

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

X-tra SERVICE sebagai perusahaan yang bergerak di bidang reparasi serta pelatihan teknisi *handphone*. Memerlukan publikasi secara luas kepada publik atau masyarakat umum. Karena tanpa publikasi yang luas masyarakat tidak akan mengetahui keberadaan perusahaan ini.

Untuk mendukung publikasi luas kepada publik atau masyarakat umum perlu adanya sarana publikasi yang baik. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi. Mengingat perusahaan ini bergerak di bidang reparasi serta pelatihan teknisi *handphone*. Maka publikasi kepada publik atau masyarakat umum perlu semenarik mungkin. Guna menarik perhatian publik. Pembelajaran reparasi *handphone* berbasis multimedia sangat cocok. Selain hasilnya menarik, publikasi dengan multimedia mempermudah penyampaian informasi kepada publik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk gambar, audio dan video. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Multimedia banyak digunakan sebagai

pembuatan iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun dan lain-lain.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia komputerisasi dan informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat **"Media Pembelajaran Reparasi Handphone Blackberry Berbasis Multimedia"**.

X-tra SERVICE merupakan sebuah perusahaan jasa yang bergerak pada bidang reparasi serta pelatihan teknisi Handphone masih tumbuh dan berkembang hingga saat ini.

Kami menyadari akan pentingnya pengenalan Usaha yang kami bangun bagi masyarakat umum, sehingga selalu berusaha tetap responsif dan inovatif terhadap perkembangan jaman yang sedemikian cepat. Bahkan berusaha melakukan riset- riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang diterapkan untuk meningkatkan kinerja, efektifitas dan produktifitas dalam sebuah perusahaan reparasi *handphone*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perkembangan dunia teknologi Informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif proses penyampaian informasi dan sebagai media berpromosi agar tercapainya visi dari X-tra SERVICE tersebut.

Sedangkan sistem informasi berbasis multimedia yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan diimplementasikan oleh pihak X-tra *SERVICE*. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, berikut penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan. "Bagaimana membangun dan menyajikan sebuah media informasi pembelajaran berbasis multimedia agar mudah dimengerti oleh orang lain"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membahas ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahannya dibatasi pada profil X-tra *SERVICE* sebagai salah satu usaha yang dikelola oleh kita berempat yang didalamnya berisi tentang :

1. Sejarah Berdirinya X-tra *SERVICE*
2. Ada 4 menu utama yaitu beranda, profil, galeri, dan tutorial
3. Sub menu dari tutorial yaitu Video, Tips, dan Trik
4. Software yang digunakan :
  1. Adobe After Effect
  2. Adobe Photoshop CS2
  3. Macromedia Director MX 2004
  4. SWISHmax

5. Adobe Premier Pro 2.0
6. Macromedia Flash MX 2004
7. Corel Draw X4
8. Camtasia

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud :**

Berdasarkan rumusan diatas, maka maksud penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

##### **1.4.2 Tujuan :**

1. Membuat Sistem Informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan media pembelajaran pada X-tra *SERVICE*,
2. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi alternatif bagi masyarakat umum sebagai media informasi dan pembelajaran.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Diantaranya adalah :

### **1.5.1 Interview**

Yaitu metode tanya jawab kepada Pemilik Perusahaan dan para karyawan X-tra *SERVICE* itu sendiri guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

### **1.5.2 Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara observasi atau meninjau secara langsung Obyek yang sedang diteliti.

### **1.5.3 Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui sumber dokumen, catatan yang mengandung petunjuk-petunjuk tertentu. Metode dokumentasi ini digunakan sebagai alat pembuktian dan bahan untuk mendukung suatu keterangan, penjelasan dan argumentasi. Metode ini merupakan pelengkap dari metode interview dan observasi.

### **1.5.4 Kepustakaan**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui proposal yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan penulisan Tugas Akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

### **1.6.1 Bab I Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 Bab II Landasan Teori**

Pada bab II ini berisi penjelasan tentang dasar teori serta arti aplikasi multimedia, bagaimana cara menggunakannya, *hardware* dan *software* yang digunakan.

### **1.6.3 Bab III Tinjauan Umum**

Membahas tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, apa yang sedang dilakukan, serta apa yang disajikan oleh X-tra *SERVICE*.

### **1.6.4 Bab IV Pembahasan**

Menguraikan tentang rancangan aplikasi multimedia interaktif, pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil aplikasi multimedia interaktif. Bab ini juga berisi tentang pengujian sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan pemeliharaan sistem.

### 1.6.5 Bab V Penutup

Meliputi tentang kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan saran.

### 1.7 Kegiatan Penelitian

Secara garis besar pengerjaan perancangan membuat "**Media Pembelajaran Reparasi Handphone Blackberry Berbasis Multimedia**" terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Mei 2010				Juni 2010				Juli 2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Survei												
2	Pengumpulan Data												
3	Perancangan Sistem												
4	Pembuatan Sistem												
5	Penyusunan Laporan												
6	Pengujian Sistem												