

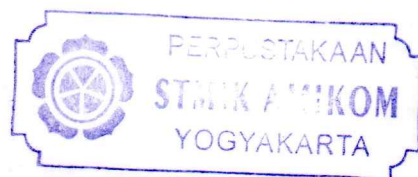
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat aktifitas dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari kebutuhan informasi. Contohnya pada toko fortuna Magelang, dalam mempromosikan produk, barang dan jasa sangat diperlukan adanya informasi. Informasi tersebut bisa didapat melalui media cetak maupun media elektronik. Perkembangan teknologi dibidang informasi juga sangat beragam, salah satunya adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan sebuah informasi yang menarik.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat secara luas. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang ingin disampaikan oleh perusahaan dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia yang interaktif. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan sebuah informasi yang menarik. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada



gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara, dan video.

Melihat kedua hal tersebut, maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media harus benar-benar diperhatikan, maka judul skripsi ini adalah

“ SISTEM INFORMASI BARANG DAN JASA BERBASIS MULTIMEDIA PADA TOKO FORTUNA MAGELANG”

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pengembanagn informasi perusahaan, khususnya dalam layanan penyampaian informasi. Untuk menyelesaikan masalah tersebut sesuai yang diharapkan maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diambil adalah, bagaimana membuat aplikasi Sistem informasi berbasis multimedia pada toko Fortuna yang bersifat interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Toko Fortuna Magelang memiliki produk barang dan jasa berupa pakaian atau busana wanita, pria anak-anak dan dewasa sedangkan jasa berupa pengetikan komputer, cetak foto, foto copy, jilid, Press/ laminating, Desain Grafis, Burning CD, transfer data dan rental mobil.

Ruang lingkup aplikasi berupa sistem informasi barang dan jasa berbasis multimedia ini di batasi pada :

1. Perancangan aplikasi Sistem Informasi, Multimedia, Interaktif yang menampilkan informasi tentang produk barang dan jasa yang ada pada toko fortuna Magelang.
2. Penyajian gambar, teks suara video dan animasi untuk mendukung tampilan aplikasi Informasi Multimedia Interaktif.
3. Software yang digunakan :
 - a. Macromedia Director MX 2004
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Cool Edit Pro 2.0
 - d. Swish Max
 - e. Sothink Glanda 2005
 - f. Ulead VideoStudio 10

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk :

1. Sebagai persyaratan kelulusan Strata satu jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menganalisa sistem dan merancang suatu Sistem informasi penjualan barang dan jasa berbasis multimedia untuk memberikan informasi secara visual pada penggunanya.
3. Menciptakan sistem informasi yang menarik dari segi tampilan, mudah digunakan dan memiliki navigasi yang jelas.

4. Membuat Sistem informasi yang memberikan informasi kepada konsumen mengenai produk dan jasa yang ditawarkan.
5. Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas tentang teknologi informasi khususnya multimedia.

Sedangkan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk :

1. Tersedianya sebuah sarana informasi yang lengkap dan tepat yang memudahkan untuk mencari informasi tentang produk dan jasa yang ada pada Toko Fortuna Magelang.
2. Meningkatkan kualitas dan layanan informasi dengan peningkatan teknologi dan sumber daya manusia.
3. Multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku – buku referensi dan bahan bahan online dari internet untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan topik permasalahan skripsi.

2. Metode Analisis Lapangan

Metode lapangan ini dilakukan dengan cara mengadakan survey, pengamatan, dan wawancara secara langsung dengan bagian – bagian yang ada dalam Toko yang terkait dengan penelitian ini. Di toko tersebut didapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi Sistem Informasi Multimedia Interaktif ini.

3. Metode Perancangan

Pada metode ini dilakukan perancangan suatu Sistem informasi yang meliputi perancangan Konsep, Perancangan Isi, Perancangan Naskah dan Perancangan Grafik yang dihasilkan dari semua data dan informasi yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas secara terinci pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab dan keterangan singkatnya:

Bab.I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab. II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, seperti segala dasar teori dari multimedia dan software engeneering yang berhubungan dengan rekayasa piranti lunak, multimedia, dan teori lain yang berhungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

Bab. III : ANALISIS PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang Latar belakang perusahaan, Sejarah berdirinya, Tujuan berdirinya, visi misi dan struktur organisasi serta analisis kebutuhan sistem dan perancangan yang dibuat dari aplikasi Sistem Informasi Barang dan Jasa Berbasis Multimedia Pada Toko Fortuna Magelang.

Bab. IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Adapun pada bab ini dibahas tentang memproduksi sistem, melakukan pengetesan sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem, pengembangan sistem, implementaasi sistem dan manual program.

Bab. V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan perancangan sistem informasi multimedia interaktif, serta saran-saran yang disampaikan sebagai bahan masukan bagi pihak toko.

