

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion sebagai salah satu fenomena kebutuhan masyarakat yang ada belakangan ini guna mendukung penampilan. Fenomena tersebut tampak pada penggunaan aksesoris khususnya gelang yang mulai populer oleh khalayak umum. Salah satu produk gelang yang diminati oleh khalayak umum adalah gelang paracord. Gelang paracord selain dimanfaatkan sebagai pendukung penampilan, juga bisa dimanfaatkan dalam kegiatan *out door*. Meningkatnya minat pengguna gelang *out door* tersebut merupakan salah satu peluang usaha dalam menyediakan produk gelang paracord. Peluang usaha tersebut tidak hanya diminati oleh industri kreatif berskala besar, namun akhir-akhir ini diminati secara perorangan.

Peluang usaha perorangan dalam menyediakan gelang paracord didukung oleh minat pasar yang tinggi serta ketersediaan bahan baku yang mudah untuk diperoleh. Namun ketersediaan informasi mengenai proses pembuatan gelang belum maksimal, dimana informasi yang disampaikan dalam pembuatan gelang paracord belum memenuhi kebutuhan baik spesifikasi teknik pembuatan serta media yang belum interaktif. Peran media yang interaktif sangat penting dimana guna penyampaian informasi mengenai pembuatan gelang paracord bisa tersampaikan secara efektif dan efisien. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan peran teknologi informasi. Perkembangan teknologi

informasi begitu pesat, seiring peran yang sangat penting pada beberapa lini kehidupan masyarakat baik sebagai alat bantu maupun sebagai media penyampaian informasi.

Multimedia adalah salah satu konsep dalam bidang informasi, yang mampu merepresentasikan informasi secara dinamis dan interaktif dengan mengkombinasikan gambar, text, suara, animasi maupun video. Penyampaian informasi berbasis multimedia akan lebih menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Melalui pemaparan tersebut di atas, peneliti ingin mengembangkan suatu aplikasi tutorial pembuatan gelang paracord yang berbasis multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana mengembangkan aplikasi tutorial gelang paracord berbasis multimedia ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan banyaknya aspek dalam aplikasi yang akan dibangun, maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidak jelasan dalam pembahasan, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan 5 aspek multimedia, yakni teks, gambar, suara, animasi, dan video.

2. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis desktop yang mendukung elemen-elemen flash.
3. Aplikasi ini memiliki lima motif simpul, meliputi: simpul cobra, simpul fishtail, simpul salomon bar (Thin Line), simpul dragon dan simpul woven weave.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai yakni Mengembangkan aplikasi tutorial gelang paracord berbasis multimedia.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan, mempelajari dan menyimpulkan data dari buku-buku referensi, brosur maupun literatur yang ada kaitannya dengan objek yang dianalisis, sehingga diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak (design)

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi antarmuka dan deskripsi data. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi merupakan lanjutan dari bagian perancangan. Implementasi atau proses penulisan program ini yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Pengujian terhadap perangkat lunak atau sistem yang dibuat ini dilakukan setelah proses implementasi. Hasil dari pengujian sistem ini didokumentasikan dengan pembuatan PDHUPL.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi enam bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan aplikasi tutorial pembuatan gelang paracord.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang Adobe Flash CS 3. Selain itu juga pada bab ini membahas tentang tutorial pembuatan gelang paracord.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

