

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring pesatnya kemajuan dan pembaharuan di dunia teknologi, pihak kepolisian memerlukan berbagai cara yang inovatif, modern dan dinamis untuk menyampaikan maksud dan tujuan kepolisian sebagai kemitraan pelayanan masyarakat. Namun saat ini beberapa pihak kepolisian dalam menyampaikan pengarahan penyuluhan Kamtibmas masih kurang inovatif, modern dan terkesan statis, sehingga pihak-pihak yang diberi penyuluhan cenderung kurang antusias dan mengerti dengan apa yang disampaikan.

Sesuai dengan hakekat ancaman Kamtibmas, maka masalah Kamtibmas sangat kompleks dan tidak pernah berhenti, bahkan cenderung untuk terus meningkat seiring dengan pembangunan dan perubahan-perubahan sosial. Sehingga pihak kepolisian sangat dituntut untuk juga memberikan perubahan-perubahan di dalam media penyampaiannya.

Pemanfaatan fasilitas teknologi dalam pengolahan materi yang dulu diolah secara sederhana, kini menjadi media interaktif yang dapat mempermudah proses penyampaian penyuluhan dengan tampilan menarik, inovatif, modern dan dinamis dengan materi yang diolah pada *database*.

“Perancangan Media Interaktif Sebagai Penyuluhan Kamtibmas (keamanan ketertiban masyarakat) Pada Kepolisian Sektor Godean” untuk memudahkan

Polri melakukan kegiatan penyuluhan serta penyampaian maksud dan tujuan Kamtibmas untuk masyarakat melalui teknologi media interaktif yang modern dan dinamis. Salah satu perangkat lunak atau *software* yang dapat membuat program komputer tersebut adalah Adobe flash CS3 yang didukung oleh bahasa pemrograman action script 2.0 dengan PHP dan MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah yang ada dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu “bagaimana merancang media interaktif yang dinamis dan menarik untuk Kepolisian Sektor Godean” agar Polri bisa memberikan peran serta penyuluhan Kamtibmas yang inovatif dan modern bagi masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Fokus bahasan dalam masalah ini dibatasi pada ruang yang lebih sempit yaitu :

1. Batasan penelitian meliputi pembahasan tentang materi narkoba, kenakalan remaja, lalu lintas, siskamling, bencana alam yang terangkum dalam Kamtibmas.
2. Aplikasi media pembelajaran ini ditujukan dapat berjalan pada *platform* Windows XP, Vista dan Windows 7.
3. Terdapat menu kuis interaktif seputar Kamtibmas yang dapat diupdate.

4. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP.
5. Pemrograman menggunakan *actionscript* 2.0 untuk *interface*, PHP untuk admin, dan MySQL untuk server *database*.
6. Format media dalam CD, DVD, *Flashdisk* atau *Hardisk* yang telah di *update* terlebih dahulu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Membuat media interaktif untuk penyuluhan Kamtibmas.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi objek dan peneliti. Manfaat yang akan didapat antara lain :

1. Menjadi media penyuluhan Kamtibmas yang lebih menarik, terperinci dan terkondisi.
2. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dan ilmu dalam pembuatan media interaktif multimedia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini, menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

1. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data materi diperoleh dari internet, jurnal serta buku-buku referensi pustaka Stmik Amikom Yogyakarta dan pribadi.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data untuk memperoleh materi informasi penelitian dengan melakukan pengamatan langsung dan wawancara kepada pihak Kepolisian Sektor Godean dibagian Kamtibmas dan Reskrim.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada petugas atau anggota Kamtibmas yang disebut Babinkamtibmas. Data yang diperoleh berupa materi seputar Kamtibmas.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari lima BAB meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini mencantumkan referensi tinjauan pustaka yang di acu, menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian dan *software* yang digunakan dalam pembuatan media interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan media interaktif yang dibuat.

