

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan diberbagai bidang teknologi terutama kemajuan teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai revolusi dan inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang pesat ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Hal tersebut menjadikan teknologi informasi memegang peranan penting untuk mendukung perkembangan dan kemajuan sebuah instansi.

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 yang berbasis multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum. Informasi aplikasi multimedia ini juga harus memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas atau dokumen sangat memegang peranan penting dalam penyampaian informasi ke masyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, diharapkan dapat menyajikan suatu informasi yang lebih efektif dan dinamis sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain, tetapi juga dalam bentuk tampilan multimedia yang berupa cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik dan diharapkan user 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.

Cara penyampaian simulasi tata cara pembuatan SIM ini masih bayak bersifat manual bahkan disosialisakan, yaitu masih melibatkan orang secara langsung. Simulasi seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan tuhan manusia memiliki sifat pelupa, tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Dari uraian diatas dapat dilihat masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk memudahkan mengetahui tata cara simulasi pembuatan SIM melalui media elektronik, yang kedua memanfaatkan fungsi komputer sebagai salah satu media simulasi dan pembelajaran bagi umum agar dikemudian hari masyarkat umum tidak gagap teknologi. Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis

mengambil skripsi dengan judul **“Perancangan Simulasi Pembuatan SIM (Surat Izin Mengemudi) Berbasis Multimedia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : “Bagaimana memanfaatkan sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi dan media publikasi kepada masyarakat tentang tata cara Pembuatan SIM ?”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikasi arah tujuan penulis. Sehingga penulis lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat untuk tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan simulasi pembuatan SIM.

Agar apa yang dijelaskan di atas dapat terwujud, maka penulis menggunakan software utama Adobe Flash CS3 dan beberapa software pembantu yaitu : Adobe Photoshop CS, dan SwiSHmax.

Dengan adanya software-software pembantu di atas telah menjadikan pembuatan menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika

Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Memudahkan kalangan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang tata cara pembuatan SIM.
- b. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan ke dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.
- c. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Untuk Lembaga (Polres Sleman) dan Masyarakat

- a. Memberikan alternative baru bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- b. Sosialisasi teknologi media dalam memeberikan informasi.

1.5 Metodologi Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.
- b. Metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

1.5.2 Penelitian Studi Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan skripsi ini juga melakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam menganalisa data yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I — PENDAHULUAN

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai simulasi, mulai dari merancang konsep, merancang isi, pembuatan, pengeditan

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik yang membahas mulai dari merancang konsep, merancang isi, pembuatan, pengeditan sampai penyelesaian serta pengembangan sistem aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.