

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang cepat, tepat dan akurat. komputer merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang memberikan informasi yang aktual dengan cara kerja dan dapat diakses dengan cepat.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain, dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Seperti halnya dalam mempromosikan suatu Bengkel Karoseri SARI MURNI yang selama ini menggunakan penyebaran informasi kepada masyarakat menggunakan brosur, spanduk dan sticker dirasakan masih ada sedikit kekurangan dalam media penyampaian informasi, dan dengan menggunakan media ini kinerjanya sedikit kurang efektif dengan muatan informasi yang terbatas dan proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya, sehingga perlu adanya media informasi yang dapat melengkapi dari media

tersebut untuk meningkatkan pemasaran dan citra Bengkel Karoseri SARI MURNI.

Dengan alasan tersebut diatas, maka penulis mengambil topik dengan judul **“ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA BENGKEL KAROSERI SARI MURNI WONOGIRI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penerapan teknologi informasi khususnya multimedia bagi perusahaan sangat besar manfaatnya, khususnya dalam bidang pemasaran. Dengan berbasis pada teknologi multimedia, informasi yang disampaikan akan lebih cepat, tepat, serta akurat. Bengkel Karoseri SARI MURNI sebelumnya melakukan berbagai informasi penawaran melalui brosur, spanduk, *sticker*. Namun dengan berkembangnya teknologi informasi, telah terjadi perubahan yang sangat besar. Dimana para konsumen ingin memperoleh informasi penawaran yang lengkap, menarik, dan *up to date*. Sehingga para produsen harus aktif dalam mempromosikan produknya. Pokok masalah yang dapat diambil adalah

1. Bagaimana cara menginformasikan Bengkel Karoseri SARI MURNI dengan memanfaatkan peran multimedia kepada masyarakat?
2. Apa saja nilai tambah bagi pihak Bengkel Karoseri SARI MURNI setelah menggunakan aplikasi multimedia?

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian dari teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan penulis membatasi ruang lingkup mengenai penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu software informasi tentang *Company Profile* Bengkel Karoseri SARI MURNI yang isinya adalah sejarah berdirinya, bentuk usaha, kontak, dan galeri.

Software yang digunakan untuk membuat *Company Profile* ini dengan menggunakan Macromedia Flash MX, SWISH Max, Adobe Photoshop CS, Corel Draw 11, Adobe Audition 1.5.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

- a. Merupakan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang efektif guna untuk meningkatkan citra di Bengkel Karoseri SARI MURNI.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat umum.
- c. Mengetahui ke-efektifan multimedia untuk menyajikan informasi dan promosi di Bengkel Karoseri SARI MURNI dengan menganalisis, merancang dan menerapkan aplikasi program yang telah diketahui.
- d. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata serta praktek guna membantu dan

mendukung kemampuan beraktualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata dan masyarakat.

- e. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.
- f. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

### 1.5 Metode Penelitian

Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut :

#### 1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data :

##### a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

##### b. Sekunder

Yaitu yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teoritis.

## 2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian, penulis mengambil lokasi Bengkel Karoseri SARI MURNI yang terletak di Jln. Wonogiri-Ponorogo Km 16 Desa Jatimerto, Kerjo Lor, Ngadirojo, Wonogiri.

## 3. Metode Pengumpulan Data

### a. *Library Research*

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

### b. *Field Research*

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi ini adalah :

#### a) Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu Bengkel Karoseri SARI MURNI sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

#### b) Interview

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan responden yaitu pemilik usaha dan karyawan Bengkel Karoseri SARI MURNI.

c) Questionery

Yaitu penulis membuat daftar pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga responden akan mudah menjawab dan memberi data.

## 1.6 Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Di dalam bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

### **BAB II            DASAR TEORI**

Di dalam bab II ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

### **BAB III            ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di dalam Bab III ini diuraikan mengenai analisis sistem, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem,

melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem. Kemudian perancangan sistem mulai dari merancang konsep, isi, naskah, dan grafik.

#### **BAB 1V IMPLEMENTASI SISTEM**

Dalam bab ini penulis membahas tentang implementasi sistem, yang terdiri penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

#### **BAB V PEMBAHASAN**

Didalam Bab V ini menguraikan tentang proses pengujian aplikasi Multimedia dan pemanfaatan aplikasi multimedia bagi Bengkel Karoseri Sari Murni.

#### **BAB VI KESIMPULAN**

Didalam Bab VI ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

