

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sepeda motor merupakan salah satu kebutuhan manusia yang cukup penting. Sebagai alat transportasi, sepeda motor sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. Namun dikarenakan kebiasaan yang buruk dan ketidaktahuan dalam tata cara penggunaan dan perawatan sepeda motor, maka banyak sepeda motor yang tidak dapat berfungsi secara baik. Produsen sepeda motor sebenarnya telah membuat buku panduan sepeda motor yang diberikan beserta sepeda motor ketika seseorang membeli sepeda motor. Namun mungkin dikarenakan kurang menariknya tampilan buku panduan atau cara penyampaiannya yang kurang menarik, maka buku tersebut jarang dibaca oleh para pembeli. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan adanya pembaharuan dalam penyampaian petunjuk penggunaan sepeda motor tersebut sehingga sepeda motor dapat berfungsi secara optimal dan awet.

Komputer merupakan sebuah penemuan manusia yang sangat mengagumkan. Pada saat pertama kali komputer ditemukan, komputer hanyalah merupakan alat bantu hitung yang bentuknya sangat besar dan sangat tidak efisien. Namun seiring perkembangannya yang begitu pesat, komputer dapat digunakan sebagai media penyimpan data selain sebagai alat bantu hitung. Bahkan komputer juga mampu menjadi alat pengolah data yang mampu menyajikan informasi yang membantu dalam pengambilan sebuah

keputusan. Perkembangan komputer tidak hanya berhenti disitu saja. Dengan adanya teknologi *Graphic User Interface* (GUI), komputer saat ini mampu mengolah image, suara, dan dapat dikoneksikan dengan media lain untuk melakukan tugas tertentu. Oleh karena itu, saat ini komputer dapat merambah ke hampir segala macam segi kehidupan.

Sebagai sebuah piranti yang dapat dikoneksikan dengan media-media lain, komputer hampir dapat melakukan segala macam pekerjaan. Banyak hasil olahan komputer yang dipergunakan sebagai media pengganti apa-apa yang telah ada terutama dalam bidang informasi. Brosur saat ini telah diganti dengan website, surat-menyurat saat ini telah menggunakan email, buku pengetahuan atau panduan dirubah menjadi cd interaktif atau *e-book* yang lebih menarik dan modern.

Dunia informasi semakin beragam dengan hadirnya komputer. Media informasi tidak hanya terbatas oleh media cetak, media visual dan suara yang hanya menyajikan informasi satu arah, namun saat ini dengan perkembangan dunia komputer, informasi dapat disampaikan dua arah. Penyampaian informasi dua arah ini dikenal dengan istilah interaktif. Kata interaktif dapat diartikan adanya hubungan timbal balik antara user dengan media informasi dalam hal penyampaian informasi. User dapat berpartisipasi dengan memilih sendiri informasi yang ingin diperoleh dari media. Pola penyampaian informasi secara interaktif saat ini telah berkembang dengan pesat menggantikan sistem penyampaian informasi satu arah menggunakan media-media lainnya.

## 1.2. Perumusan Masalah

Mengingat pentingnya pengetahuan tentang penggunaan dan perawatan sepeda motor, serta kurangnya minat para pemakai sepeda motor untuk membaca buku panduan yang ada, sehingga mengakibatkan menurunnya fungsi dan kehandalan sepeda motor, maka penyusun mencoba untuk membuat sebuah media penyampaian informasi yaitu dengan mengubah buku panduan penggunaan dan perawatan sepeda motor ke dalam bentuk CD interaktif yang dapat menyampaikan informasi secara atraktif dan tidak membosankan.

## 1.3. Batasan Masalah

Dikarenakan fungsinya yaitu sebagai pengganti buku panduan penggunaan dan perawatan sepeda motor, maka CD ini hanya berisi tentang informasi penggunaan dan perawatan sepeda motor, dan beberapa tips yang mendukung informasi tersebut.

## 1.4. Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dari penyusun membuat karya ini ialah untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang tidak didapat di bangku akademika. Selain itu juga diharapkan dapat menerapkan teori yang didapat dari **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta** menjadi sebuah karya yang pantas untuk dijual di dunia kerja yang sesungguhnya.

Sedangkan tujuan dari dibuatnya tugas ini yaitu untuk membantu para pemilik sepeda motor agar mengerti cara penggunaan dan perawatan sepeda

motor yang baik dan benar sehingga sepeda motor yang mereka miliki dapat berfungsi secara optimal dan awet. CD ini juga diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada pemilik sepeda motor dengan lebih baik dan menyenangkan sehingga informasi yang disampaikan dapat diingat dengan baik oleh pemilik sepeda motor. CD interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alat yang dapat meningkatkan citra/*image* perusahaan produsen sepeda motor.

Selain itu tugas ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang S1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Jogjakarta.

### 1.5. Software Yang Digunakan

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun akan menggunakan software Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop, dan beberapa software pendukung lainnya seperti video dan audio editing software.

### 1.6. Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal kegiatan penyusun dalam menyusun Skripsi ini ialah:

KEGIATAN	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	*	*	*	*								
Desain dan Pembuatan			*	*	*	*	*	*	*	*		
Penyusunan Laporan			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penyusunan Skripsi

## 1.7. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan Skripsi ini terbagi dalam enam bab dan lampiran, yaitu :

### **Bab I. Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, software yang digunakan, dan sistematika penulisan Skripsi.

### **Bab II. Dasar Teori**

Berisi tentang pembahasan konsep dasar multimedia, yang berisi pengertian multimedia, dasar animasi, pentingnya multimedia, dan struktur informasi multimedia, juga perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III. Analisis dan Perancangan Sistem**

Berisi tentang analisis kelayakan pembuatan CD interaktif dibandingkan dengan buku panduan. Pada bab ini juga membahas rancangan atau desain dari sistem multimedia yang baru.

### **Bab IV. Testing, Implementasi dan Pembahasan Sistem**

Dalam bab ini dibahas tentang testing dari sistem yang baru, implementasinya dan proses pembuatan CD interaktif panduan sepeda motor mulai dari pembuatan naskah, hingga *final editing*.

### **Bab V. Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran-saran tentang penyusunan Skripsi ini