

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Banyaknya industri pabrik sekarang menjadikan banyaknya perusahaan dan beranekaragam jenis barang, contohnya seperti perusahaan furniture ,banyak perusahaan yang memproduksi barang tersebut sehingga banyaknya barang dan bertambahnya juga permintaan konsumen, jika sebuah perusahaan besar maka barang mereka juga banyak, menyebabkan masalah bagi konsumen seperti ketika mau membeli barang mereka harus berjalan mengelilingi perusahaan/toko tersebut dan bisa menyebabkan konsumen merasa letih dan keadaan tersebut menyebabkan penarunan minat konsumen terhadap barang furniture dan menyebabkan kerugian pada perusahaan dan juga banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk melihat-lihat barang.

Katalog produk berisi gambar beranekaragam barang furniture yang di produksi oleh suatu pabrik yang mana tujuannya barang tersebut akan di jual kepada konsumen, katalog produk sekarang mempunyai kelemahan seperti sebuah katalog di produksi dengan menggunakan kertas yang berkualitas bagus dan di pilih secara khusus, kertasnya tebal dan warna yang menarik mata yang membuat minat pada konsumen, banyak hal yang harus di persiapkan dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Sebuah katalog juga sebagai cerminan dari perusahaan, dengan menggunakan sebuah katalog perusahaan dapat memperlihatkan barang-

barang apa aja yang mereka produksi dan uniknya barang yang mereka produksi, jadi sangatlah penting peran katalog bagi sebuah perusahaan,

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangannya dan dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi, karena itu khususnya dalam bidang teknologi komputer banyak sekali inovasi yang terjadi seperti banyaknya software-software yang ada, oleh karena itu penulis memanfaatkan teknologi tersebut. Penulis bertujuan menggunakan beberapa software guna untuk meningkatkan penjualan perusahaan dan juga meningkatkan minat konsumen untuk membeli produk furniture, oleh karena itu penulis akan membuat sebuah katalog produk dengan menggunakan system multimedia 3D yang menjawab semua persoalan diatas. Salah satu software yang di gunakan yaitu 3D max 2009, Director dan photoshop , 3D max 2009 adalah salah satu software yang digunakan dalam mempermudah pembuatan bentuk 3D, pembuatan katalog produk furniture ini menggunakan 3D max 2009 .Director adalah software keluaran Macromedia (sama seperti Flash dan Dreamweaver) yang biasa digunakan untuk pembuatan CD Interaktif ,information, Interface dan persentasi dan Director juga software programing / authoring dengan sentuhan grafis yang mampu mengimport dan mengendalikan banyak format seperti Movie,Bitmap,Vector,3 Dimensi,Audio,PPT dan director juga dapat dapat menggabungkan format bitmap dan vector sehingga ketajaman gambar dapat dikendalikan. Adobe Photoshop adalah software yang hingga saat ini masih merupakan editor gambar terbaik dan menjadi standar bagi para

profesional dalam dunia desain dan juga bagus untuk membuat tampilan background, foto dan efek grafis statis.

Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "**Pembuatan Katalog Digital Produk Furniture pada toko mebel "YANTO Mebel Interior" di Surakarta**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana membuat katalog yang dapat menarik pembeli untuk berkunjung ke toko, mencoba menggunakan program aplikasi tersebut dan akhirnya tertarik untuk membeli produk.
2. Bagaimana menciptakan program aplikasi yang bisa di *update* oleh pihak toko sehingga informasi yang didapat user selalu *up to date*.
3. Bagaimana membuat program aplikasi katalog digital yang *user friendly*, dapat memudahkan pembeli untuk melihat-lihat produk, tanpa harus berkeliling toko.

3. Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini, penulis memberi beberapa batasan masalah yang diambil yaitu :

1. Penulis tidak membahas *software* lain selain 3D max 2009, Director MX dan Photoshop 7 walaupun dalam pembuatan furniture ini didukung *software* lain.
2. Karena dalam pembuatan furniture tersebut banyak produk yang beranekaragam jenis karena itu penulis membatasi dalam pembuatan katalog produk furniture yaitu hanya pada produk meja , kursi, lemari dan pembuatan desain model kasur yang pada setiap *itemnya* berisi informasi harga, ukuran, bahan dan persediaan.
3. Karena banyak jenis barang yang ada maka penulis membatasi hanya membuat desain furniture 3D sebanyak 5 jenis pada masing-masing barang.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan katalog produk furniture 3D ini adalah sebagai berikut :

4.1. Internal

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- Mengimplementasikan sistem (aplikasi) multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.
- Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya pembuatan katalog produk furniture 3D.

4.2. Eksternal

- Dapat membantu untuk meningkatkan penjualan perusahaan furniture.
- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam multimedia.
- Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan katalog produk furniture 3D dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang 3D.

5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

- Memberi kemudahan bagi pengunjung toko untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk toko tanpa harus berkeliling toko.

- Dengan adanya katalog ini diharapkan dapat meningkatkan pamor toko dan menarik pembeli untuk datang dan membeli produk.
- Memudahkan pihak toko dalam meng- *update* informasi yang ada mengenai persediaan barang ataupun segala hal yang ada di dalam program sehingga kemungkinan pemberian informasi yang tidak valid dapat diminimalkan.

6. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, sebagai berikut :

1. Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing -masing, khususnya dalam bidang animasi film 3D.
2. Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara sistematis.
3. Metode studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

4. Metode studi literature yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* , yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi.

7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II. Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian katalog, pengertian tentang teknik digital, konsep dasar multimedia itu terdiri dari : pengertian multimedia, sejarah multimedia, komponen multimedia, jenis-jenis multimedia, langkah pengembangan aplikasi multimedia, Dan menjelaskan perangkat lunak yang digunakan .

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan sistem baik fungsional maupun non fungsional dari mulai hardware, software, analisis biaya manfaat, komponen biaya, komponen manfaat, beserta flowchart system dan perancangan design interface program yang akan diterapkan pada pembuatan program aplikasi katalog digital furniture.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi program dari mulai uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem, dan berisi pembahasan program dari mulai listing program, pembahasan interface dan pembahasan kuisisioner.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.