

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat yang mendukung segala kebutuhan dan permintaan akan informasi bagi setiap individu dengan berbagai tampilan yang mudah dimengerti oleh masyarakat. Namun dengan adanya perkembangan teknologi yang cepat ini perlu diimbangi dengan tuntutan kemampuan manusia dalam penggunaan agar mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Saat ini teknologi informasi banyak digunakan untuk membantu pekerjaan dalam suatu perkantoran atau lembaga agar lebih mudah, cepat dan akurat. Begitu juga dalam mengembangkan dan menarik simpati pengunjung memerlukan pelayanan yang efektif dan efisien. Salah satu aspek teknologi yang berkembang saat ini yaitu interaksi multimedia, dimana dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami dan memiliki desain yang menarik.

Multimedia merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi yang dapat menghasilkan informasi dan mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat sebagai dinamis dan menarik. Dengan multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media

gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik.

Dispenda Waingapu Sumba Timur Nusa Tenggara Timur adalah salah satu instansi yang mempunyai tugas memberikan pelayanan bagi masyarakat dalam pembayaran pajak kendaraan. Saat ini, Dispenda Waingapu dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat masih kurang efektif. Dimana penyampaian informasinya hanya lewat pemberitahuan manual kepada masyarakat. Hal ini kurang efektif dan efisien serta jangkauan informasinya sangat terbatas. Pembayaran pajak kendaraan adalah salah satu kewajiban yang harus di bayar oleh setiap orang yang memiliki kendaraan roda dua maupun roda empat, di mana pajak merupakan iuran rakyat kepada kas Negara.

Dengan adanya pembuatan aplikasi multimedia ini pada Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendapatan dan Aset Daerah Wilayah Sumba Timur diharapkan mempunyai peran yang penting untuk memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat dan dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pembayaran pajak kendaraan serta mengetahui tata cara membayar pajak yang baik dan benar.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh Dispenda Waingapu Sumba Timur dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba merancang media interaktif, dimana akan memberikan informasi yang jelas dan

spesifik kepada masyarakat sehingga masyarakat bisa mengetahui tata cara pembayaran pajak kendaraan. Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan judul **"Perancangan media informasi pembayaran pajak kendaraan berbasis multimedia pada Dispenda Waingapu Sumba Timur NTT "**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : **Bagaimana merancang media informasi pembayaran pajak kendaraan berbasis multimedia pada Dispenda Waingapu Sumba Timur NTT?**

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa aplikasi berbasis multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka dibatasi ruang lingkup permasalahan agar tidak jauh dari permasalahan dan topik yang ada sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan pembayaran pajak kendaraan bermotor.
2. Software yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Adobe Flash CS4 dan Adobe Photoshop CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Sebagai persyaratan kelulusan Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan multimedia
3. Membuat aplikasi multimedia sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai tata cara pembayaran pajak kendaraan yang baik dan benar.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penyusun

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata dan kerja.

- b. Bagi masyarakat

Membuat aplikasi multimedia yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat secara jelas dan menarik.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian merupakan kerja sama ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam rangka memperoleh informasi atau temuan produk baru melalui metode yang berkaitan erat dengan satu atau beberapa disiplin ilmu.

a. Pengumpulan data antara lain :

1. Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada Dispenda Waingapu Sumba Timur Nusa Tenggara Timur untuk mendapat beberapa informasi.

2. Metode wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan secara lisan sehingga mendapatkan penjelasan yang jelas dan tentang pembayaran pajak kendaraan.

3. Metode kepustakaan

Merupakan pengumpulan bahan-bahan dan mencari beberapa referensi buku dan sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

b. Metode Analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern untuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap produk atau dalam bidang jasa, maka dibuatlah aplikasi berbasis multimedia sebagai media informasi.

Untuk metode analisis itu sendiri meliputi:

1. Analisis SWOT
2. Analisis Kebutuhan Sistem

c. Metode Perancangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi ini dibuat rancangan naskah atau teks yang digunakan untuk memberikan informasi, perancangan tersebut meliputi:

1. Merancang Konsep
2. Merancang Isi
3. Merancang Naskah
4. Merancang Grafik

d. Metode Implementasi

Tahapan implementasi yang dilakukan yaitu desain tampilan dan memproduksi sistem.

1. Desain tampilan

Pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai media informasi.

2. Memproduksi sistem

Memproduksi sistem aplikasi ini meliputi pembuatan background, animasi, pengeditan foto, dabbling dan render.

e. Pemelihara Sistem

Pemelihara sistem dilaksanakan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai setelah segala persiapan dan pendukungnya tersedia, setelah itu akan dilakukan test untuk melihat aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai prosedur atau tidak, jika terjadi kekurangan pada tahap ini aplikasi akan diperbaiki dan diuji kembali apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan maka aplikasi ini dikatakan siap pakai.

1.7 Sistematika penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa konsep dasar multimedia, perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan latar belakang perancangan multimedia, identifikasi masalah dan perancangan meliputi perancangan konsep dan *interface*.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem, dan pembahasan sistem serta tampilan sistem secara umum.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga bermanfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

