

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT Astra Honda Motor (AHM) merupakan pelopor industri sepeda motor di Indonesia. Didirikan pada 11 Juni 1971 dengan nama awal PT Federal Motor. Saat itu, PT Federal Motor hanya merakit, sedangkan komponennya diimpor dari Jepang dalam bentuk CKD (*Completely Knock Down*).

Jumlah produksi pada tahun pertama selama satu tahun hanya 1500 unit, namun melonjak menjadi sekitar 30 ribu pada tahun dan terus berkembang hingga saat ini. Sepeda motor terus berkembang dan menjadi salah satu moda transportasi andalan di Indonesia.

PT Astra Honda Motor saat ini memiliki kapasitas produksi 5.8 juta unit sepeda motor per-tahunnya dengan berbagai varian pastinya, untuk permintaan pasar sepeda motor di Indonesia yang terus meningkat. Salah satu puncak prestasi yang berhasil diraih PT Astra Honda Motor adalah pencapaian produksi ke 50 juta pada tahun 2015. Prestasi ini merupakan prestasi pertama yang berhasil diraih oleh industri sepeda motor di Indonesia bahkan untuk tingkat ASEAN.

Karena susahnya dan kurang menariknya dalam penyampaian informasi tentang produk yang di jual oleh PT Astra Motor Kaliurang kepada konsumen dan media promosi yang digunakan masih bersifat sederhana yang masih menggunakan kertas atau brosur. Sehingga mempengaruhi kelaancaran dalam penjualan produk sepeda motor mereka.

Dari penjelasan di atas karena semakin meningkatnya penjualan produk sepeda motor dan semakin banyaknya varian sepeda motor yang di produksi oleh PT Astra Honda Motor maka peneliti dalam skripsinya tertarik untuk membuat sebuah aplikasi katalog produk sepeda motor honda agar lebih memudahkan dalam memasarkan sepeda motor produksi PT Astra Honda Motor yang lebih tepatnya untuk main dealer Astra Motor Kaliurang.

Dalam pembuatan aplikasi katalog sepeda motor Honda peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Peneliti memilih menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 karena aplikasi tersebut dirasa lebih mudah dalam penggunaannya untuk membuat sebuah aplikasi katalog produk yang berbasis flash media. Dengan Adobe Flash CS6 peneliti juga berharap agar bisa membuat aplikasi katalog sepeda motor tersebut menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton di banding katalog yang masih menggunakan media selebaran kertas atau brosur.



**Gambar 1.1** Contoh katalog menggunakan media selebaran brosur

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka permasalahan utama adalah “bagaimana merancang dan membuat aplikasi katalog produk sepeda motor honda berbasis flash media untuk Astra Motor Kaliurang?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat yang digunakan harus sudah terinstal flash player dan minimal menggunakan *Operating System Windows 7*.
2. Aplikasi digunakan hanya untuk produk sepeda motor Honda yang tersedia di Astra Motor Kaliurang.
3. Konten aplikasi ini hanya berlaku pada periode tertentu mengingat produk sepeda motor yang tersedia di Astra Motor Kaliurang sewaktu-waktu dapat berubah.
4. Aplikasi hanya mencakup pengenalan deskripsi dan detail secara fisik tentang produk sepeda motor yang tersedia dan tidak termasuk harga dan angsuran sepeda motor ataupun harga sparepart sepeda motor itu sendiri.
5. Dalam pembuatan aplikasi katalog produk sepeda motor Honda menggunakan Adobe Flash CS6 dan aplikasi pembantu lainnya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk membuat aplikasi katalog produk sepeda motor honda khususnya yang tersedia di Astra

Motor Kaliurang berbasis flash media guna mempermudah dalam pengenalan produk ke konsumen sesuai dengan yang telah dijabarkan dalam batasan masalah.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan penelitian yang menghasilkan aplikasi maka diharapkan didapatkan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis:

Menerapkan salah satu disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi yang didapatkan selama masa perkuliahan dan dapat membantu memperdalam ilmu khususnya di bidang multimedia.

2. Bagi Pengguna (Astra Motor Kaliurang / Objek):

Dapat digunakan sebagai media promosi atau media pengenalan produk kepada konsumen sehingga memudahkan dalam pemasaran.

3. Bagi Pengguna (konsumen):

Dapat membantu dalam menentukan pilihan sepeda sepeda motor Honda yang ingin di beli.

### **1.6 Metode Penelitian**

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Katalog Produk Speda Motor Honda Berbasis Fash Media Untuk Astra Motor Kaliurang” adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan aplikasi katalog sepeda motor Honda ini, peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

#### **1.6.1.1 Studi Pustaka**

Metode ini didapat dari mempelajari buku, artikel dan situs resmi Astra Honda Motor internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan aplikasi flash media.

#### **1.6.1.2 Observasi**

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap beberapa aplikasi flash media yang ada di internet khususnya Youtube.

#### **1.6.1.3 Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian yakni Astra Motor Kaliurang agar tetap terjamin kebenarannya.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode analisis yang peneliti pakai dalam perancangan aplikasi katalog sepeda motor honda ini adalah metode analisis PIECES.

#### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Adapun langkah pengembangan multimedia yaitu dimulai dari mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan yang terakhir adalah memelihara sistem.

## **1.7 Sistematika Penelitian**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.