

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangan, dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi (berita) dalam bidang ilmu pengetahuan umum yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta (berupa berita/informasi) yang ada.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam

memberikan informasi kemasyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul **“COMPANY PROFILE KOPERASI ARTHA JAYA MANDIRI BERBASIS MULTIMEDIA”** dalam penyusunan skripsi.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk tercapainya visi dan misi Koperasi Artha Jaya Mandiri, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja Koperasi Artha Jaya Mandiri.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi promosi perusahaan dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang perusahaan tersebut agar menarik minat masyarakat. Dengan cara ini diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan perusahaan.

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penulis harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang Sistem Informasi berbasis multimedia interaktif yang mudah digunakan, informasi detail, dan menarik yang efektif?”

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan multimedia interaktif company profile.

Software yang digunakan untuk pembuatan company profile ini adalah : Adobe photoshop CS5, Adobe Flash CS4, Adobe Premiere Pro CS3.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan pembuatan company profile ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa :
 - a. Sebagai syarat kelulusan program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
 - b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
 - c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. Bagi Koperasi Artha Jaya Mandiri:

- a. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi yang lebih efektif bagi masyarakat umum.
- b. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah Company Profile pertama pada Koperasi Artha Jaya Mandiri.
- c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada Koperasi Artha Jaya Mandiri.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. **Kepustakaan (*Library*)**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui proposal yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

2. **Observasi (*Observation*)**

Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.

3. **Interview**

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

4. **Kearstpan (*Dokumentation*)**

Peneliti melakukan pengumpulan dokumen dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa

1.6. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Menguraikan sejarah terbentuknya Koperasi Artha Jaya Mandiri dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Koperasi Artha Jaya Mandiri.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Kegiatan implementasi terdiri dari : Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

Bab V Penutup

Meliputi tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban dari rumusan masalah dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

