

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah sebuah alat penyampaian generasi baru yang lebih menarik daripada metode penyampaian informasi konvensional. Elemen-elemennya seperti audio, gambar, animasi, serta video dapat membuat informasi yang disampaikan lebih bisa berhasil dengan antarmuka yang menarik dan tidak konvensional.

Flash sendiri adalah salah satu aplikasi pendukung sebagai media untuk promosi dan sosialisasi. Oleh karena itu maka dibutuhkan sebuah media baru yang lebih interaktif dalam penyampaiannya yang tidak hanya menggunakan media teks yang bersifat konvensional tetapi mencakup banyak media seperti image, video animasi, dan teks itu sendiri. Teks dan image disini tidak hanya bersifat statis tapi juga bersifat dinamis sehingga akan terlihat lebih menarik. Media promosi yang baru ini juga dapat menjangkau seluruh kawasan di Indonesia khususnya, karena media ini dapat ditempatkan di halaman web yang terdapat di Internet. Media ini juga dapat berupa *compact disk*(CD) interaktif yang dapat disebar ke seluruh Indonesia.

Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat saat ini masih menggunakan media konvensional sebagai alat promosi dan sosialisasinya. Hal ini

mengakibatkan banyak yang tidak mengetahui dan kurang memahami bahwa di Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat terdapat pembukaan trans baru khususnya masyarakat yang berada di luar pulau Kalimantan Barat. Untuk itu diperlukan media interaktif dalam mempromosikan dan mensosialisasikan sehingga menambah daya minat masyarakat terhadap Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan yaitu Bagaimana merancang sebuah multimedia yang digunakan sebagai media promosi dan sosialisasi di Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat yang lebih interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Media ini dirancang sebagai media informasi dan sarana sosialisasi.
2. Media ini hanya berfungsi untuk menginformasikan dan mensosialisasikan program pembukaan transmigrasi yang meliputi lahan pekarangan.
3. Dirancang menggunakan Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan pembuatan CD interaktif adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperkenalkan atau mempromosikan Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat kepada masyarakat.
2. Merancang sebuah media yang interaktif sehingga dapat digunakan sebagai media informasi dan sosialisasi yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian antara lain:

1. Memperkenalkan atau mensosialisasikan Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial di Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat kepada masyarakat luas.
2. Dengan adanya media ini diharapkan mempermudah dinas yang bersangkutan dalam mensosialisasikan program yang akan dijalankan kepada masyarakat

1.6 Metode Penelitian

Untuk menghasilkan sebuah media interaktif yang baik serta memiliki poin yang menarik, dibutuhkan beberapa metode dalam membuat kerangka sistem hingga proses akhir nantinya. Adapun tahap yang digunakan dalam pengumpulan data adalah :

1. Observasi

Pengamatan langsung ke lokasi guna mendapatkan beberapa informasi dan perihal apa saja yang bersangkutan di dalamnya.

2. Kepustakaan

Dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang ada sebagai bahan referensi dan juga sebagai pembanding untuk perancangan aplikasi yang akan di bangun.

3. Wawancara

Pengumpulan data ini dilakukan secara lisan sehingga mendapat pengarahan dan penjelasan tentang Dinas Tenaga Kerja Transmigrasi dan Sosial.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media interaktif dan gambaran tentang objek yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa sistem dan perancangan *software*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan pembuatan *software* berdasarkan hasil analisis dan perancangan serta menampilkan *interface software* dan modul program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun penelitian serta saran-saran sebagai masukan untuk peneliti yang akan melanjutkan atau mengembangkan penelitian.

