

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputerisasi menuntut semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan sistem yang berbasis komputer. Salah satunya adalah Kegiatan Promosi perusahaan dealer motor yang dilakukan oleh suatu perusahaan dealer motor.

Sekarang ini multimedia adalah sebagai bagian dari sistem komputerisasi yang dapat member informasi baik yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Keunggulan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut, serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Beberapa hal yang mendasari pembuatan proyek aplikasi ini adalah di tempat penelitian di Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor kami melihat bahwa dituang tunggu yang telah disediakan untuk pelanggan yang datang hanya terdapat sebuah televisi dan minuman ringan. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan bisa memberikan suasana yang lain untuk menghilangkan rasa bosan para pelanggan yang datang.

Penerapan aplikasi ini diharapkan kedepannya mampu membantu Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan Dealer Motor tersebut kepada masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk melakukan penyampaian informasi Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan?
- b. Bagaimana memanfaatkan aplikasi multimedia untuk memberikan informasi tentang Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan secara jelas kepada konsumen di Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul proyek ini yaitu Aplikasi CD Interaktif Untuk Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan Berbasis Multimedia, untuk menyederhanakan masalah serta memfokuskan pada rancangan aplikasi berbasis multimedia maka dibuat batasan sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat untuk menampilkan informasi tentang Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan.
- b. Informasi mempunyai fitur profile dealer, produk yang dijual, fasilitas yang diberikan dan bidang kerja yang terdapat di Dealer Motor tersebut.
- c. Aplikasi yang dimaksud adalah bagaimana informasi yang terdapat dalam aplikasi multimedia ini dapat diakses setiap saat.

1.4 Tujuan Penelitian

A. Secara Internal

- Sebagai salah satu syarat lulus studi di program studi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Sebagai acuan untuk menyalurkan ilmu yang didapat selama belajar dibangku kuliah.

B. Secara Eksternal

- Memberi gambaran tentang teknologi informasi yang belakangan ini sangat berkembang pesat.
- Memfokuskan pemahaman pembaca tentang betapa pentingnya peranan teknologi informasi di kehidupan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Secara Internal

- Mengembangkan diri dari ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan.
- Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dapat menulis Tugas Akhir dengan baik dan benar.

B. Secara Eksternal

- Dapat mempermudah dalam memberikan sarana informasi kepada masyarakat.
- Sebagai sarana untuk sosialisasi kepa masyarakat tentang teknologi informasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada proyek tugas akhir ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Perpustakaan

Yaitu mengumpulkan data, membaca buku literatur dan sumber informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

b. Observasi

Mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan tugas akhir dari Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor Kalasan.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan manager Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor tentang pengambilan data yang diperlukan dalam pembuatan tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam proyek tugas akhir ini menyajikan lima bab, lima bab tersebut disajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I. Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang Masalah, Tujuan, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Sistematika Penulisan dan Metodologi Penelitian.

2. BAB II. Dasar Teori

Berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia serta pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III. Tinjauan Umum

Menjelaskan tentang gambaran umum Dealer Motor Yamaha Sumber Baru Motor, visi misi, dan struktur organisasi.

4. BAB IV. Pembahasan

Membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, isi, merancang, naskah, grafik, memproduksi sistem, pengujian, menggunakan dan pemeliharaan sistem.

5. BAB V. Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.

