

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat menggantikan generasi-generasi terdahulu dengan kualitas kinerja dan mental yang lebih baik, mempengaruhi dan menentukan ciri individual dalam bertingkah laku terhadap masyarakat sekitar. Oleh karena itu kita harus berupaya untuk memahami bagaimana pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh kalangan remaja. Memahami kalangan remaja berarti memahami bagaimana masalah kesulitan, yang dialami dengan pemahaman itu maka akan membantu orang tua, pendidik, dan masyarakat agar masalah kebiasaan minum-minuman keras di kalangan remaja tidak akan berkepanjangan dan bertambah parah.

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi komputer, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, salah satunya dengan cd penyuluhan berbasis multimedia untuk memberikan informasi penyuluhan tentang bahaya minuman keras bagi para remaja berbasis multimedia. Biasanya instansi-instansi dalam mengadakan penyuluhan hanya dengan berceramah, tanya jawab. Dengan penyuluhan menggunakan multimedia, para remaja akan lebih mudah

menyerap pengetahuan tentang bahaya minuman keras, serta dampak yang di timbulkan. Dengan media ini penulis yakin para remaja juga lebih mudah dan menarik dalam menyerap pengetahuan tentang bahaya serta dampak minuman keras sehingga pencegahan dapat dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu penulis membuat skripsi ini yang berjudul **“Perancangan Media Penyuluhan Tentang Bahaya Minuman Keras Khususnya Bagi Para Remaja Berbasis Multimedia”** dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media penyuluhan serta pembelajaran yang jelas dan menarik.

Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media audio visual atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Didukung oleh teknologi software multimedia akan menghasilkan sebuah aplikasi dengan tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahun seseorang dimanfaatkan dalam hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang mampu digunakan sebagai media penyuluhan yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang dampak serta masalah kebiasaan minum-minuman keras dikalangan remaja tidak akan berkepanjangan dan bertambah parah.

## 1.3. Batasan masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja

1. Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia berupa media penyuluhan.
2. Ruang Lingkup penelitian meliputi pembahasan tentang pengertian minuman keras, jenis minuman keras, resiko mengkonsumsi minuman keras, dan bagaimana pencegahan agar remaja tidak mengkonsumsi minuman keras.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Macromedia Flash Profesional 8, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Audition 2.0.

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disampaikan dalam suatu media penyimpanan yaitu CD (*Compact Disk*) aplikasi multimedia

#### 1.4. Tujuan penelittan

##### *a. Internal*

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Sistem Informasi di STMik AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMik AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui perkembangan aplikasi multimedia.
4. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
5. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.
6. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran.

##### *b. Eksternal*

Bagi masyarakat pada umumnya, tentang dibuatnya tema ini mengandung maksud dan tujuan:

1. Pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang media penyuluhan dampak minuman keras bagi para Remaja.
2. Bagi instansi Sekolah untuk para pelajar, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung penyuluhan.

3. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang biasanya dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan beberapa metode pengumpulan data, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat, tepat dan cepat untuk mendukung pembuatan laporan *"Perancangan Media Penyuluhan Tentang Bahaya Minuman Keras Khususnya Bagi Para Remaja Berbasis Multimedia"*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara / Interview : yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan. Pengambilan data dengan cara mencari sumber informasi penyelidikan dari Kepolisian dalam memberantas minuman keras, serta para remaja.
2. Observasi : Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di kalangan remaja dengan bertatap muka melalui tanya jawab.
3. Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen yang berhubungan dengan pengembangan multimedia baik dari perpustakaan ataupun artikel internet.

## 1.6 Sistematika penulisan

Penulisan laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini.

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis perancangan sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas serta bagaimana langkah pembuatan CD penyuluhan tentang minuman keras bagi para remaja. Bab ini akan di uraikan secara rinci mengenai perancangan desain system, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang suara, serta instalasi system.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

