

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat , telah menghantar manusia pada suatu peradaban baru, yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini ,teknologi di ciptakan untuk kehidupan sehari-hari ,secara cepat dan efektif. Oleh karena itu pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Adapun salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Pada era sekarang , komputer bukan lagi barang asing bagi masyarakat, karena menggunakan computer telah mencapai beberapa segi aspek kehidupan , baik dunia pendidikan , perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, pariwisata, dan bahkan sampai keluar angkasa sekalipun. Aplikasi multimedia menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Dan salah satu bentuk implementasi dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna di sertai dengan kebutuhannya. Penyajian informasi akan lebih menarik , apabila di tampilkan dalam sebuah media yang dapat menggabungkan , sebagai bentuk informasi yang ada. Multimedia berasal dari kata multi yang artinya banyak dan media berarti sarana / piranti untuk berkomunikasi. Jadi multimedia adalah sarana



atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

KPAI (komisi perlindungan anak) adalah lembaga independent yang kedudukannya setingkat dengan komisi Negara yang di bentuk berdasarkan amanat kepres 77/2003 dan pasal 74 UU no 23 tahun 2002 dalam rangka untuk meningkatkan efektivitas penyelenggaraan perlindungan anak indonesia. Lembaga ini bersifat independen, tidak boleh di pengaruhi oleh siapa dan dari mana serta kepentingan apapun kecuali satu, yaitu "demi kepentingan terbaik baik anak seperti di amanatkan oleh CRC (KHA) 1989 atau tentang KPAI(komisi perlindungan anak Indonesia).

Tugas KPAI (komisi perlindungan anak Indonesia)melakukan sosialisasi seluruh ketentuan peraturan per undang-undangan yang berkaitan dengan perlindungan anak, mengumpulkan informasi menerima pengaduan masyarakat, melakukan penelaahan dan pemantauan, dan evaluasi serta pengawasan terhadap penyelenggaraan perlindungan anak, memberikan laporan , saran, masukan, serta pertimbangan kepada presiden.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah telah di kemukakan maka dapat di ambil rumusan masalah sebai berikut :

"bagaimana menganalisis dan merancang media informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan pengenalan profil komisi perlindungan anak Indonesia " yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah pada bidang sosialisasi?.



1.3 Batasan Masalah

Untuk memutuskan bahasan dalam masalah ini maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu hanya menjelaskan tentang tehnik pembuatan aplikasi multimedia ini dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia khususnya dalam bidang promosi dan sosialisasi pada lembaga KPAI (komisi perlindungan anak Indonesia).

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah ; Macromedia flash sebagai software utama, swiSHmax, adobe photosop CS2, adobe audition sebagai software pendukung

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan :

- merancang dan mengembangkan pola keilmuan , membuka wawasan pengetahuan esuai dengan bidang tegnologi informasi yang berkaitan dengan multimedia
- sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan computer pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta
- untuk menguji sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam tegnologi informasi

Manfaat :

- memperkenalkan KPAI pada masyarakat yang membantukan sebagai media informasi dan sosialisasi



1.5 Metode Penelitian

❖ Sumber data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data, adalah sebagai berikut ;

a. *Primer*

Sumber data primer di dapatkan dari hasil wawancara dengan responden. Penulis menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. *Sekunder*

Data skunder di dapatkan dari penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini

❖ Lokasi

Penulis mengambil lokasi peneliyian di Komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) dengan alamat Jln.Teuku Umar No.10 Menteng Jakarta pusat.

❖ Metode pengumpulan data

a) *Metode Observasi*

Adalah suatu metode penelitian di mana peneliti langsung mendatangi atau mengamati terhadap obyek penelitian, agar di peroleh informasi yang akurat.



b) Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan.

c) Metode Studi Pustaka

Suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

d) Metode Dokumentasi

Yaitu penelitian dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen dari pihak KPAL.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis dalam lima bab, masing-masing sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI



Pada bab ini akan menguraikan tentang pengertian multimedia secara umum, tentang software, hardware dan perkembangan sistem multimedia yang digunakan, serta menguraikan sejarah dan informasi tentang objek penelitian KPAl secara umum.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan aplikasi multimedia dan analisis kebutuhan spesifikasi multimedia.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memberikan penjelasan tentang pembuatan aplikasi multimedia sampai siap untuk di gunakan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran mengenai penelitian yang telah di lakukan. Agar kesalahan, kekeliruan serta kekurangan yang ada saat ini dapat di hindari oleh para peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan.

LAMPIRAN

Berisi tentang rincian biaya manfaat dan print out tampilan-tampilan dari rancangan program yang dibuat penulis.

