

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bagi kebanyakan wanita saat ini, tas merupakan bagian penting untuk mempercantik penampilan mereka. Tas adalah barang yang harus di bawa atau di pakai oleh wanita karena merupakan salah satu pelengkap agar penampilan mereka terlihat lebih sempurna. Selain untuk mempercantik penampilan tas juga mempunyai banyak fungsi dan kegunaannya yaitu, membawa alat tulis, pakaian, peralatan kecantikan dan lain-lain.

Bertambahnya perusahaan yang bergerak dalam bisnis tas yang jenisnya sama, sebuah perusahaan tas harus bisa menangani persaingan di pasaran. Kita lihat pada pameran-pameran tas yang semakin banyak pebisnis tas apalagi tas wanita. Untuk menghadapi persaingan yang semakin berkembang itu sebuah perusahaan harus kreatif dan inovatif dengan para pebisnis tas lain yang dapat menarik konsumen hingga mendapatkan nilai tambah untuk perusahaan tersebut.

Setelah mempelajari tentang persaingan pebisnis tas yang semakin berkembang, maka perlu adanya cara untuk melakukan gebrakan atau perbedaan dengan perusahaan atau pebisnis tas yang lain. Dengan membuat aplikasi desain tas wanita ini bisa meningkatkan peminat untuk mendesain tasnya sendiri sehingga konsumen mendapatkan tas yang sesuai dengan keinginan dan penjualan produk dapat meningkat.

Setelah memperhatikan permasalahan diatas, maka penulis mempunyai gagasan untuk menggunakan teknologi informasi dalam membuat aplikasi berbasis multimedia yaitu ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT PANJANTAN KULONPROGO.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan permasalahannya yaitu :

Bagaimana menganalisa dan membangun aplikasi desain tas berbasis multimedia yang menarik dan dinamis bagi konsumen di perusahaan tas khususnya pada Dinia Craft.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti hanya mambatasi masalah dalam bidang-bidang tertentu, yaitu :

1. Aplikasi desain tas ini hanya mendesain tas khusus tas wanita saja.
2. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan konsumen Dinia Craft untuk mendapatkan tas yang sesuai dengan keinginan dengan mendesain tas sendiri berdasarkan template yang tersedia.
3. Hak akses yang dimiliki user dan admin adalah sebagai berikut :
 - a. Konsumen : hak aksesnya hanya bisa mendesain sebuah tas berdasarkan template yang tersedia.

- b. Admin : memiliki hak akses untuk meng-*update* data tas.
4. Software-software yang digunakan adalah Adobe Flash CS4 Professional dan MySQL Database Server serta Adobe Dreamweaver CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat aplikasi desain tas wanita berbasis multimedia yang menarik dan dinamis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi desain tas wanita untuk memudahkan konsumen perusahaan (Dinia Craft) dalam mendesain sebuah tas yang sesuai dengan keinginan.
2. Menambah wawasan tentang pembuatan aplikasi desain tas dari kerajinan serat alam.
3. Membantu perusahaan Dinia Craft agar dapat meningkatkan penjualan produk tas dari kerajinan serat alam.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dapat menjadikan lebih akurat dalam pembuatan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan cara melakukan penelitian langsung ke objek sehingga akan memperoleh data yang berupa desain-desain tas yang ada atau yang di buat oleh Dinia Craft.

2. Metode Interview

Melakukan wawancara secara langsung dengan pimpinan Dinia Craft untuk mendapatkan data yang lengkap.

3. Metode Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku perpustakaan, koleksi pribadi ataupun internet yang berkaitan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunannya, penelitian ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang saling berhubungan tiap babnya. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dilakukan identifikasi masalah dan analisis system dengan menggunakan analisis pieces, studi kelayakan serta melakukan desain dari system yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas mengenai implementasi program yang akan dijalankan, implementasi database dan juga akan melakukan pembahasan tentang alur program.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

