

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki era otonomi daerah yang ditandai dengan perubahan paradigma kebijakan pemerintah pusat membawa implikasi dalam penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan. Prinsip otonomi daerah menggunakan prinsip otonomi seluas-luasnya dalam artian daerah diberi kewenangan untuk menetapkan kebijakan daerah untuk memberi pelayanan, peningkatan peran serta, prakarsa dan pemberdayaan masyarakat yang bertujuan pada peningkatan kesejahteraan rakyat. Seiring dengan prinsip tersebut penyelenggaraan otonomi daerah harus selalu berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan selalu memperhatikan kepentingan dan aspirasi yang tumbuh dan berkembang di masyarakat.

Menyadari akan semakin besarnya pelimpahan kewenangan pemerintah pusat kepada daerah dalam berbagai kewenangan, membawa konsekwensi logis terhadap semakin beratnya tugas-tugas pemerintah daerah dalam berbagai kegiatan pembangunan. Persoalan pemerintah daerah sebenarnya juga merupakan persoalan masyarakat, sehingga upaya pemecahan masalah senantiasa mendasarkan pada skala prioritas daerah dengan melibatkan partisipasi secara aktif dari masyarakat. Dengan kata lain bahwa dalam penanganan persoalan yang dihadapi pada hakekatnya dilakukan oleh, dari dan untuk masyarakatnya.

Sehingga dibutuhkan sekali kapasitas kemampuan masyarakat dan pemerintah dalam melakukan pengelolaan pembangunan.

Dalam rangka mengkondisikan dan penyiapan pengelola pembangunan di daerah, peran-peran fasilitasi dari pemerintah menjadi mutlak diperlukan. Sejalan dengan hal tersebut mendasarkan pada Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2000, Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Departemen Dalam Negeri mempunyai tugas pokok menyelenggarakan sebagian tugas Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai fungsi perumusan kebijakan program pelatihan, fasilitasi dan evaluasi pelaksanaan program pelatihan serta pelaksanaan administrasi dan tata usaha.

Sampai dengan saat ini Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta memiliki wilayah kerja meliputi 9 (sembilan) provinsi yaitu Banten, Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur. Melihat begitu besar wilayah kerja tersebut, menjadi sebuah tantangan yang perlu untuk segera disikapi dalam rangka optimalisasi fungsi yang harus diemban. Ketidakseimbangan antara kapasitas kemampuan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dengan wilayah kerja yang harus digarap menjadi sebuah momentum untuk mencari alternatif pemecahan sehingga fungsi fasilitasi kepada daerah dapat dilakukan secara lebih optimal, efektif, dan informasinya mudah diperoleh.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan cepat, sehingga telah mendukung segala kebutuhan dan permintaan akan informasi melalui penciptaan media penyajian informasi. Pemanfaatan akan kemajuan teknologi yang sedang berkembang akan menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

Teknologi yang saat ini berkembang pesat akan mampu memberikan solusi informasi yang lebih baik. Dalam hal ini multimedia merupakan teknologi yang tepat dalam penyampaian informasi. Sistem multimedia di mulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2 (Suyanto, 2003). Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi (Oetomo, 2002).

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2003). Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka penulis mengambil suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyimpanan Informasi Pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta Kementerian Dalam Negeri.”**

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut di atas dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi multimedia yang dapat mendukung Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dalam penyampaian informasi pelatihan pemberdayaan masyarakat dan pemerintahan desa sewilayah kerja.
2. Mengkaji analisis dari aspek kemandirian masyarakat dan kebutuhan sistem, fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem sekarang.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih optimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu :

1. Pembuatan aplikasi multimedia sebagai media untuk penyampaian informasi mengenai profil Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dan akan dikemas dalam CD dan kios informasi bersifat interaktif, dimana aplikasi tersebut dapat di up-date pada teks, gambar mengenai struktur organisasi, kegiatan pelatihan, sarana dan prasarananya.

2. Aplikasi tersebut bersifat interaktif yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta produk-produk yang ditawarkan dari instansi berupa kegiatan pelatihan, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Flash CS4, Adobe Illustrator CS3 dan Adobe Photoshop CS3 dan menggunakan sistem operasi Microsoft Windows XP.
4. Analisis pengembangan didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya – manfaat. Analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang STRATA-I SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
- b. Membuat aplikasi Multimedia pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta, dengan hasil berupa CD dan kios informasi yang bersifat Interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi

yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

- c. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan penyampaian informasi pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa CD interaktif dan kios informasi agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara menyampaikan informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.1. Metode Wawancara

Mengadakan Wawancara langsung kepada para pejabat, staf dan peserta pelatihan di Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.5.2. Metode Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari *internet*.

1.5.3. Dokumentasi

Mengambil beberapa foto atau gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi, analisis dan pengembangan aplikasi.

1.5.4. Metode Observasi

Merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi kios informasi yang lebih baik.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penulisan skripsi ini, batasan masalah, tujuan, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (*software*) yang mendukung pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III: Gambaran Umum dan Analisis Sistem.

Bab ini menjelaskan gambaran umum Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta, visi misi dan media promosi/informasi yang digunakan serta menjelaskan analisis sistem yang terdiri analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*), analisis kebutuhan sistem, analisis biaya-manafaat dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV: Pembahasan.

Bab ini membahas tentang perancangan, implementasi dan fungsi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian dan saran untuk peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**