

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi sangat berkembang dengan pesat seiring dengan bertambahnya kebutuhan masyarakat akan teknologi informasi. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah aplikasi. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada komputer sangat membantu untuk memudahkan segala sesuatu pekerjaan dengan menggunakan komputer sebagai medianya.

Penulis memilih metode dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif, sebagai media untuk informasi produk. Dengan menggunakan metode ini akan lebih menarik bila dibandingkan dengan membaca dan mengamati gambar-gambar yang ada pada selebaran yang dibagikan.

Aplikasi multimedia interaktif merupakan salah satu cara penyajian informasi yang efektif, karena penyajian informasinya dengan menggunakan text, audio visual dan juga disertai dengan gambar-gambar yang menarik sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh orang banyak.

Penulis memilih jenis usaha tentang pembuatan replika pesawat terbang dan sebagainya, karena penulis ingin memberikan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan dengan melalui media aplikasi multimedia interaktif ini. Karena dapat yang lebih mudah dipahami oleh orang banyak dan dengan penyajiannya yang lebih menarik.



Dani Artha Replika Handycraft adalah salah satu perusahaan industri rumah tangga yang bergerak dalam pembuatan replika pesawat dan sebagainya, yang pada saat sekarang ini banyak diminati oleh sebagian besar orang yang menyenangi dunia penerbangan dan sebagainya. Dari tahun ke tahun jumlah pemesan yang diterima semakin bertambah sehingga banyak pesanan-pesanan setiap tahunnya. Pihak Dani Artha Replika Handycraft belum mempunyai sarana untuk memberikan informasi produk agar orang-orang lebih mengetahui produk-produk dan bagaimana cara pembuatan produk pada usaha ini. Terinspirasi dengan masalah tersebut, penulis berniat membuat aplikasi multimedia interaktif yang berguna untuk memberikan informasi dan pengenalan jenis usaha ini.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung handycraft dengan menggunakan aplikasi multimedia pada sebuah sistem komputer.
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis komputer yang pembaharuan informasinya dapat dilakukan dengan mudah.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah:

1. Pembuatan aplikasi multimedia berupa profil dan informasi produk.
2. Atribut-atribut penelitian yang meliputi produk-produk beserta fasilitas pendukung lainnya.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 2, After Effect 6.5, Adobe Audition 1.5 dan Corel Draw 12.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom) jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama dalam mengikuti perkuliahan kedalam aplikasi nyata secara praktek. Guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata.
3. Aplikasi media informasi dan promosi ini dapat dipergunakan untuk memperiklankan dan cara pembuatan produk secara langsung kepada konsumen.
4. Sebagai alat untuk presentasi produk pada perusahaan Dani Artha Replika Handycraft dan juga bisa digunakan sebagai Company Profile.
5. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menulis skripsi ini penulis menggunakan metode :

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi

2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

3. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

4. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait serta pada media masa dan internet.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini tersusun baik, secara garis besar maka penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari dasar teori secara umum, pengertian multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur sistem informasi, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia dan perangkat lunak digunakan penyusun dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diterangkan mengenai pendefinisian masalah multimedia, sasaran dan batasan sistem multimedia, masalah dalam multimedia, mengidentifikasi penyebab masalah dan titik keputusan, mengidentifikasi pemakai akhir pada sistem, metode analisis PIECES.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang perancangan kosep, isi, naskah, grafik dan desain sistem aplikasi interaktif multimedia, serta proses produksi sistem. Dan dilengkapi dengan proses implementasi sistem yang telah jadi yaitu pengetesan sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem serta tes pemakai aplikasi multimedia interaktif.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan tentang hasil dan pembahasan isi sistem setelah diproduksi.

BAB VI PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan di sampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi pihak Dani Artha Replika Handycraft atau jenis usaha rumah tangga yang lain, khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya

DAFTAR PUSTAKA.

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penyusun baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data-data di Internet

