

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin meningkatnya tuntutan masyarakat pada lembaga-lembaga permasalahatan untuk dapat memberikan pelayanan yang prima, diperlukan suatu media informasi yang menjawab kebutuhan tersebut. Dengan penerapan media informasi diharapkan sebuah lembaga permasalahatan dalam segala kegiatannya dapat menciptakan pelayanan yang maksimal kepada semua pihak.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengalami peralihan dari satu tahap ke tahap berikutnya dan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, dan juga penuh dengan masalah-masalah. Oleh karenanya, remaja sangat rentan sekali mengalami masalah psikososial, yakni masalah psikis atau kejiwaan yang timbul sebagai akibat terjadinya perubahan sosial. [1]

Melihat berbagai fakta yang terjadi saat ini, tidak sedikit para remaja yang terjerumus ke dalam hal hal yang negatif, disebabkan terlalu jauhnya kebebasan mereka dalam bergaul, faktor utama masalahnya adalah kurangnya pemahaman masyarakat saat ini terhadap batas-batas pergaulan antara pria dan wanita. Disamping itu didukung oleh arus modernisasi yang telah mengglobal dan lemahnya benteng keimanan kita mengakibatkan masuknya budaya asing tanpa penyeleksian yang ketat. [1]

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat judul **“Pembuatan Media Informasi Dampak Pergaulan Bebas Remaja Di Kelurahan Condong Catur Berbasis Flash”** dengan aplikasi media informasi ini di harapkan pengguna dapat dengan mudah menambah wawasan dan pengetahuan tentang dampak buruk pergaulan bebas di kalangan remaja masa kini. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai alat bantu lembaga permasyarakatan agar lebih efektif dan efisien dalam melayani masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan di jawab dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Membuat Media Informasi Dampak Pergaulan Bebas Remaja di Kelurahan Condong Catur Berbasis Flash ?”**.

1.3 Batasan Masalah

Dari sistem yang di buat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini di hanya sebatas membantu Kelurahan Condong Catur dalam mengatasi masalah dampak pergaulan bebas remaja.
2. Aplikasi ini masih bersifat 2D.
3. Media informasi ini hanya membahas pengertian dan dampak pergaulan bebas remaja seputar Narkoba, Seks Bebas, Alkohol. Dan Nikotin.
4. Kuis soal evaluasi pada aplikasi ini hanya 10 nomor.
5. Aplikasi ini belum menggunakan database untuk menyimpan data dan materi.

6. Data dan Materi pada Aplikasi tidak dapat diubah maupun ditambah.
7. Aplikasi ini hanya bisa di jalankan pada Windows.
8. Aplikasi dijalankan untuk PC dan Laptop.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan Media Informasi ini adalah untuk :

1. Membuat sebuah Media Informasi yang berguna untuk membantu Kelurahan Condong Catur dalam memberikan bahan pemahaman yang lebih variatif dan interaktif kepada masyarakat terutama kalangan remaja mengenai dampak buruk pergaulan bebas.
2. Selain sebagai media informasi aplikasi ini dapat bermanfaat dalam membantu lembaga permasyarakatan dan para Orang tua dalam mengatasi masalah pergaulan bebas remaja di Kelurahan Condong Catur.
3. Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu kepada remaja akan dampak buruk pergaulan bebas.
4. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dengan topik pembuatan media informasi dampak pergaulan bebas remaja.

1.5 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang di perlukan dari objek penelitian. Misalnya materi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

1.5.1.2 Metode Observasi

Suatu metode yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh sebuah informasi yang dapat di jadikan data penelitian.

1.5.1.3 Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan maupun di internet yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini.

1.5.2 Analisis Data

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.5.3 Pembuatan Aplikasi

Mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah di buat.

1.5.4 Pengujian

Melakukan pengujian program sesuai dengan perancangan yang di buat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud Penelitian, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran, dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitanya dengan karya ilmiah ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum obyek penelitian, analisis kelemahan, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan aplikasi, serta perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media informasi dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

