

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era modern ini semakin pesat, perkembangan tersebut dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan manusia itu sendiri untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*).

Multimedia merupakan salah satu cara yang baik untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio visual. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup, menarik, dan dinamis. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi semisal interaktif CD atau advertising, dan membuat animasi seperti film-film kartun.

Pada saat ini informasi memegang peranan penting bagi setiap perusahaan dalam memberikan pelayanannya kepada konsumen. Perusahaan dalam hal ini yang di maksud adalah toko musik Serenada Yogyakarta atau *Serenada Music Zone*. Dengan memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi informasi, yaitu teknologi multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi

yang menarik dan berguna bagi konsumen. Khususnya pada penelitian yang dilakukan oleh penulis di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang marketing alat musik yaitu toko musik Serenada di Yogyakarta

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, penulis memperoleh permasalahan bahwa masalah utama di toko musik Serenada Yogyakarta atau *Serenada Music Zone* adalah dalam sistem pelayanan informasi yang kurang begitu baik, dikarenakan media informasi tentang produk yang ada dalam toko tersebut masih terbatas dan banyak kendala maupun hambatan – hambatan dalam hal update informasi, sehingga para konsumen khususnya musisi kurang begitu banyak mendapatkan informasi yang mendetil tentang produk ketika mereka ingin membeli produk yang ada dalam toko tersebut. Ditambah lagi konsumen sering kali bimbang atau bingung dalam memilih kriteria maupun spesifikasi apa yang di cari di toko musik tersebut. Hal semacam itu sangat berpengaruh terhadap nilai jual produk yang tersedia di toko Serenada.

Dari uraian di atas maka penulis memberikan judul yaitu “**Sistem Informasi Katalog Produk Berbasis Multimedia Di Toko Musik Serenada Yogyakarta**” yang menggunakan objek katalog produk guna pembuatan aplikasi berbasis multimedia interaktif. Dengan diharapkan aplikasi tersebut dapat dijadikan sebuah sistem informasi baru yang lebih baik dan dapat membantu pelayanan kepada konsumen.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, dapat diambil suatu rumusan permasalahan. Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara membuat sistem informasi katalog produk ditoko musik serenada tersebut yang lebih efisien, dan konsumen dapat memperoleh informasi secara mendetil agar membuat nilai jual produk di toko tersebut meningkat?*

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam pengembangan dan penulisan skripsi ini yaitu:

1. Pembahasan lebih fokus ke sistem informasi melalui multimedia interaktif
2. Merancang tampilan display, logo, symbol, dan objek guna mengisi aplikasi multimedia interaktif.
3. Menyusun skema jalur aplikasi multimedia interaktif dari mulai display company profile, database katalog, hingga sub – sub media lainnya.
4. Software yang terkait guna pembuatan aplikasi media interaktif sebagai sarana untuk menyajikan informasi yang lengkap.
5. Analisa kinerja sistem terhadap nilai jual produk, dan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru.

Sedangkan Software yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Adobe Photoshop CS-2

Di gunakan untuk scanning gambar dari animator secara TWAIN (*Technology Without An Interesting Name*). Juga berfungsi untuk pemberian warna serta pengeditan gambar , pembuatan background dan foreground . Gambar yang di hasilkan berupa objek bitmap dengan kedalaman warna yang kompleks, oleh karena itu hasilnya akan tampak lebih real

2. Corell Draw X3

.Digunakan untuk mendesign tampilan display yang berbasis vector serta bias diubah kedalam bentuk meta file. Yang nantinya jika di import kedalam file flash, maka secara otomatis akan terpisah dengan background transparan.

3. Macromedia Flash Pro

Di pakai untuk membuat animasi display, dan berfungsi untuk menghubungkan antar layer animasi, baik didalam satu layer maupun load ke layer lain. Dapat juga membuat suatu tampilan dinamik multimedia yang didalamnya terdapat fitur interaktif berupa submit form layaknya sebuah database pada pemrogramman.

4. Macromedia Dreamweaver

Macromedia dreamweaver disini sedikit digunakan sebagai fungsi mengatur penghubung layer dengan website, dapat juga memberi sentuhan dinamika web layaknya user ketika sedang online. Walaupun demikian, dengan macromedia dreamweaver nanti aplikasi multimedia akan dapat terhubung langsung dengan website milik toko serenada dan supplier online.

5. Visual Basic 6.0

Guna membuat aplikasi database yang berfungsi menyimpan update barang maupun data – data yang di inputkan dan membuat aplikasi untuk pencarian data agar konsumen mudah mencari data produk yang ada dalam toko musik serenada

6. Syntrillium Cool Edit Pro Versi 3.0

Berguna untuk pengisian backsound & ilustrasi suara. Dapat merekam suara dengan bersih tanpa noise dan berkualitas layaknya Studio.

Guna memperlengkap software yang ada, penulis menambahkan beberapa software yang bersifat freeware untuk mengembangkan dari segi design, interaktif, maupun database, diantaranya : Swishmax, Xara, ASPMaker, dan sebagainya. Semua itu di buat menggunakan system operasi Windows XP Professional.

D. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam melaksanakan penelitian di toko musik Serenada di Yogyakarta adalah :

1. Bagi Mahasiswa.

- a. Sebagai suatu cara dalam menemukan relevansi dan perbandingan antara teori hasil studi yang didapat di bangku kuliah dengan kenyataan di dunia kerja.
- b. Sebagai salah satu cara mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.
- c. Menambah wawasan dan pengalaman beradaptasi dalam lingkungan dunia industri musik.
- d. Memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah skripsi bagi jenjang Strata 1 “STMIK AMIKOM” Yogyakarta

2. Bagi Almamater.

- a. Agar tercipta hubungan kerja sama antara dunia kerja dengan dunia pendidikan .
- b. Sebagai tolak ukur ilmu yang didapat selama di bangku kuliah.
- c. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik.
- d. Mencetak beberapa tenaga profesional sesuai dalam bidang konsentrasi multimedia selama di bangku kuliah.

3. Bagi Sebuah Perusahaan.

- a. Terjalin hubungan kerjasama dengan institusi pendidikan.

- b. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi yang lebih efektif bagi masyarakat umum.
- c. Mendapatkan masukan dalam rangka perbaikan – perbaikan yang akan dilakukan .

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengembangan Ilmu.

- a. Tercipta suatu peluang dalam perancangan sistem informasi yang lebih baik.
- b. Mengetahui reabilitas suatu ilmu dalam aplikasi bidang multimedia.

2. Bagi Penyelesaian Operasional dan Kebijakan.

- a. Terjalin hubungan kerjasama dengan institusi pendidikan.
- b. Sebagai sarana pertimbangan guna meningkatkan efisiensi waktu bagi distributor atau supplier perusahaan alat musik.
- c. Mendapatkan masukan dalam rangka perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan.
- d. Memperoleh sumber daya manusia yang potensial bagi marketing plan dengan adanya alternatif sistem yang lebih efisien.

F. Metode Dan Sistematika Penulisan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.
- b. Metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

2. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada skripsi yang saya susun adalah sebagai berikut, penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan yang dibagi menjadi 5 bab agar lebih sistematis dan terarah.

a. Bab I : Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

b. Bab II : Landasan Teori

Membahas tentang teori secara umum yang meliputi definisi sistem informasi, multimedia, interaksi manusia dan komputer, dan software yang terkait untuk digunakan membuat aplikasi multimedia interaktif ini.

c. Bab III : Tinjauan Umum Dan Analisa Sistem

Membahas tentang tinjauan umum tentang perusahaan dan pengembangan sistem aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisa sistem, menganalisa kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

d. Bab IV : Perancangan Dan Implementasi Sistem

Menguraikan tentang pembuatan aplikasi media multimedia interaktif, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan aplikasi. Kegiatan implementasi terdiri dari, testing sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

e. Bab V : Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan penelitian dan penulisan skripsi ini. Sekaligus memberikan saran serta solusi dalam kegiatan penelitian tersebut.

f. Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi pengambilan data baik dari buku, artikel, internet, maupun media lainnya.

g. Lampiran

Berisi daftar lampiran data dari toko musik Serenada.