

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu perkembangan yang menarik dari dunia *computer* adalah pada bidang *grafis* dan *multimedia*. Perkembangan *computer grafis*, terutama desain 3D saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Penyajian dengan menggunakan *computer grafis*, mampu menutupi kelemahan teknik *presentase* dalam hal keterbatasan menampilkan efek realistik dari penyajiannya. Dengan kemampuan yang mendekati sempurna, *computer grafis* sangat membantu para pengguna komunikasi *visual* dalam menggambarkan suatu ide menjadi sebuah karya visual.

Berkaitan dengan desain 3D *casing personal computer* modifikasi, pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta, saat ini bahan promosinya masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan gambar atau foto yang di muat pada media brosur, maupun *website*. Bahan promosi konvensional ini memiliki beberapa kelemahan seperti apabila *costumer* ingin memodifikasi *casing* dengan desain atau model yang lain yang belum di buat, hal ini mengharuskan toko tersebut membuat *casing* dan melakukan pemotretan ulang untuk *casing* yang diinginkan. Hal tersebut dirasa kurang efisien karena biaya produksi untuk promosi penjualan *casing* akan meningkat dan dapat menyebabkan kerugian apabila pelanggan tersebut tidak jadi membeli *casing* yang dipesan. Dengan menggunakan cara konvensional seperti itu, banyak kendala yang

dihadapi, diantaranya lebih banyak menguras waktu dan mengeluarkan anggaran karena harus membuat ulang brosur, kemudian jika ingin memperbaharui model *casing personal computer* modifikasi, dengan cara konvensional tersebut tentunya kurang efektif dan efisien.

Dengan mengadopsi salah satu konsep teknologi *computer grafis*, maka solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan membuat desain 3D *casing personal computer* sebagai media promosi pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengajukan judul penelitian yang berjudul "**Pembuatan 3D Modeling Modifikasi Casing Personal Computer Sebagai Bahan Promosi Pada Toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta**", diharapkan dengan adanya penelitian ini akan meningkatkan penjualan pada toko Starcomp.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian yang disampaikan dalam latar belakang masalah di atas, dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana merancang dan membuat sebuah desain 3D (tiga dimensi) *casing personal computer* modifikasi sebagai bahan promosi pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Peneliti dalam pembahasannya terbatas pada desain *casing personal computer* modifikasi, penempatan *hardware* dan hasil yang diperoleh dapat

berupa sebuah *personal computer* yang bernilai seni serta memiliki tampilan yang berbeda dari *personal computer* pada umumnya.

1. Resolusi layar yang di gunakan 1920 x 1080
2. Desain dan *texture* bahan promosi 3D interaktif ini, hanya terbatas pada desain dan *texture* yang sudah ada sebagai contoh *casing* modifikasi.
3. Hasil akhir berupa *file* 3D dengan ekstensi *file* (.fbx) dari *casing personal computer* modifikasi
4. Tahap pembuatan bahan promosi 3D *casing* modifikasi ini hanya sampai pada tahap *testing*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah bahan promosi *casing personal computer* modifikasi dalam bentuk modeling 3D interaktif sebagai bahan promosi pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta.
2. Membuat sebuah *modeling* 3D *casing personal computer* modifikasi sebagai bahan promosi yang lebih menarik pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah bahan promosi *casing personal computer* modifikasi dalam bentuk modeling 3D, untuk dapat membantu mempromosikan *casing personal computer* modifikasi pada toko Starcomp, Sleman, Yogyakarta.

2. Memvisualisasikan *casing* modifikasi dalam bentuk *modeling* 3D untuk memudahkan calon *costumer* yang ingin memodifikasi *casing personal computer*.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan SI Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan *Computer* STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan tahap atau proses penelitian, yang meliputi:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara (*interview*)

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisis dan penelitian.

#### 2. Pengamatan langsung (*observasi*)

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran – gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

#### 3. Perpustakaan (*library*)

Yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku – buku penunjang untuk konsep teori yang berkaitan dengan topik skripsi ini.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strenght, Weakness, Opportunities, Threatness*.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Pada penelitian ini digunakan tahapan perancangan sebagai berikut:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

### 1.5.4 Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisioner untuk mengumpulkan informasi terkait dengan promosi pada toko Starcomp.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan disusu kedalam 5 bab yang masing – masing akan diuraikan sebagai berikut :

#### **Bab I           PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **Bab II          LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi dasar teori penelitian yang akan dilakukan dan tinjauan pustaka yang digunakan.

**Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini peneliti membahas tentang tahap – tahap analisis dan perancangan yang terdiri dari pra produksi, produksi, pasca produksi yang dibuat.

**Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan dari perancangan yang dibuat.

**Bab V PENUTUP**

Berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari uraian pada bab – bab sebelumnya serta saran sebagai masukan.

