

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan sistem informasi menyebabkan sebuah informasi dapat disampaikan dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Sehingga penggunaan teknologi dan sistem informasi ini sangat dibutuhkan agar penerima informasi mampu mengetahui kondisi dan dapat mengambil keputusan dengan cepat dan benar. Aplikasi *software* yang di anggap cocok untuk kebutuhan ini adalah media interaktif, *software* yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara dan video. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara lebih lengkap.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, menyebabkan banyak perusahaan yang dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia, salah satunya adalah toko roti Family Bakery Belitang. Toko roti Family Bakery Belitang salah satu toko roti yang terletak di daerah Belitang, Sumatera Selatan yang sedang berkembang dan berusaha untuk menjadi toko roti yang maju dan sukses.

Namun di toko roti Family Bakery belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis media interaktif. Toko roti Family Bakery Belitang hanya menggunakan brosur sebagai media promosi. Penggunaan brosur sebagai media promosi di toko roti ini dianggap memiliki beberapa kekurangan dalam penyampaian informasi yaitu hanya berwujud dalam bentuk teks dan gambar saja.

Dari masalah diatas maka penulis merumuskan judul “Perancangan Media Interaktif Toko Roti Family Bakery Belitang dengan Menggunakan *Macromedia Director MX* Sebagai Media Promosi”. Agar media promosi di toko roti Family Bakery Belitang ini lebih lengkap tidak hanya terbatas pada teks dan gambar saja namun juga terdapat gambar, animasi, teks, suara dan video.

### 1.2 Rumusan Masalah

Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu : “Bagaimana merancang Media Interaktif Toko Roti Family Bakery Belitang agar dapat digunakan sebagai media promosi?”

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, Penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Media interaktif ini hanya bisa memperbarui, menambah dan menghapus foto produk yang disedian oleh toko roti Family Bakery Belitang melalui *software arca databse* .
2. *Software* yang digunakan untuk mempuat aplikasi ini antara lain : *Macromedia Director MX, Adobe Flash CS6, Coreldraw X6, dan Arca Database.*
3. Media Interaktif belum bias menerima *input* dari Pelanggan.
4. Untuk produk, promo, dan lowongan kerja penulis hanya mengambil beberapa contoh yang ada.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan dan penelitian ini antara lain:

1. Menambah media promosi baru.
2. Untuk mempermudah toko dalam penyampain informasi produk baru dalam bentuk gambar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Memperdalam pengetahuan dalam pembuatan media interaktif.
2. Sebagai pengalaman kerja penulis.
3. Penyelesaian tugas akhir skripsi.

##### **1.5.2 Bagi Konsumen**

1. Memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi seputar toko.
2. Dapat mengetahui pelayanan toko serta produk yang diproduksi toko.

##### **1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan**

Hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan sekaligus refrensi dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan media interaktif sebagai sarana promosi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Sebuah metode penelitian sangat diperlukan dalam melakukan suatu kegiatan, dengan tujuan agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis

menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan data, dan menganalisis data, diantaranya :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi ini diantaranya :

#### 1. Observasi

Dengan metode ini penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh toko roti Family Bakery Belitang.

#### 2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap *manager* serta karyawan dalam pengambilan data.

#### 3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia serta buku-buku yang mendukung dengan multimedia serta buku-buku yang mendukung dengan topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini, selain itu penulis juga mengunjungi (*browser*) situs-situs internet yang berhubungan dengan skripsi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan adalah :

#### 1. Analisis SWOT

Metode perencanaan strategis yang akan digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam pengerjaan proyek .

## 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Metode dilakukan dengan cara Penguraian suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

## 3. Analisis Studi Kelayakan

Metode analisis yang dilakukan untuk menilai sejauh mana manfaat yang dapat diperoleh dari proyek yang akan dilakukan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Maksud dari tahap ini adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dalam pembuatan material untuk proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan *flowchart*, perancangan struktur navigasi, perancangan tampilan, dan lain-lain.

Menurut Raymond McLeod, *prototype* didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah *prototype* disebut *prototyping*.

*Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana *software* yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat.

*Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.

Model yang akan digunakan adalah bentuk :

1. Prototipe kertas atau model berbasis komputer yang menjelaskan bagaimana interaksi antara pemakai dan komputer.
2. Prototipe yang mengimplementasikan beberapa bagian fungsi dari perangkat lunak yang sesungguhnya. Dengan cara ini pemakai akan lebih mendapatkan gambaran tentang program yang akan dihasilkan, sehingga dapat menjabarkan lebih rinci kebutuhannya.

#### **1.6.4 Metode Testing**

##### **1. *White Box Testing***

Pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara *procedural* untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

##### **2. *Black Box Testing***

Pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini dirancang secara sistematis. Adapun uraian singkat mengenai isi skripsi ini sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Pengumpulan Laporan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, dan peralatan pendukung multimedia.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, analisa serta perancangan dan pembahasan konsep pengembangan aplikasi.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang spesifikasi sistem yang digunakan baik *software* maupun *hardware*. Serta implementasi dan evaluasi dari media interaktif yang dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang sudah di terangkan pada bab-bab sebelumnya, dan juga berisi saran-saran perbaikan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas oleh penulis.