

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi informasi sekarang ini, seakan batas antara ruang dan waktu tidak menjadi penghalang untuk berkomunikasi. Sehingga keterlambatan dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya dibidang komputer akan menyebabkan kemunduran dan keterbelakangan bagi sebuah organisasi/instansi. Hal ini disebabkan oleh keuntungan yang dapat diperoleh dari komputer, karena komputer merupakan alat yang sangat penting untuk sistem informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu masalah.

Kebutuhan akan informasi sangat terasa saat ini, yang mana dihadapkan pada situasi yang penuh dengan persaingan dan mendesak untuk memutuskan suatu kebijakan, agar perjalanan usaha sesuai dengan rencana. Sebagai contoh di Yogyakarta, yang disebut sebagai kota pelajar, tetapi masih banyak mahasiswa yang belum tahu tentang jalur tujuan bus apalagi mahasiswa baru, khususnya jalur bus kota. Hal ini perlu mendapatkan perhatian karena banyaknya mahasiswa/pelajar yang ada di Yogyakarta maupun masyarakat umum yang memanfaatkan jasa bus kota. Berdasarkan alasan tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul "Sistem Informasi Jalur Bus Kopata Yogyakarta Berbasis Multimedia" sebagai judul skripsi.

1.2 Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin membahas permasalahan mengenai peta lokasi jalan di Yogyakarta dan jalur bus kota Yogyakarta untuk menghasilkan informasi yang cepat, akurat dan dengan tampilan yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini dibatasi pada informasi jalur bus kota hanya untuk koperasi kopata saja. Dimulai dari terminal bus kota, jalan-jalan yang akan dilewati dan kembali lagi ke terminal.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk perancangan software ini dipergunakan suatu metode terstruktur demi kelancaran proses perancangan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pelaksanaan, yaitu:

1. Pengumpulan Data
 - a. Studi Pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi tentang Flash MX dan aplikasinya serta peta Yogyakarta.
 - b. Observasi, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang akan diteliti.
2. Analisis Sistem
Menganalisa kebutuhan-kebutuhan sistem dan aturan-aturan yang akan digunakan dalam perancangan sistem.

3. Pengkodean.

Berdasarkan rancangan sistem yang ada, dikodekan dengan bahasa pemrograman Macromedia FlashMX ActionScript.

1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan Penulisan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Jalur Bus Kopata Yogyakarta Berbasis Multimedia" ini adalah:

- 1 Memberikan informasi mengenai jalur bus kota untuk koperasi kopata Yogyakarta demi mempermudah calon penumpang bus kota.
- 2 Menerapkan bahasa pemrograman FlashMX untuk mengimplementasikan pelayanan dalam bentuk program yang dapat dieksekusi komputer, agar informasi tentang jalur bus kopata bisa diperoleh dengan cepat, dan
- 3 Sebagai salah satu acuan atau bahan perbandingan bagi para peneliti, mahasiswa atau pemrogram yang ingin mengembangkan metode atau algoritma lain untuk membuat sebuah sistem informasi.



1.6 Sitematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman isi skripsi ini, maka penulis menyajikannya dalam 6 bab berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi ulasan singkat tentang FlashMX, definisi, fitur-fitur flash, dan tehnik penulisan Action Script

BAB III TINJAUAN UMUM

Membahas tentang sejarah koperasi, tujuan, dan struktur organisasi

BAB IV ANALISIS SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi dan melakukan studi kelayakan aplikasi berbasis multimedia.

BAB V PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang elemen-elemen penyusun sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak. Membahas proses implementasi pencarian jalur tersingkat dengan FashMX dalam bentuk aplikasi dan cara pemakaian aplikasi tersebut.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan penulisan skripsi dan saran-saran dalam pemakaian program dan pengembangannya.