

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada saat sebuah kata PMI terucap pasti di pikiran masyarakat awam adalah tempat dimana masyarakat bisa mendonorkan darah dan mencari darah saat dibutuhkan. Tugas seorang relawan PMI untuk meluruskan dan menjelaskan sebuah stigma dari pengertian PMI yang tidak melulu hanya berhubungan dengan darah.

Tapi dari mana relawan - relawan ini dapat menjelaskan dan mengerti apa arti dari sebuah palang merah jika tidak ada sistem orientasi yang wajib dijadikan bekal untuk para relawan - relawan palang merah. Setelah seseorang memutuskan untuk mendaftar menjadi seorang relawan PMI materi orientasi tentang kepalangmerahan adalah materi paling dasar dan wajib diketahui oleh setiap calon relawan. Karena seorang relawan palang merah itu harus menjaga nama baik lambang yang dibawanya dan juga harus selalu tanggap dalam keadaan apapun. karena palang merah adalah sebuah organisasi kemanusiaan yang dituntut harus selalu netral dan selalu siap sedia membantu dalam situasi sedarurat apapun.

Namun, yang menjadi masalah sekarang ini adalah sistem orientasi materi yang diberikan oleh pemateri hanya monoton berbentuk slide-slide dan jika ada sebuah materi tambahan berupa film dan lain-lain harus mencari-cari dahulu atau pemateri harus menyiapkan segala materi tentang kepalangmerahan sebelumnya. Ini sangat menyulitkan para pemateri dan juga untuk para relawan. hal ini sangat mengganggu dan cenderung membuat jenuh.

Minat para relawan untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa itu kepalangmerahan menjadi turun, karena format penyampaian materi yang hanya berbentuk monoton itu-itu saja dalam sebuah slide-slide. Menurut Ivo, melihat format materi yang disampaikan membuat bosan dan mengantuk (ivo, wawancara, 9 Oktober 2012). Dan menurut Hary, dengan format slide-slide yang ada pada materi sangat membosankan (hary, wawancara, 8 Oktober 2012). Akhirnya materi

yang awalnya ingin dipelajari, hanya sekedar dilihat saja tanpa adanya minat pada materi kepalangmerahan ini. Hal ini berakibat kurangnya ilmu kepalangmerahan yang dipelajari oleh para relawan.

Dari permasalahan tersebut, penulis akhirnya ingin membangun sebuah aplikasi pembelajaran tentang materi kepalangmerahan menjadi lebih efisien dan lebih menarik untuk disimak. Penulis yang juga penyusun skripsi ini mengambil judul "Perancangan Media Pembelajaran Materi Kepalangmerahan Untuk Relawan (Studi Kasus : PMI Kab.Sleman)"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang penulis angkat adalah:

Bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran dapat menambah minat belajar para relawan dalam mempelajari ilmu kepalangmerahan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat adanya permasalahan yang timbul maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini khusus ditujukan untuk para relawan PMI
2. Materi yang ada dalam aplikasi ini adalah materi kepalangmerahan yang memang sudah dipatenkan oleh standart palang merah.
3. Software yang digunakan di dalam pembuatan program ini yaitu menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional dan Adobe Photoshop CS3.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan mata kuliah Skripsi dan merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. membuat sebuah media aplikasi penyampaian materi kepalangmerahan
2. memberikan semua informasi materi yang dibutuhkan oleh setiap relawan
3. mengubah format penyampaian materi dari yang berbentuk slide-slide menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang lebih interaktif
4. menumbuhkan minat para relawan dalam mempelajari semua materi kepalangmerahan yang ada
5. sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat penelitian**

#### **1. Bagi Relawan**

Dapat memberikan sebuah informasi tentang materi kepalangmerahan jika relawan ingin mempelajarinya kembali setelah orientasi sudah diberikan

#### **2. Bagi Pemateri**

Dapat mempermudah pemateri dalam menyampaikan materi kepalangmerahan tanpa perlu buka tutup slide yang cenderung menyulitkan saat penyampaian berlangsung.

### **1.6 Metodologi Pengumpulan Data**

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah :

#### **1. Survey**

Dengan adanya surat pengantar dari pihak STMIK AMIKOM, maka langsung dilakukan survey ke objek yang dituju yakni Markas Palang Merah Kab. Sleman. Di lokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cara membuat aplikasi ini.

#### **2. Wawancara**

Dengan melakukan proses tanya jawab pada pihak – pihak terkait menyangkut permasalahan yang sedang diteliti.

### 3. Studi Pustaka

Selain survei, studi pustaka juga diperlukan untuk mencari informasi yang meliputi buku-buku referensi pedoman yang ada, baik dari perpustakaan yang berhubungan dengan objek yang diteliti, ataupun dari buku-buku yang menyediakan informasi yang diperlukan sekaligus software apa saja yang diperlukan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

##### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan skripsi ini.

##### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran materi kepalangmerahan untuk relawan.

##### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai aplikasi multimedia interaktif yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

##### BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian multimedia interaktif yang dirancang dari penelitian ini.

##### BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.