

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Adalah sebuah organisasi yang didirikan oleh perorangan ataupun sekelompok orang yang secara sukarela yang memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari kegiatannya. Di dalam penerapannya kegiatan ini diarahkan untuk memudahkan anggota perkumpulan Kontras maupun masyarakat luas untuk mendapatkan informasi tentang Kontras Sumatera Utara. Banyak masyarakat yang belum tau apa itu LSM khususnya di masyarakat pedesaan.

Masalah-masalah diatas perlu dibangun satu sarana informasi dan desain aplikasi multimedia yang memudahkan pelayanan kepada banyak pihak tentang LSM Kontras Sumatera Utara.

1.2. Rumusan Masalah

Penjelasan diatas dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan yaitu: "bagaimana membuat desain aplikasi Sarana Informasi Masyarakat pada Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Kontras Medan Sumatra Utara berbasis multimedia?".

1.3. Batasan Masalah

Desain Aplikasi Multimedia ini memiliki permasalahannya, dibatasi agar terfokus dalam memberikan pelayanan informasi dengan benar dan tepat informasi sasaran. Ruang lingkup permasalahan ini adalah sebagai berikut.:

- a. Memberikan informasi profile LSM medan hingga layanan pada masyarakat.
- b. Memberikan informasi tentang alur penanganan bantuan hukum oleh LSM (bagan).
- c. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah macromedia Director MX 2004, Photoshop CS2, Adobe After Effect 7.0

1.4. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan penulis melakukan analisis serta perancangan desain aplikasi multimedia LSM Kontras Medan, diantaranya :

1. Bagi Penulis :
 - Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pasca program S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bagi LSM Kontras Medan :
 - Membangun sistem yang mempermudah anggota dalam mempromosikan LSM pada masyarakat
 - Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan dalam proses informasi perpustakaan yang masih manual

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis :

- Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

2. Bagi LSM Kontras Medan :

- Memberikan kemudahan masyarakat untuk mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan LSM Kontas Medan.
- Sebagai sarana untuk mengefisiensi waktu dalam mempromosikan LSM Kontras Medan.

3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta :

- Sebagai bentuk pengalaman tridarma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
- Membantu menyelesaikan masalah pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi komputer

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulisan laporan ini diperlukan data yang obyektif, untuk memperoleh data sebagai bahan pembahasan perlu diadakan penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan karyawan serta pihak lain yang berhubungan dengan LSM Kontras Medan dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek yang diteliti.

3. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan bagi penulis untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan oleh Kantor LSM Kontras Medan dalam menangani kegiatan-kegiatan dan juga tidak lupa penulis mengambil gambar-gambar yang sekiranya diperlukan pada pembuatan karya ini.

4. Metode Kepustakaan

Penulis memanfaatkan teori-teori yang ada yang menyangkut ilmu-ilmu sistem informasi dan teknologi informasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang semua teori yang mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan proses analisis, perancangan, hingga implementasi sistem.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, membahas tentang gambaran proyek sistem yang diusulkan, semua analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dipaparkan tentang hal-hal yang telah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya serta hasil dari penelitian dan ujicoba sistem, implementasi dan pembahasan hasil analisis dan implementasi

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan penulis dalam penyusunan skripsi.

