasi

Yaitu dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang di bahas. Yaitu di Indristro, distro yang berada di kota Bantul.

2. Metode wawancara

Yaitu metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Dalam hal ini adalah Manajer atau sekaligus pemilik Indriastro.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, elemen multimedia, sejarah multimedia manfaat dan kelebihan multimedia, struktur multimedia, siklus hidup pengembangan multimedia, konsep dasar etalase produk dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga

dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengetesan dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pembuatan aplikasi simulasi etalase katalog produk berbasis multimedidinamis di Indristro Bantul.

BAB V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah.

Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisikan sumber-sumber yang digunakan untuk menulis laporan, baik berupa buku panduan, majalah dan internet.