

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sebuah komunitas *club* dibidang automotif dalam eraglobalisasi saat ini dituntut untuk selalu dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dan dengan cara membuat media teknologi informasi adalah salah satu kunci keberhasilan dari komunitas *club* tersebut.

Fans and owners of KZ-200 merupakan salah satu pusat tempat perkumpulan komunitas motor klasik kawasaki binter merzy baik anggota maupun simpatisan, didalam komunitas Fans and owners of KZ-200 ini juga terdapat berbagai kegiatan, diantaranya ialah modifikasi motor, *event-event* yang diselenggarakan serta penjualan asesoris. Modifikasi motor dan produk-produk mempunyai bermacam macam jenis yang berbeda-beda dan beragam, hal ini berdasarkan dari jenis modifikasi dan barang dagangan yang dipromosikan untuk segmentasi yang berbeda-beda serta banyak kegiatan atau *event* yang gelar oleh Fans and owners KZ200 .

Para anggota dan simpatisan komunitas *club* tersebut banyak menanyakan informasi langsung kepada layanan pelanggan (*Customer Service*) yang ingin mengetahui contoh modifikasi, *event-event* dan barang dagangan apa saja yang mereka promosikan. Permasalahan ini membuat *Customer Service* sangat sibuk karena banyaknya para anggota dan simpatisan yang menanyakan informasi tentang produk modifikasi dan jasa layanan apa saja yang diunggulkan di Fans and owners KZ-200, dan situasi seperti ini membuat banyak antrian yang dapat membuahkan ketidaknyamanan suasana di tempat. Permasalahan ini sangat menyangkut terhadap kepuasan pelanggan yang merupakan salah satu prioritas sebagai citra perusahaan.

Penulis ingin memberikan solusi untuk kemajuan sebuah perusahaan dalam mempermudah penyampaian informasi kepada pelanggan yaitu dengan layanan informasi berbasis multimedia yang memang dibutuhkan oleh pihak perusahaan tanpa harus menyediakan sebuah akses internet gratis di *Customer Service* karena masih banyak pelanggan yang belum familiar dengan internet, sehingga membuat pelanggan tidak begitu mengerti untuk mencari informasi, maka dengan sistem informasi ini pelanggan akan lebih mudah untuk mencari informasi dibandingkan dengan media internet .

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Fans and owners of KZ200 Yogyakarta sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi **“Analisis Dan Perancangan sistem informasi sebagai media layanan dan promosi berbasis multimedia di Fans and Owners of KZ200.”**

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan permasalahannya adalah: “Bagaimana melakukan analisis dan perancangan suatu media informasi yang lebih lengkap, akurat dan menarik perhatian konsumen dalam menggunakan jasa layanan maupun produk sebagai penyedia informasi dengan kemampuan teknologi komputer berbasis multimedia terhadap Fans asnd owners of KZ200”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan dari sistem yang akan dibangun adalah aplikasi informasi berbasis multimedia yang berisi tentang jasa layanan dan produk perusahaan yang menyangkup pada aspek analisis *Pieces* dan kebutuhan sistem untuk menunjang kemajuan perusahaan. Batasan dari sistem yang akan dibangun menggunakan *software Windows XP, Macromedia director MX 2004, Adobe Photoshop 9.0, Swish Max, Ulead Video Studio 10*, serta beberpa software pendukung lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Instansi:

1. Memperkenalkan perusahaan melalui media layanan dan promosi berbasis multimedia agar eksistensi perusahaan dapat terwujudkan.
2. Mendefinisikan dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah yang telah dianalisis.
3. Membuka diri demi kemajuan perusahaan dan memberikan kesempatan bagi instansi terkait dalam memajukan usahanya.

b. Bagi Penyusun:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku kuliah baik secara langsung maupun tidak langsung di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman nyata selama penyusun melakukan penelitian.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Fans and owners of KZ200.

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan layanan yang lengkap, akurat dan menarik perhatian konsumen dalam menggunakan layanan jasa dan produk dengan media informasi berbasis multimedia sehingga Fans and owners of KZ200 semakin maju pesat dalam hal teknologi pelayanan dan promosi, dan penelitian ini dapat membantu merumuskan strategi peningkatan layanan pelanggan Fans and owners of KZ200.

b. Bagi Masyarakat.

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya Multimedia sehingga dapat berguna dalam kehidupan dimasyarakat.

c. Bagi Penulis.

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah:

1. Metode Observasi /*Observation*

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan di Fans and owners of KZ200 Yogyakarta.

2. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di Fans and owners of KZ200 Yogyakarta.

3. Metode Kearsipan /*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Kepustakaan /*Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada perpustakaan STMIK "AMIKOM" untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistem penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III : Analisis dan perancangan

Pada bab ini berisikan tentang analisis pengembangan sistem multimedia serta penerapannya dan perancangan sistem informasi di Fans and owners of KZ200 Yogyakarta.

