

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Tom's Silver Yogyakarta merupakan suatu tempat pembuatan ataupun penjualan kerajinan perak terbesar di Yogyakarta yang sering dikunjungi oleh masyarakat dari pulau Jawa maupun luar Jawa. Kegiatan produksi kerajinan perak Yogyakarta yaitu untuk menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat dan juga memperkenalkan kerajinan perak bagi masyarakat luas. Untuk mencari informasi tersebut biasanya masyarakat mendapatkannya dari brosur-brosur yang diberikan dan juga penjelasan-penjelasan yang mereka dapat dari bagian informasi. Tetapi informasi yang diberikan masih kurang lengkap, secara manual yaitu dengan membagikan brosur-brosur dan memberikan penjelasan-penjelasan akan membutuhkan karyawan yang cukup banyak, waktu yang tentunya juga lebih banyak sehingga cara ini kurang efektif karena calon pelanggan tidak hanya satu atau dua orang, tetapi puluhan bahkan ratusan dari berbagai daerah. Selain dari pada itu semakin ketatnya persaingan bisnis pada bidang tersebut dikarenakan banyak munculnya perusahaan-perusahaan lain yang berkecimpung pada bidang-bidang tertentu.

Mengingat hal tersebut, maka Tom's Silver Yogyakarta membutuhkan sebuah media yang mampu menyajikan menyajikan informasi yang dapat diterima dengan

mudah, akurat dan efektif oleh pelanggan. Yaitu dengan cara melihat tampilan yang memperlihatkan gambar dengan gabungan animasi dan suara sehingga mampu menarik perhatian para pelanggan. Pembuatan sistem informasi dalam bentuk multimedia akan sangat membantu para pelanggan dan Tom's Silver itu sendiri.

Dengan dasar yang telah dikemukakan diatas tersebut penulis menawarkan sebuah aplikasi berupa multimedia presentasi yang disajikan dengan visualisasi gambar, teks dan animasi yang digabungkan menjadi satu dalam bentuk "IMPLEMENTASI KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA PERUSAHAAN PENGRAJIN PERAK TOM'S SILVER YOGYAKARTA", sesuai dengan kebutuhan yang diminta dan informasi yang ada, sehingga diharapkan pada masa mendatang penyampaian informasi dengan menggunakan aplikasi ini lebih baik dan lebih efisien.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh perusahaan pengrajin perak Tom's Silver Yogyakarta adalah belum adanya sebuah media informasi berupa multimedia presentasi yang mampu memberikan dukungan dan kualitas dalam penyampaian informasi.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah apa yang akan dilakukan untuk membantu penyampaian informasi pada Tom's Silver sehingga bisa lebih efektif, efisien, serta lebih menarik dalam penyajiannya.

### 1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih maksimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada analisis mengenai sistem pelayanan informasi dan pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media bagi Tom's Silver Yogyakarta untuk promosi.

### 1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mempraktekkan teori yang telah diperoleh penulis selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- c. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- d. Sebagai syarat ujian Skripsi jenjang Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- e. Memberikan alternatif lain bagi perusahaan khususnya dalam bidang promosi dengan menciptakan system baru yang lebih baik. dengan penerapan teknologi komputer.

### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Beberapa metode itu adalah:

1. Metode Pengamatan.

Metode ini merupakan metode pokok pertama yang diterapkan oleh penulis dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti seperti bagaimana cara pembuatan perak itu sendiri, produk apa saja yang dapat dibuat dari perak tersebut serta dimana lokasi dan bagaimana suasana dari Tom's Silver.

2. Metode Wawancara.

Metode ini merupakan metode pokok kedua yang dilakukan penulis, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana sejarah berdirinya Tom's Silver, tentang struktur organisasi dan penjelasan tentang bagaimana proses pembuatan perak sampai menjadi produk yang siap untuk dipasarkan.

3. Metode Pustaka.

Metode ini merupakan metode pokok ketiga dimana penulis membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan penyampaian system informasi, tentang multimedia, serta masalah yang sedang dihadapi.



## 1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut.

### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini diterangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan system multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan system perangkat lunak ( software ) yang digunakan.

### BAB III : Gambaran Umum Perusahaan

Pada bab ini berisi tentang sejarah berdirinya perusahaan, lokasi perusahaan, visi dan misi serta struktur organisasi.

### BAB IV : Analisis Sistem

Bab ini menguraikan tentang pendefinisian masalah analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisis kinerja sistem, analisis data dan informasi, analisis ekonomi, analisis kendali, analisis efisiensi kebutuhan informasi untuk manajemen, analisis dan manfaat serta analisis kelayakan.

**BAB V : Perancangan Sistem & Implementasi Sistem**

Pada bab ini perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pembuatan kios informasi yaitu desain rancangan grafik tampilan dan rancangan dialog layar. Pada bab implementasi Sistem akan diuraikan tentang penerapan rencana implementasi sistem dan kegiatan implementasi sistem.

**BAB VI : Penutup**

Pada bab penutup ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan dilampirkan oleh penulis.

**1.7. Jadwal Penelitian**

*Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian*

NAMA KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN													
	SEPT		OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
	M3	M4	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4
<b>1. Persiapan</b>	√													
<b>2. Pengump Data</b>	√	√	√	√										
<b>3. Pemb Software</b>				√	×	×	×	×	√	√	√	√		
<b>4. Desain &amp; Penulisan Laporan</b>											√	√	√	√