

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Greentech (*Green Technology :Study and Research Community*) adalah sebuah komunitas yang bekerja dalam aplikasi kreatif dan tepat guna di bidang energy alternatif, teknologi dan lingkungan. Dalam aktifitasnya, Greentech berfokus pada kegiatan belajar dan edukasi terhadap energy alternatif, teknologi, dan lingkungan yang bermanfaat secara keseluruhan. Dalam pelaksanaannya Greentech mengutamakan semangat budaya "*do it now*" bukan "*NATO (no action, thinking only)*".

Dengan semangat dan aktivitas yang dilakukan, Greentech mengharapkan untuk dapat memacu kemunculan suatu pola dan system baru yang lugas dari proses kreatif individu dari anggota serta interaksi antar individu dalam rangkaian kerja komunitas interdisiplin, dimana dalam penyampaian informasinya masih secara manualisasi karena belum ada suatu aplikasi yang dapat mengembangkan dan memudahkan cara penyampaiannya secara cepat, maka dari itu dibutuhkan suatu aplikasi alternatif dalam penyampaian informasi pada Green Tech agar penyampaian informasinya semakin maju sehingga dapat memudahkan anggotanya dalam melakukan suatu sosialisasi.

Suatu aplikasi pemrograman sangat dibutuhkan pada suatu perusahaan, instansi dan lembaga-lembaga lainnya karena dalam perkembangan zaman yang semakin hari semakin modern saat ini komputer sudah dapat dijumpai di setiap kantor pemerintah, perusahaan, sekolah, atau bahkan perumahan. Sehingga banyak orang dalam melakukan pekerjaannya mempunyai ketergantungan terhadap teknologi informatika seperti komputer. Perkembangan

teknologi komputer yang sangat pesat ini, khususnya di bidang perangkat lunak, membuat komputer menjadi teman pengguna dan telah menjadikannya suatu kebutuhan bagi kalangan tertentu, misalnya kalangan bisnis pemerintahan dan lain lain. Dalam melakukan pekerjaan mereka sangat tergantung pada komputer. komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai pengganti mesin tik ataupun alat hitung, namun kini juga banyak digunakan dalam membantu pembuatan aplikasi-aplikasi yang penting sehingga pengguna dapat mempercepat cara kerja dalam suatu pekerjaan dan tidak menghabiskan banyak waktu.

Dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh Green Tech masih menggunakan media cetak, brosur dan spanduk. Dengan demikian untuk mempermudah dan mempercepat dalam penyampaian informasi diperlukan media interaktif yang baik sebagai dasar penyelesaian masalah dan solusi pemecahan masalah maka dibutuhkan suatu aplikasi seperti aplikasi berbasis flash dan berbentuk aplikasi desktop, yang dahulunya masih secara manual, manual dalam arti belum menggunakan aplikasi berbasis flash yang dilakukan pada zaman sekarang ini. hal inilah yang mengakibatkan dalam penyampaian informasi kurang optimal. Penyampaian informasi berbentuk aplikasi desktop ini dapat digunakan untuk mewujudkan majunya sarana dan prasarananya selain itu digunakan juga untuk menunjang kemajuan Green Tech.

Pemanfaatan multimedia pada Organisasi Green Tech akan dikemas dalam informasi multimedia. Sehingga organisasi ini memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang nantinya akan digunakan pada organisasi. Multimedia ini bukan sebagai pengganti sistem penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing organisasi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang ada, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu:

“Bagaimana cara membuat profile organisasi Green Tech sebagai sarana promosi dan informasi dalam bidang lingkungan dan energy alternatif berbasis multimedia interaktif?”

## 1.3. Batasan Masalah

Masalah-masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini tentang Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana penyampaian informasi yang menarik dari Organisasi Green Tech dalam bentuk media offline dalam bentuk aplikasi desktop menggunakan Adobe Flash, dari cara penyampaian informasinya masih menggunakan media-media cetak, brosur dan spanduk, sekarang dibuat dengan cara menggunakan program Adobe Flash.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

- a. Membantu mempercepat dan mempermudah dalam penyampaian informasi pada masyarakat.
- b. Membuat media penyampaian informasi yang interaktif sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat agar penyampaian informasi dapat berjalan dengan optimal.
- c. Untuk menyusun Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- d. Untuk mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III Jurusan Teknik Informatika.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

### a. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- 1) Sebagai bahan masukan untuk menyusun Tugas Akhir bagi mahasiswa selanjutnya dan menambah wawasan dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang seluas-luasnya.

### b. Bagi Mahasiswa

- 1) Melengkapi Tugas Akhir sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Diploma Tiga di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan tentang pemecahan masalah berdasarkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Melatih dan menyelesaikan masalah dengan mandiri dalam rangka melatih diri untuk maju dan berkembang.

### c. Bagi Organisasi "Green Tech"

- 1) Sebagai alternative baru dan wahana informasi pada organisasi Green Tech.
- 2) Sebagai bahan masukan untuk menyusun Tugas Akhir bagi Mahasiswa, untuk menyelesaikan studi di jenjang perkuliahan.

## 1.6 Metode Penelitian

Agar diperoleh data yang lengkap, maka dalam pengumpulan data ini digunakan beberapa metode yaitu:

a. Metode Observasi

Metode ini diperoleh dengan cara melalui pengamatan secara langsung pada objek penelitian.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi tentang objek penelitian

c. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari modul dan buku panduan serta segala macam kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung proses pengkajian.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan Tugas Akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menerangkan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tentang konsep dasar teori yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir yang akan menuju pada pembahasan masalah, serta dasar teori software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

**BAB III : GAMBARAN UMUM**

Bab ini menerangkan tentang Sejarah Singkat Perusahaan, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, dimana didalamnya mengenai fungsi dan tugas masing-masing bagian di dalam organisasi.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan dari rumusan masalah, desain dan perancangan aplikasi.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan Saran dari penulis, serta Daftar Pustaka.



## 1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

**Tabel 1.1.** Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	April 2013				Mei 2013				Juni 2013				Juli 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul (Proposal dan Abstraksi)	■	■														
2.	Penulisan Laporan																
	a. Bab I																
	b. Bab II																
	c. Bab III																
	d. Bab IV																
	e. Bab V																
3.	Pengumpulan Data																
4.	Proses Pembuatan Aplikasi																
5.	Testing dan Revisi																
6.	Penyerahan Hasil Akhir																