

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dunia teknologi berkembang semakin cepat dan animo masyarakat akan teknologi semakin besar, inovasi – inovasi dalam bidang teknologi membuat masyarakat selalu haus akan pengetahuan dan trend yang sedang berlaku saat ini terutama yang berkaitan dengan teknologi komputer. Penggunaan komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut dituntut adanya suatu peran serta komputer dalam kemajuan teknologi, khususnya dalam penyajian suatu informasi.

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, antara lain di perusahaan , rumah sakit sekolah hingga swalayan. Tak terkecuali Toserba dan Pasar Swalayan Elok yang melengkapi perusahaanya dengan komputer di sistem penjualan mereka. Namun saat ini penyajian informasi tentang pemasaran Toserba dan pasar swalayan Elok masih menggunakan cara-cara manual misalnya penyewaan outlet masih menggunakan brosur. Dengan cara ini dirasakan masih kurang efektif dan efisien khususnya waktu dan biaya. Salah satu jalan dengan menggunakan teknologi informasi , maka informasi pemasaran harus semakin kompleks. Hal ini menuntut keberadaan aplikasi multimedia untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

Kebutuhan akan informasi semakin meningkat, oleh karena itu keperluan sejumlah informasi yang cukup luas diperlukan untuk pengambilan keputusan yang efektif dan efisien. Sehingga aplikasi multimedia diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan produktifitas dan efisiensi.

Dengan melihat dan meneliti sistem yang ada maka penulis akan berupaya semaksimal mungkin untuk mengembangkan sistem yang ada dengan membuat sistem yang baru yang diharapkan dapat memberikan lebih banyak kemudahan, efisiensi waktu serta kecepatan informasi yang menunjang pemasaran di Toserba dan Pasar Swalayan Elok.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Sistem pemasaran yang digunakan Toserba dan Pasar Swalayan Elok masih bersifat manual dan umum sama seperti pada swalayan di tempat lain yang belum menggunakan teknologi multimedia sebagai pendukung proses pemasaran, sehingga sering terjadi pemborosan waktu dan biaya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu : bagaimana cara menganalisis dan merancang suatu sistem informasi pemasaran menjadi lebih efektif ?



### **1.3. Batasan Masalah**

#### **1.3.1 Ruang lingkup penelitian**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, maka permasalahan dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang didalamnya berisi tentang informasi yang berkaitan dengan Toserba dan Pasar Swalayan Elok.

#### **1.3.2 Informasi yang disajikan**

Informasi yang disediakan dari aplikasi multimedia ini berisi informasi tentang Toserba dan Pasar Swalayan Elok yang meliputi Gambaran umum, sejarah, lokasi, fasilitas serta informasi lainnya yang terdapat pada Toserba dan Pasar Swalayan Elok.

#### **1.3.3 Media yang digunakan**

Bentuk dari aplikasi multimedia yang diusulkan adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang Toserba dan Pasar Swalayan Elok berupa teks, gambar, suara dan video. Yang dibuat dalam bentuk CD interaktif.

### 1.3.4 Software yang digunakan

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director MX sebagai software utama, Adobe Photoshop 7.0, Swish MAX, Macromedia Flash MX dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program “SI” serta untuk memperoleh gelar “Sarjana” di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam analisis dan pembuatan aplikasi multimedia.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Toserba dan Pasar Swalayan Elok

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau bahan pertimbangan dalam pemecahan permasalahan yang dihadapi serta dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kebijakan yang akan ditetapkan.



## 2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam pengaplikasian ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.

## 3. Bagi Masyarakat

Sebagai wacana referensi dalam penelitian lebih lanjut.

### 1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan skripsi ini maka digunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh aktivitas atau kegiatan yang dilakukan di “Toserba dan Pasar Swalayan Elok”.

#### 2. Metode Wawancara

Proses pengumpulan data yang dapat diuji kebenarannya dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku obyek penelitian yang ada, baik dari perpustakaan, pada obyek penelitian maupun dari buku-buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalah sebagai berikut :

##### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika laporan penulisan dan jadual rencana kegiatan.

##### BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, struktur *sistem informasi* multimedia, penyajian multimedia dan software yang digunakan dalam membuat software aplikasi. Dan dalam bab ini dijelaskan juga mengenai gambaran umum Toserba dan Pasar Swalayan Elok.

### BAB III ANALISIS SISTEM

Didalam bab ini diuraikan mengenai siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem.

### BAB IV PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini diuraikan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai dan menggunakan sistem dalam membuat suatu software informasi.

### BAB V PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga sangat bermanfaat bagi perusahaan khususnya, bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Sehingga dapat digunakan semestinya.

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN