

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi belakangan ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan cepat. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi telah terbukti merupakan sarana informasi yang mendorong dan meningkatkan kinerja diberbagai sector baik pemerintahan maupun swasta. Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat, hal ini mendorong berbagai perusahaan berupaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan berbagai produk informasi mereka.

Tidak berbeda jauh dengan industri asuransi di Indonesia yang juga terus berkembang seiring dengan kebutuhan masyarakat akan asuransi yang semakin tinggi. Sebab seringkali timbul masalah keuangan di dalam masyarakat khususnya menengah kebawah ketika mereka dihadapkan dengan biaya kesehatan atau biaya rumah sakit yang semakin tidak terjangkau. Selain itu juga permasalahan keuangan di dalam keluarga juga akan muncul ketika seorang tulang punggung keluarga meninggalkan keluarganya secara tiba-tiba karena harus dipanggil oleh Yang Maha Kuasa. Namun demikian, tidak sedikit pula masyarakat yang masih menutup diri dengan asuransi karena mereka belum memahami lebih jauh tentang manfaat asuransi. Oleh sebab itu diperlukan sosialisasi dan edukasi yang lebih untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat.

Cara konvensional yang sering digunakan sebelumnya yakni dengan menyampaikan secara lisan oleh pelaku industri asuransi dianggap tidak begitu mampu untuk memberikan pemahaman dengan baik. Dan edukasi menggunakan laptop dianggap sudah tidak begitu praktis lagi karena tablet mendukung mobilitas tinggi dengan daya yang dapat bertahan lebih lama, dapat terkoneksi langsung dengan internet, terdapat fasilitas *voice call* dan *short message service* yang tidak dapat dilakukan oleh laptop. Dan tablet PC dengan sistem operasi android menjadi pilihan karena merupakan sistem operasi *open source* sehingga cukup mudah untuk membangun aplikasi pada sistem operasi ini. Oleh karena itu penulis memilih judul MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID "SMART INSURANCE".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan dalam rumusan ini adalah bagaimana membangun sebuah media yang saat ini tengah berkembang dengan aplikasi yang tepat untuk dapat menyampaikan edukasi mengenai asuransi jiwa kepada masyarakat dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat diserap dengan lebih baik.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi Multimedia yang digunakan sebagai media penyampaian informasi yang digunakan tenaga pemasaran perusahaan asuransi jiwa untuk memberi edukasi asuransi pada masyarakat.

Ruang lingkup Aplikasi Multimedia sebagai media edukasi dibatasi pada :

1. Pengoprasian Aplikasi Multimedia hanya pada tablet dengan sistem operasi android.
2. Digunakan untuk materi Asuransi Jiwa dengan mengacu pada modul pelatihan sertifikasi Asosiasi Asuransi Jiwa Indonesia.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu Adobe Flash Professional CS 5.5.

1.4 Tujuan

Aplikasi SMART INSURANCE ini dibuat dengan beberapa tujuan yaitu :

1. Memanfaatkan teknologi android pada tablet PC guna membangun aplikasi multimedia interaktif untuk kepentingan edukasi asuransi jiwa.
2. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat agar dapat dengan mudah memahami konsep dan manfaat asuransi jiwa dengan cara yang berbeda dan lebih menarik.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat aplikasi ini antara lain adalah :

1. Bagi Instansi

Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi jalan keluar dari salah satu kendala yang di hadapi industri asuransi dalam hal memberikan edukasi kepada masyarakat.

2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat luas Aplikasi Multimedia Interaktif ini akan memberikan informasi dan menambah pengetahuan masyarakat akan konsep dan manfaat asuransi bagi perekonomian keluarga mereka.

1.6 Metode Penelitian

Agar dapat mengumpulkan materi yang akan disampaikan di dalam aplikasi dengan tepat sehingga didapatkan gambaran umum terhadap aplikasi yang akan dibuat nantinya, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Kepustakaan

Metode Membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

2. Perancangan Aplikasi

Pembuatan aplikasi multimedia interaktif sebagai media edukasi pentingnya asuransi ini akan dimulai dari mendefinisikan masalah dan dilanjutkan dengan perancangan.

3. Memproduksi Aplikasi

Pada tahap ini adalah implementasi dari rancangan yang telah di buat ke dalam aplikasi melalui Adobe Flash Profesional CS5.5

4. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana Aplikasi Multimedia Interaktif ini dapat efektif menyampaikan informasi yang diharapkan oleh pembuat Aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam laporan. Oleh karena itu, laporan

ini terbagi atas beberapa bab , yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berkaitan.

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini mengurai tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan metode penulisan laporan.

2. Bab II Landasan Teori

Membahas dasar-dasar teori yang dipergunakan dalam proses membangun aplikasi multimedia dan sistem operasi android.

3. Bab III Perancangan

Bab ini menguraikan secara detail tentang deskripsi rancangan dari aplikasi yang akan dibangun berikut dengan perancangan interface yang akan dibuat.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikan aplikasi tersebut serta pembahasan dari hasil implementasi hardware, sistem elektronis, aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pentingnya asuransi, ujicoba aplikasi.

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran