

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu dari masa ke masa yang selalu berganti, telah sampailah pada masa di saat ini dengan segala kemajuan teknologi yang tercipta. Salah satu bidang yang berkembang dengan pesat adalah teknologi informasi. Alat – alat teknologi yang semakin canggih berhasil diciptakan untuk menyempurnakan penemuan sebelumnya. Semuanya itu memberikan kemudahan bagi manusia dalam rutinitas kehidupan sehari – hari mereka.

Diantara banyaknya perkembangan teknologi informasi yang dapat dengan mudah dijumpai pada saat ini adalah komputer. Komputer memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan, pemerintahan, perindustrian, Bank dan telekomunikasi adalah contoh instansi yang telah memanfaatkan komputer sebagai senjata bagi perusahaan mereka. Mereka menggunakan komputer untuk menghasilkan informasi dengan lebih cepat karena informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Dengan komputer manusia cenderung untuk lebih kreatif dalam bekerja, karena pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih baik.

Multimedia merupakan salah satu produk dari adanya komputer. Pada masa saat ini multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan membaca. Sesungguhnya hakikat dari multimedia adalah membaca itu sendiri dengan menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dengan

memberikan dimensi baru pada kata-kata, karena multimedia mampu menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif.

Perkembangan teknologi juga merambah ke teknologi otomotif. Dimana teknologi otomotif telah memberikan kontribusi yang amat besar pada dunia transportasi. Sepeda motor merupakan wujud nyata hasil dari kemajuan teknologi otomotif. Dari tahun ke tahun permintaan akan sepeda motor semakin meningkat. Hal ini disebabkan oleh semakin tingginya mobilitas manusia yang membuat mereka harus berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain.

Sepeda motor merupakan kumpulan dari bagian – bagian mesin yang di rangkai menjadi satu. Digabungkan sedemikian rupa sehingga dapat dikendarai dengan baik. Seiring berjalannya penggunaan sepeda motor, maka diperlukan perawatan – perawatan yang harus dilakukan untuk menjaga kondisi motor selalu dalam kondisi prima. Tanpa perawatan yang tepat akan mengurangi umur dari sepeda motor itu sendiri.

Mengingat hal tersebut diatas, maka PT. Astra International Tbk – HONDA membutuhkan sebuah media yang mampu menyalurkan informasi kepada masyarakat secara cepat, menarik, akurat dan efektif. Media informasi berbasis multimedia akan sangat membantu PT. Astra International Tbk – HONDA dalam memberikan tips – tips ringan perawatan sepeda motor HONDA agar selalu nyaman dikendarai dan awet kepada para konsumennya.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang masalah di atas maka PT. Astra International Tbk – HONDA memerlukan sebuah media yang mampu menyampaikan informasi bagaimana tata cara perawatan sepeda motor ringan yang dapat dilakukan oleh pemilik sepeda motor sendiri. Media informasi berbasis multimedia interaktif yang menampilkan secara langsung urutan langkah – langkah perawatan sepeda motor yang benar dan mudah. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu :

“Bagaimana memanfaatkan sebuah media informasi berbasis multimedia interaktif sebagai sarana penyampaian informasi perawatan sepeda motor HONDA?”

C. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis memfokuskan pada tips - tips perawatan ringan sepeda motor HONDA, teknik berkendara aman dan nyaman serta sekilas tentang PT. Astra International Tbk – HONDA. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk CD interaktif.

Software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Macromedia Director MX, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS, Ulead VideoStudio 11 dan Cool Edit Pro 2.0.

D. Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi mengenai pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini yaitu:

1. Tujuan umum :

- a. Menjadikan aplikasi multimedia interaktif media informasi perawatan ringan sepeda motor HONDA sebagai fasilitas untuk menyalurkan informasi berupa tips – tips perawatan ringan sepeda motor serta sebagai media publikasi PT. Astra International Tbk – HONDA kepada masyarakat secara cepat, menarik, interaktif, akurat dan efektif.
- b. Untuk meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap sepeda motor HONDA.

2. Tujuan khusus :

- a. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi informasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan, karena tanpa kelengkapan data dilapangan maka laporan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti:

1. Sumber Data

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

2. Lokasi.

Penulis melakukan penelitian skripsi ini pada PT. Astra International Tbk – HONDA yang terletak di Jl. Magelang Km 7,2 Yogyakarta 55285.

3. Metode Pengumpulan Data.

a. Library Research

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

1) Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan.

2) Metode Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

3) Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website sekolah yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mencapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan penulisan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang sejarah multimedia sampai dengan elemen-elemen multimedia dan software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran untuk PT. Astra International Tbk – HONDA agar dapat memanfaatkan fasilitas multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

