

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini memungkinkan siapa saja untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam pengembangan multimedia. Multimedia dapat digunakan untuk menunjang berbagai bidang, seperti presentasi, visualisasi, alat bantu pendidikan, game dan lain-lain. Pengembangan multimedia memerlukan pengetahuan seni dan teknologi informasi. Multimedia memerlukan authoring tool seperti Adobe Premiere, Macromedia Director, serta pemrograman menggunakan bahasa pemrograman yang digunakan secara umum. Dengan pemrograman, dapat dikembangkan multimedia interaktif, dimana animasi yang ditampilkan sesuai dengan hasil operasi matematika maupun logika.

Koperasi Kopma "UGM" adalah organisasi yang berbadan hukum koperasi sekaligus merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di lingkungan Universitas Gadjah Mada, yang sudah begitu dikenal masyarakat, namun keberadaan Koperasi "Kopma UGM" yang ada didalamnya belum begitu banyak di ketahui. Untuk itu perlu dikembangkan suatu wahana penyampaian informasi dan promosi, serta bagian dari komputerisasi di harapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat atau pengunjung.

## B. RUMUSAN MASALAH

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan informasi sebuah organisasi yang berbadan yang berbadan hukum koperasi supaya menarik, tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Dan untuk solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi dalam penyampaian informasi. Bentuk aplikasinya yaitu berupa cd multimedia interaktif, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik terkesan mudah di ingat dan tidak membosankan, sehingga di harapkan membantu pihak pengelola untuk dapat di pakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi. Maka pada proposal tugas akhir ini, penulis mencoba mengangkat penelitian dengan judul “MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA KOPERASI “KOPMA UGM” BULAKSUMUR YOGYAKARTA.

## C. BATASAN MASALAH

Untuk mempromosikan agar informasi yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkupnya pada menyiapkan dan membuat gambaran secara visual dan suara tentang organisasi yang berbadan hukum koperasi yaitu “Kopma UGM” dalam bentuk Video CD Interaktif. Software-software yang digunakan dalam aplikasi adalah Macromedia Flash MX 2004, Cool Edit pro 2.0, Adobe Photoshop 7.0, SWiSHmax



#### D. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.
2. Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai Koperasi “Kopma UGM” dengan teknologi multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Manfaat dari pembuatan aplikasi bagi mahasiswa, perusahaan, dan masyarakat adalah:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Mahasiswa dapat membangkitkan minat, kreativitas, dan pemikiran ilmiah dalam mengembangkan ilmu yang didapat di bangku kuliah, khususnya mengenai Multimedia.
  - b. Mahasiswa dapat lebih mengerti akan teknologi di bidang informasi dan komunikasi berbasis Komputer.
2. Bagi perusahaan
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi perusahaan untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan pengambilan keputusan jangka pendek dimasa yang akan datang.

b. Dapat digunakan sebagai sumber informasi ilmiah dan diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada semua pihak baik rekan mahasiswa maupun perusahaan.

### 3. Bagi Masyarakat

a. Untuk menambah kekayaan pustaka bagi masyarakat sehingga dapat menambah wawasan khususnya masalah multimedia yang dapat diterapkan di perusahaan sebagai salah satu alat dalam penyampaian informasi

## E. METODE PENELITIAN

Adapun metode yang di gunakan dalam pengumpulan data-data yang di dapatkan agar menjadi lebih akurat dalam pembuatan laporan mengenai Koperasi “Kopma UGM”, yang di harapkan mampu membantu dalam menyampaikan informasi seputar Koperasi “Kopma ”UGM” adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Observasi

Mendapatkan dan mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat fenomena objek penelitian.

### 2. Metode Wawancara

Mendapatkan dan mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak institusi yang berhubungan dengan masalah penelitian.

### 3. Metode Pustaka

Mendapatkan dan mengumpulkan data melalui buku-buku bacaan, majalah yang berhubungan dengan objek penelitian.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Pada bab ini terlebih dahulu diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan. seperti di bawah ini :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan di buat yang berisi latar belakang masalah yang di ambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, dan metode pengumpulan data yang digunakan.

### **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

### **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini akan di jelaskan tentang obyek penelitian yang di teliti, yang meliputi sejarah, struktur organisasi, Bidang Pengembangan Sumber Daya Anggota, Kegiatan Bisnis, Personalia, Administrasi dan Humas serta Keuangan Koperasi "Kopma UGM".

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang pendukung.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

### G. JADWAL KEGIATAN

Bulan	TAHUN 2007															
	September				Oktober				November				Desember			
Minggu ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan dan Observasi							X	X	X	X						
Desain									X	X	X	X				
Coding											X	X	X	X		
Penulisan laporan							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan