

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi informasi yang paling sering digunakan dalam aktifitas sehari-hari yaitu teknologi komputer. Dimana pada masa kini teknologi komputer sudah bukan merupakan barang yang asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang multimedia, dimana pada masa sekarang ini multimedia akan menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca dan keterampilan dasar lainnya yang penting untuk dimiliki dan dikuasai.

Munculnya berbagai macam bentuk dan sarana untuk menyampaikan komunikasi salah satunya adalah sebuah CD Interaktif yang dapat menyampaikan maksud dan tujuan sebuah CD Interaktif di buat untuk masyarakat luas, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga kalangan tua. Oleh karena itu dengan adanya media tersebut mampu membuat para siswa khususnya dapat mengerti tentang bencana tsunami dan gempa bumi, di karenakan siswa 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.

Dengan adanya CD penyuluhan berbasis multimedia untuk memberikan informasi penyuluhan tentang bencana tsunami dan gempa bumi bagi para siswa, sehingga mampu mengerti dampak bencana tsunami dan gempa bumi. Biasanya instansi-instansi dalam mengadakan penyuluhan hanya dengan berceramah, tanya jawab. Dengan media ini penulis yakin para siswa juga lebih mudah dan menarik dalam menyerap pengetahuan tentang bencana tsunami dan gempa bumi sehingga dampak bencana tsunami dan gempa bumi dapat dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu penulis membuat skripsi ini yang berjudul "Perancangan Media Penyuluhan Bencana Tsunami dan Gempa Bumi di SMA Negeri 1 Grabag Berbasis Multimedia" dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media penyuluhan serta pembelajaran yang jelas dan menarik.

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 bencana tsunami dan gempa bumi.

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 Tsunami dan Gempa Bumi, Dampak Tsunami dan Gempa Bumi, Solusi bahaya Tsunami dan Gempa Bumi
- 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 Penelitian

1.4.1 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.

1.4.2. Eksternal

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

1. Pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang medi penyuluhan bencana Tsunami dan Gempa Bumi bagi para siswa SMA Negeri 1 Grabag.
2. Bagi instansi Sekolah untuk para siswa, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung penyuluhan.
3. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.5. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) Metode 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 BMKG(Badan Metereologi Klimatologi dan Geofisika),serta para siswa itu sendiri.

- b) Metode Observasi : Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di kalangan siswa dengan bertatap muka melalui tanya jawab.
- c) Kepustakaan : Penelaahan buku multimedia karangan M.suyanto dan Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen yang berhubungan dengan pengembangan multimedia baik dari perpustakaan ataupun artikel internet.
- d) Pengujian CD interaktif : Pengujian CD Interaktif meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja apakah sesuai yang di harapkan atau tidak.

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 Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi sistem / objek penelitian, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V Penutup

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