BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ke mana saja kita pergi, kita sudah terbiasa memerlukan alat transportasi untuk mengantar kita sampai pada tujuan. Kendaraan telah menjadi bagian penting dari masyarakat modern. Dari sekian banyak alat transportasi yang dapat kita gunakan seperti sepeda, motor, mobil, bus, truk, kereta api, pesawat, kapal, dan sebagainya, Paling banyak orang lebih suka jika alat transportasi yang digunakannya adalah milik pribadi, karena dengan demikian seseorang bebas menentukan arahnya sendiri. Mobil adalah yang paling banyak digunakan dan cukup dikenal dengan baik. Peranan mobil bisa menjadi begitu penting tidak hanya dalam hal transportasi tetapi juga bisa menjadi tolak ukur dari tingkat kesejahteraan seorang warga negara, atau mungkin dalam skala yang lebih besar, tingkat kemakmuran suatu negara.

Perkembangan mobil di Indonesia sendiri telah mencapai satu abad dengan merk dan model yang beraneka ragam. Akan sangat berguna jika ada suatu bentuk dokumentasi yang mudah untuk dipelajari dari bidang pengetahuan umum yang sedang dibahas. Banyak informasi yang bisa kita dapat tentang mobil dari berbagai media seperti majalah, koran, TV, internet, dan sebagainya. Salah satu sarana penyampaian informasi tentang dokumentasi ini bisa berupa buku-buku ensiklopedia. Buku-buku ini menuntut biaya yang besar dan bisa jadi kurang menarik sehingga tidak efektif dalam penyampaian informasinya. Memang bisa dimaklumi bahwa buku-buku ini berharga tinggi mengingat

biaya yang dikeluarkan untuk meriset, menerbitkan, dan mencetaknya juga tidaklah murah.

Kehadiran ensiklopedia di berbagai kalangan sangat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan juga sebagai gudang informasi. Misalnya saja Ensiklopedi Anatomi Tubuh dipakai di kalangan SLTP dan SMU pada pelajaran biologi dalam bentuk buku dan gambar ilustrasi. Membaca berarti menggunakan indra penglihatan saja. Tetapi jika menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk menjalankan aplikasi ensiklopedia dalam bentuk CD interaktif, tidak hanya indra penglihatan saja yang digunakan tetapi juga indra pendengaran. Sehingga lebih banyak orang yang memilih dalam bentuk digital karena apa yang mereka terima tidak hanya berupa text dan gambar ilustrasi saja alias gambar diam, tetapi sudah dalam bentuk visualisasinya. Dengan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik, cukup lengkap, dan nyaman ditelusuri.

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup karya tulis ini antara lain :

a. Membicarakan mengenai mobil saja dan tidak membicarakan motor, truk, bis, kapal, pesawat, dan alat-alat transportasi lainnya.
b. Tidak membicarakan hanya satu merk mobil saja tetapi secara umum.
c. Membicarakan mengenai mobil-mobil *on-road* saja dan tidak membicarakan mengenai mobil-mobil *off-road*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari karya tulis ini adalah menganalisis permasalahan mengenai pencarian informasi mengenai mobil, merancang program aplikasi ensiklopedia mobil berbasis multimedia, menganalisis hasil implementasi program tersebut, dan menghimpun kesimpulan dan saran untuk penyempurnaan program.

Manfaat dari karya tulis ini adalah menghasilkan program aplikasi yang menyampaikan informasi dalam bentuk multimedia sehingga penyampaian informasi dengan lebih efektif mengenai sejarah mobil, industri mobil, bagian-bagian mobil, dan pengaruh mobil terhadap lingkungan.

1.4. Metodologi

Metodologi yang digunakan adalah antara lain :

a. Analisis :
    1. Penyebaran kuesioner untuk identifikasi kebutuhan sistem.
    2. Analisa hasil survei.
    3. Identifikasi kebutuhan sistem.
    4. Penyebaran kuesioner untuk evaluasi kebutuhan sistem.
    5. Analisa hasil sistem.
b. Perancangan :
    1. Perancangan struktur menu.
    2. Pembuatan *State Transition Diagram*.
    3. Perancangan layar.

4. Pembuatan spesifikasi proses.
5. Perancangan basis data.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab yang pertama akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, ruang lingkup yang ditetapkan atas permasalahan, metodologi yang digunakan dalam penelitian dan perancangan, tujuan serta manfaat penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab yang kedua akan menjabarkan landasan-landasan teori penulisan antara lain dalam bidang multimedia, interaksi manusia dan komputer, rekayasa piranti lunak, basis data, state transition diagram, sistem informasi, dan pengertian dari ensiklopedia dan mobil itu sendiri.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab yang ketiga akan membahas mengenai analisis permasalahan sistem informasi, usulan pemecahan masalah, dan perancangan sistem informasi yang akan digunakan sebagai usulan pemecahan masalah.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab yang keempat akan membahas mengenai hasil implementasi sistem informasi yang telah dirancang, mengetahui kelemahan dan kelebihan dari program aplikasi yang telah diterapkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab yang kelima akan membahas mengenai kesimpulan dari karya tulis dan juga hasil dari implementasi program aplikasi yang diajukan sebagai pemecahan masalah serta saran-saran yang membangun yang bisa membantu program aplikasi menjadi lebih baik.