

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada Zaman sekarang ini informasi memegang peranan penting dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang sangat pesat. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan kita akan informasi mengharuskan dunia teknologi informatika juga berkembang untuk mengimbangnya, dengan demikian diharapkan komunikasi dan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hasil yang diharapkan lebih akurat.

Tagana Kabupaten Sleman adalah sebuah organisasi kepemudaan yang bergerak dalam bidang sosial dan kemanusiaan yang berada dibawah naungan Departemen Sosial. Tagana atau Taruna Siaga Bencana mempunyai peranan penting untuk menangani bencana alam secara cepat dan menyelamatkan korban akibat bencana alam tersebut. Untuk lebih memperkenalkan fungsi Tagana kepada masyarakat khususnya generasi muda di Kabupaten Sleman agar nantinya proses regenerasi anggota organisasi tagana dapat berjalan dengan baik maka diperlukan suatu media penyampaian informasi yang menarik dan informatif.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersampaikan baik dalam bentuk media cetak seperti koran, majalah, pamflet atau brosur. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melau radio, iklan televisi atau yang lagi berkembang begitu pesat akhir-akhir ini adalah media internet.

Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia. Multimedia sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses navigasi, interaksi serta berkomunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka penulis mengambil judul skripsi “*Profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman Berbasis Multimedia*”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis perlu menetapkan rumusan masalah :

1. Dengan cara apakah agar masyarakat khususnya generasi muda dapat mengenal lebih jauh tentang organisasi taruna siaga bencana kabupaten Sleman, sehingga proses regenerasi dalam organisasi taruna siaga bencana dapat berjalan dengan baik.
2. Bagaimana merancang aplikasi interaktif mengenai profil taruna siaga bencana Kabupaten Sleman yang akan digunakan sebagai sarana publikasi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik serta dapat dengan mudah diakses dan pada akhirnya informasi tersebut dapat mempunyai nilai manfaat yang lebih, baik bagi pihak penyaji maupun pengguna aplikasi.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman Berbasis Multimedia penulis memberikan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman Berbasis Multimedia berisi informasi mengenai fungsi, tujuan dan kegiatan dari Taruna Siaga Bencana.
2. Agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas serta menarik lebih dalam proses pembuatannya, penulis menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro dan 3D Studio Max 8.
3. Pembuatan Aplikasi Multimedia mengenai profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman yang akan di kemas dalam bentuk cd.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata Satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat pendidikan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya pada pengenalan organisasi Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman kepada generasi muda.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman dengan baik, maka penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi melalui tanya-jawab .

2. Metode Observasi.

Suatu metode penelitian dimana penulis mendatangi langsung atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Metode Dokumentasi.

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran mengenai organisasi Taruna Siaga Bencana.

4. Metode Studi Pustaka.

Metode dengan cara pengumpulan data dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan sistem.

1.7. Rencana Kegiatan

Jadwal rencana pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan

Kegiatan	Juli 2009				Agustus 2009				September 2009			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan												
Pelaksanaan												
a. Pengamatan												
- Wawancara												
- Observasi												
- Dokumentasi												
- Studi Pustaka												
b. Aplikasi												
- Analisis												
- Desain												
- Implementasi												
- Pengujian												
Penyusunan Laporan												