

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini, sebuah CV dibidang automotif dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dan dengan membuat media teknologi informasi adalah salah satu kunci keberhasilan dari CV tersebut.

Kupu kupu malam auto fashion merupakan salah satu pusat tempat penjualan bermacam aksesoris dan variasi mobil. Produk-produk yang dikeluarkan mempunyai bermacam macam jenis yang berbeda-beda dan beragam, hal ini berdasarkan dari jenis produk yang dipromosikan untuk segmentasi yang berbeda-beda serta banyak kegiatan atau event yang gelar oleh Kupu kupu malam auto fashion terutama di Yogyakarta. Pada umumnya kebanyakan beberapa orang menanyakan informasi langsung kepada layanan pelanggan (Customer Service) yang ingin mengetahui produk produk, jasa layanan dan Event event apa saja yang mereka promosikan. Permasalahan ini membuat Customer Service kewalahan karena banyaknya para konsumen yang menanyakan informasi tentang produk dan jasa layanan apa saja yang diunggulkan di Kupu kupu malam auto fashion, dan situasi seperti ini membuat banyak antrian yang dapat membuat ketidaknyamanan suasana di tempat. Permasalahan ini sangat menyangkut terhadap kepuasan pelanggan yang merupakan salah satu usaha prioritas sebagai citra perusahaan. Untuk kemajuan sebuah perusahaan. Untuk itu penulis ingin memberikan solusi 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 karena website Kupu Kupu Malam Auto Fashion dengan produk-produknya mempunyai website yang terpisah 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 Kupu Kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi **“Analisis Dan Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia Di Kupu Kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta”**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Bagaimana menyampaikan informasi yang yang lengkap, akurat, dan menarik bagi konsumen dengan menggunakan aplikasi yang berbasis multimedia di Kupu Kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta.

## **1.3. Batasan Masalah**

### **1.3.1. Pada aspek analalisis, analisis yang dilakukan meliputi:**

Analisis PIECES, Analisis kebutuhan sistem, Analisis kelayakan dan Analisis kelayakan meliputi Kelayakan hukum, kelayakan Ekonomi, dan kelayakan Teknis.

### **1.3.2. Isi batasan masalah**

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, namun mengingat terbatasnya waktu, tenaga dan teori yang dimiliki penulis serta supaya penelitian ini lebih mendalam, maka penelitian ini khusus untuk meningkatkan layanan informasi dan promosi kepada pelanggan Kupu Kupu Malam Auto Fashion di

Yogyakarta, melalui aplikasi informasi yang berbasis Multimedia. Dengan menggunakan *software* pendukung. Antara lain *Macromedia director MX 2004*, *Adobe Photoshop CS 3* *Corel Draw X3*, *Swish Mx*, *Ulead Video Studio 10* dan beberapa *software* pendukung lainnya.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk menerapkan sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan lengkap dengan tahapan sistem analisis pemasaran dan promosi di Kupu kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta, kemudian penulis akan membuat analisis pengembangan sistem multimedia dan penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya.
2. Menjadi solusi bagi Kupu kupu Malam Auto Fashion Memberikan sarana untuk pelanggan yang ingin mengetahui berbagai informasi jasa layanan dan promosi yang lengkap dan akurat, karena dari sistem komputerisasi berbasis Multimedia yang penulis rancang dan nantinya akan ditempatkan di Kupu kupu Malam Auto Fashion tepatnya di tempat pelayanan pelanggan atau bias disebut dengan kios informasi. Dengan membuat rancangan ini maka dapat membantu pelanggan yang ingin mendapatkan Informasi apa saja yang di miliki Kupu kupu Malam Auto Fashion.
3. Sebagai sarana informasi kegiatan yang dilaksanakan oleh Kupu kupu Malam Auto Fashion
4. Aplikasi media informasi ini dapat dipergunakan untuk media promosi atau pemasaran sebagai periklanan secara langsung ke konsumen.
5. Sebagai alat untuk presentasi produk dari Kupu kupu Malam Auto Fashion dan juga bisa digunakan sebagai *Company Profile*.



### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Kupu Kupu Malam Auto Fashion

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan layanan yang cepat, tepat dan akurat dengan media informasi berbasis Multimedia sehingga Kupu Kupu Malam Auto Fashion semakin maju pesat dalam hal teknologi pelayanan dan promosi, dan penelitian ini dapat membantu merumuskan strategi peningkatan layanan pelanggan Kupu Kupu Malam Auto Fashion.

#### 2. Bagi Masyarakat

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

#### 3. 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 Kupu Kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta.

## 2. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di Kupu Kupu Malam Auto Fashion 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 untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan.

### 1.7. **Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah 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, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana penelitian.

#### BAB II: DASAR TEORI

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

#### BAB III: TINJAUAN UMUM

Berisikan tentang gambaran umum Kupu kupu Malam Auto Fashion yang memuat sejarah singkat, tujuan, visi dan misi, organisasi, produk dari Kupu kupu Malam Auto Fashion

#### BAB IV: ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahapan sistem analisis pemasaran dan promosi Kupu kupu Malam Auto Fashion Yogyakarta serta analisis sistem multimedia.

#### .BAB V: PERANCANGAN, IMPLEMENTASI & PEMELIHARAAN MULTIMEDIA

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan

#### BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap penulis guna menghasilkan karya yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA.

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di internet