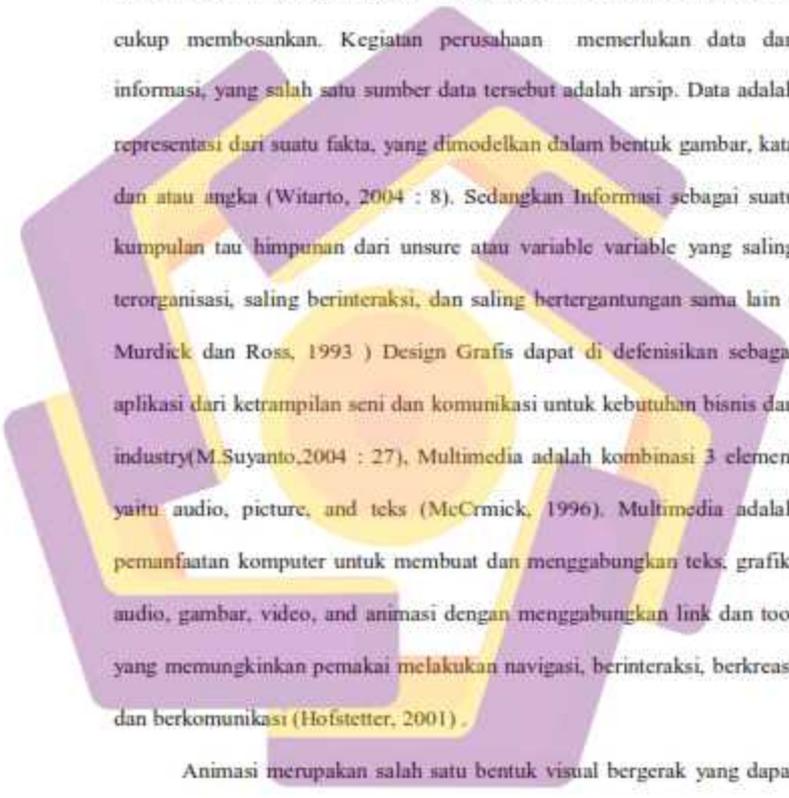


BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang perkembangan Sistem Teknologi informasi yang kian pesat menimbulkan suatu revolusi baru yang berupa peralihan sistem kerja yang konvensional ke Era digital. Komputer merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini. Komputer mempunyai arti yang sangat luas dan berbeda bagi setiap orang, menurut (Blissmer,1985). Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video(Steinmetz (1995, p2). Perangkat lunak dan perangkat keras dalam komputer dikembangkan sedemikian rupa agar menghasilkan informasi yang tepat dan cepat. Perkembangan komputer ini menyebabkan pergantian sistem yang bersifat manual menjadi sistem informasi komputer yang dirancang untuk menghasilkan informasi yang tepat dan cepat sehingga dapat meningkatkan kinerja menjadi lebih efektif dan efisien.

Aplikasi multimedia dalam bisnis digunakan dalam presentasi, pelatihan, pemasaran, demonstrasi produk, katalog, maupun komunikasi



jaringan. Dalam presentasi misalnya, multimedia bisa membuat pendengar menjadi lebih bersemangat. Banyak presentasi yang menggabungkan pemakaian suara dan video. Hal ini tentu lebih baik jika dibandingkan dengan presentasi yang hanya memakai slide dan overhead projector yang cukup membosankan. Kegiatan perusahaan memerlukan data dan informasi, yang salah satu sumber data tersebut adalah arsip. Data adalah representasi dari suatu fakta, yang dimodelkan dalam bentuk gambar, kata dan atau angka (Witarto, 2004 : 8). Sedangkan Informasi sebagai suatu kumpulan tau himpunan dari unsure atau variable variable yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain (Murdick dan Ross, 1993) Design Grafis dapat di defenisikan sebagai aplikasi dari ketrampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industry(M.Suyanto,2004 : 27), Multimedia adalah kombinasi 3 elemen, yaitu audio, picture, and teks (McCrnick, 1996). Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, video, and animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001) .

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk

menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.

Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dll. (Ibiz Fernandes, 2014)

PT. Permodalan Siak atau yang biasa di singkat PT. Persi merupakan badan Usaha milik daerah (BUMD) yang di dirikan pada tahun 2007 dengan modal awal 37 miliar dengan Pemkab Siak menguasai saham 99,99 persen sedangkan sisanya di pegang PT Kawasan Industri Buton (riaubisnis.com, 2010). PT. Persi yang bergerak di semua sektor bidang usaha, mulai dari perkebunan hingga perdagangan dan jasa kredit mikro kepada masyarakat wilayah kabupaten Siak Propinsi Riau.

Pada tahun 2010 nasabah yang di miliki PT. Persi sekitar 8 ribu nasabah dengan patokan bunga kredit 7-8 persen per tahun. Mengingat potensi yang besar di miliki oleh perusahaan tersebut menginginkan nasabah yang lebih banyak dan mengembangkan sayap ke daerah

tetangga. Untuk mendapatkan itu semua PT. Permodalan Siak pastinya akan merubah sistemnya agar ke depan lebih di yakini oleh masyarakat dalam hal peminjaman kredit mikro. Maka dari itu PT. Permodalan Siak akan gencar - gencarnya melakukan perbaikan pelayanan kepada calon nasabahnya nanti. Tetapi PT. Permodalan Siak juga ingin terdepan dalam trend teknologi dan informasi, dalam hal ini ke depannya ada perubahan dalam penyebaran informasi tentang prosedur peminjaman kredit dalam bentuk visualisasi, agar calon nasabah lebih bisa cepat memahami informasi yang di berikan oleh PT. Permodalan Siak. Melihat penjelasan dia atas maka dari itu pembahasann ini lebih di tekankan kepada pembuatan simulasi prosedur peminjaman kredit rakyat menggunakan animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana Membantu Perusahaan Dalam memberikan informasi prosedur peminjaman kredit rakyat dalam bentuk visualisasi.

1.3. Batasan Masalah

Pada pembuatan simulasi ini, penulis memberikan batasan masalah pada Simulasi Prosedur Pimnjaman Kredit Rakyat Menggunakan Animasi 2D, sebagai berikut :

- a. Ruang Lingkup penelitian yang digunakan penulis adalah untuk tujuan sosialisasi kepada calon nasabah.
- b. Software yang digunakan Adobe Flash, Adobe Soundbooth. Adobe Premiere Pro.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan dari pembuatan simulasi prosedur peminjaman kredit rakyat adalah sebagai berikut :

- a. Membantu perusahaan dalam mensosialisasikan prosedur peminjaman kredit rakyat.
- b. Menghasilkan sebuah animasi 2D simulasi prosedur peminjaman kredit rakyat.

1.5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1.5.1. Bagi Penulis :

- a. Sebagai syarat untuk lulus strata 1 (S1) ilmu computer (S.Kom)
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- b. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
- c. Menambah ilmu pengetahuan mahasiswa sesuai dengan bidang yang telah di teliti sehingga mahasiswa mempunyai bekal pengetahuan dalam menghadapi dunia kerja.

1.5.2. Bagi Organisasi :

- a. Membantu bidang analisa kredit mikro dan kecil agar dapat bekerja lebih efektif dan efisien.
- b. Membantu Perusahaan dalam melakukan pensosialisasian atau penyebaran informasi kepada calon nasabah dalam bentuk visualisasi.

1.5.3. Bagi Calon Nasabah

- c. Dapat dengan mudah mengetahui informasi tentang prosedur peminjaman kredit rakyat.
- d. Untuk menumbuhkan kepercayaan dalam terlaksananya program peminjaman kredit mikro di PT. Permodalan Siak, sehingga masyarakat lebih memilih PT. Permodalan Siak dari pada ke tempat peminjaman yang lainnya.

1.6. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan simulasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Data primer

Data primer dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu :

1. *Observasi* (Pengamatan)

Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan pada saat suatu kejadian sedang terjadi, dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti

2. *Interview* (Wawancara)

Metode ini penulis melakukan tanya jawab langsung dengan pihak – pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

b. Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari beberapa cara yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip). Bentuk lain data kualitatif adalah gambar yang diperoleh melalui pemotretan atau rekaman video.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan sampling. Dengan teknik sampling *Nonprobability* yaitu pengambilan data yang dilakukan secara tidak acak dan subyektif. Karena total anggota populasi tidak diketahui dengan pasti. Dan *human error* dapat ditekan pada saat melakukan pengambilan sampel.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang teori – teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI SIMULASI

Pada Bab III penulis akan memberi gambaran mengenai PT. Persi, khususnya divisi bidang analisa kredit mikro dan kecil yang masih menggunakan cara manual dalam memberi pelayan informasi kepada calon nasabah, juga membahas tentang analisis perancangan simulasi. Penulis akan menganalisis semua kelemahan yang ada dengan menggunakan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats), dan analisis studi kelayakan dengan uji kelayakan teknologi, operasi, ekonomi, hukum, dan sumber daya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini menjelaskan tentang implementasi simulasi yang terdiri dari pembuatan animasi, pengujian animasi, instalasi simulasi, pengujian simulasi, pelatihan personil, pemeliharaan animasi simulasi.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V ini memuat kesimpulan dan saran dari pembahasan bab sebelumnya yang dapat bermanfaat bagi organisasi dalam mengembangkan dan meningkatkan efisiensi kerja sehubungan dengan adanya animasi simulasi baru yang akan dikembangkan.

