

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Diantaranya adalah dunia Pendidikan, Industri, Pariwisata, Hiburan, Militer dan sebagainya.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh sebagian profil perusahaan, untuk keperluan presentasi atau seminar.

Dengan adanya Profil Perusahaan berbasis multimedia ini di harapkan akan lebih efektif dalam penyampaian informasi.

Dari uraian di atas maka akan memberi judul "**Koperasi Karyawan Angkasa Pura**" yang disingkat dengan "**KOKAPURA**" dalam penyusunan skripsi.

Judul tersebut diangkat karena selama ini perusahaan Kokapura Avia masih menggunakan sarana informasi kepada masyarakat hanya menggunakan brosur, poster dan dari mulut ke mulut. Di harapkan dengan adanya Profil Perusahaan berbasis multimedia ini akan lebih efektif dalam penyampaian tentang informasi pada profil Kokapura Avia.

## 1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi desain dan kualitas informasi yang dihasilkan adalah Bagaimana membuat compact disk (CD) interaktif berbasis multimedia yang nantinya akan digunakan untuk sarana promosi KOKAPURA bagi masyarakat luas.

## 1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai Profil perusahaan Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pada Kokapura Avia Yogyakarta, maka permasalahan akan dibatasi pada:

### 1. Lingkup Penelitian:

Kokapura Avia Yogyakarta

### 2. Fitur atau informasi yang disajikan:

- a. Sejarah perusahaan Kokapura Avia
- b. Visi perusahaan.
- c. Misi perusahaan.
- d. Struktur Organisasi perusahaan.
- e. Tujuan perusahaan.
- f. Usaha yang dijalankan.

### 3. Bentuk aplikasi yang akan dibuat.

Aplikasi dibuat akan berformat .exe dan akan disimpan kedalamcompact disk(CD )yang nantinya akan bisa disebarakan.

### 4. Software yang di gunakan:

Dalam pembuatan aplikasi profil perusahaan ini menggunakan aplikasi sebagai berikut :

- Adobe Flash CS3 Professional

Digunakan untuk pembuatan animasi pada aplikasi profil perusahaan.

- Adobe Photoshop CS5

Digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi profil perusahaan

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk membuat aplikasi profil perusahaan Kokapura Avia Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

##### **1. Internal**

Pengertian internal yang dilihat dari sisi pembuat dalam hal ini adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

## 2. External

Yang dimaksud adalah bagi Kokapura Avia:

- a. Memperkenalkan Koperasi Karyawan Angkasa Pura (Kokapura) Avia.
- b. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah Profil perusahaan pertama yang berbentuk Animasi.
- c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada perusahaan Kokapura Avia Yogyakarta

### 1.6. Metode Penelitian

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Pengumpulan Data

##### a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada perusahaan Kokapura Avia. Data yang didapat diantaranya :

- Sejarah perusahaan Kokapura Avia
- Visi perusahaan
- Misi perusahaan.
- Struktur Organisasi perusahaan.
- Tujuan perusahaan.
- Usaha yang dijalankan.

#### b. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada perusahaan Kokapura Avia.

Wawancara dengan :

- Kepala Koperasi Karyawan Angkasa Pura (Kokapura) Avia.
- Karyawan Koperasi Karyawan Angkasa Pura (Kokapura) Avia.
- Masyarakat sekitar.

#### c. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

#### 2. Mengolah data

Pengolahan data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data yang nantinya akan di kelompokkan dan dijadikan informasi yang ada di dalam aplikasi yang akan di buat.

#### 3. Analisis

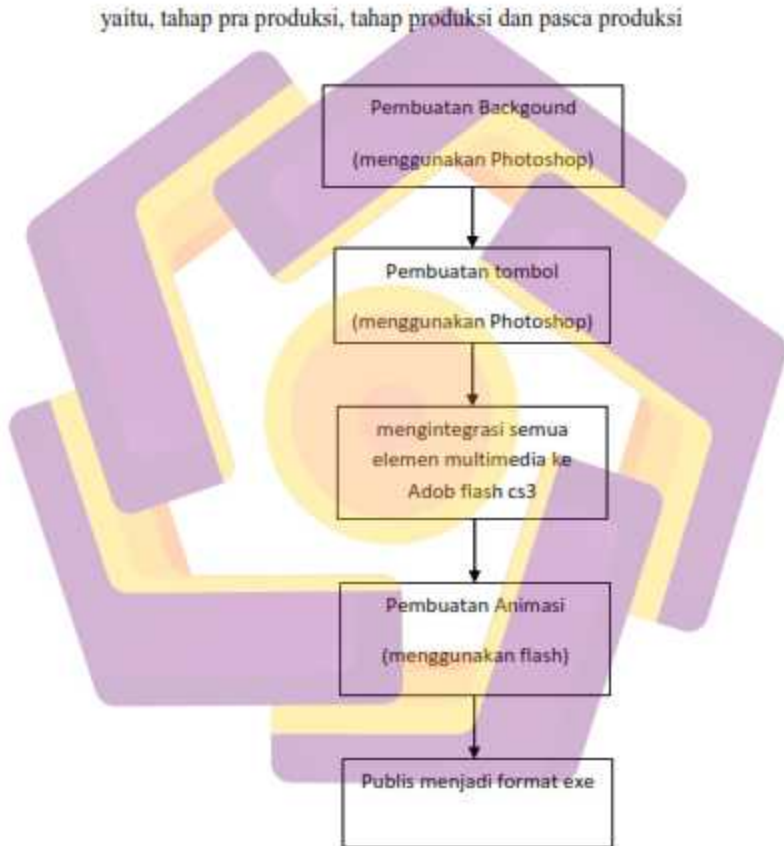
Menjelaskan tentang analisis pembuatan Profil Perusahaan yang meliputi, kinerja, informasi, ekonomi pengendalian, efesiensi dan pelayanan.

#### 4. Membuat Program dan Implementasi

Setelah semua data di dapat dan di olah maka akan di buat sebuah aplikasi profil perusahaan berbasis multimedia yang menggunakan Adobe

Photosho CS3 sebagai editor imagedan Adobe Flash CS3 Profesional sebagai pembuatan animasi

Dalam implementasi sistem ada tahapan memproduksi sistem yang artinya dalam memproduksi sistem multimedia melibatkan tiga tahapan yaitu, tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi



**Gambar 1.1** Skema Pembuatan Aplikasi

## 5. Uji Coba

Setelah program selesai dibuat maka akan dilakukan pengujian program, apakah program telah berjalan dengan di rencanakan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, akan menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut

#### **Bab I Pendahuluan**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **Bab II Landasan Teori**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat inidan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

#### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan Profil Perusahaan yang menggunakan *hardware* dan *software* untuk mendukung aplikasi multimedia.

## **Bab V Penutup**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban rumusan masalah serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya pembaca, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

