

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas hidup semakin menuntut manusia untuk melakukan berbagai aktifitas yang dibutuhkan dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya. Teknologi Informasi dan Komunikasi yang perkembangannya begitu cepat secara tidak langsung mengharuskan manusia untuk menggunakannya dalam segala aktivitas. Termasuk diantaranya menggantikan sistem manual menjadi otomatis. Beberapa penerapan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi banyak dipelajari terutama sebagai implementasi pembelajaran yang baru yang masih berpeluang tinggi.

Sampai saat ini Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Dikpora) Provinsi DIY masih menggunakan sistem manual yakni dalam melayani pengunjung untuk mengarahkan lokasi bagian tujuan. Hal ini mengakibatkan kegiatan operasional pegawai yang terbengkalai untuk menjelaskan sistematika karena ketiadaan *costumer service*. Pengembangan multimedia yang terhubung dengan database yang dapat dinikmati melalui kiosk *touch screen* menjadi salah satu sistem untuk mengatasi hal tersebut. Sebagai instansi yang erat hubungannya dengan pendidikan dan teknologi maka dibutuhkan rancangan dan implementasi

infrastruktur teknologi seperti e-kiosk sebagai media pengenalan pemetaan bagian dan visi dan misi (*company profile*), terlebih mampu menghubungkan antara database dan flash multimedia yang membantu *update* secara dinamis setiap harinya. Dilengkapi dengan akses bahasa Indonesia, sistem baru ini akan mempermudah pengunjung baru yang mencari bagian kepentingannya secara mandiri dan informasi terbaru dari Dinas Dikpora Provinsi DIY.

Oleh karena itu, dibuat sebuah layanan informasi yang berjudul "Perancangan E-kiosk Sebagai Layanan Informasi Pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY Berbasis Multimedia".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan permasalahan yang akan dihadapi antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun E-kiosk yang dapat memberikan informasi berkualitas?
2. Bagaimana menyampaikan isi informasi secara terstruktur, agar mudah ditelusuri dan dipahami oleh pengguna?
3. Bagaimana menghubungkan koneksi database `mysql` dengan Adobe Flash CS3?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat tidak sedikit permasalahan yang terdapat di Dinas Dikpora Provinsi DIY maka didalam penyusunan Tugas Akhir penulis hanya membatasi ruang lingkup meliputi :

1. Informasi mengenai profil, visi dan misi, struktur dan pemetaan lokasi tempat pada lantai 1 Dinas Dikpora Provinsi DIY.
2. Informasi mengenai agenda Dikpora yang bersifat dinamis.
3. Software yang digunakan dalam merancang e-kiosk ini yaitu Adobe Flash CS3 dan mySQL.
4. Tidak membahas keamanan jaringan kecuali validasi dengan login.

### 1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membangun e-kiosk pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY berbasis Multimedia.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Lulus program diploma III dan memperoleh gelar Ahlimadya (AMD) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- d. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu obyek multimedia khususnya perancangan e-kiosk, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- e. Merencanakan, merancang dan membuat sistem layanan informasi multimedia interaktif berupa piranti elektronik kiosk informasi sebagai alternatif media layanan informasi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi Mahasiswa**

- 1) Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan layanan informasi menggunakan Adobe flash CS3 dan MySQL.

#### **b. Bagi Dinas pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY**

- 1) Menyampaikan informasi secara terstruktur dan konsisten kepada pengguna dalam format teks, gambar, grafik, animasi, yang dikemas dalam satu paket multimedia interaktif.
- 2) Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mendapatkan dan pengaksesan sebuah informasi.
- 3) Sebagai sarana bagi Dinas Dikpora Provinsi DIY setempat dalam menyampaikan sebuah informasi kepada pengguna.

- 4) Sebagai sikap Dinas Dikpora Provinsi DIY dalam implementasi pengembangan IT khususnya layanan informasi.
- c. Bagi masyarakat umum dan IT
- 1) Sebagai referensi dan pedoman untuk mengembangkan sistem layanan informasi e-kiosk yang sesuai untuk kebutuhan pribadi atau institusi ( negeri maupun swasta).
  - 2) Pemicu semangat untuk mengembangkan sistem layanan informasi yang dibutuhkan masyarakat.

### **1.6 Metode Penulisan**

Metode yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir adalah:

#### **1. Metode Observasi**

“Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti”(Gorys Keraf, 2001:162). Dalam metode ini, dilakukan pengamatan secara langsung pada dokumen atau catatan yang ada di Dinas Dikpora Provinsi DIY.

#### **2. Metode Wawancara atau interview**

“Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang autoritas (seorang ahli/ yang berwenang dalam suatu masalah)”(Gorys Keraf, 2001:161). Metode ini digunakan untuk

memperoleh data yang lengkap dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang berhubungan dengan Dinas Dikpora Provinsi DIY.

### 3. Metode Studi Pustaka

“Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku-buku, koran majalah dan literature lainnya”(Gorys Keraf,2001:166). Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan yang ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan dengan menempatkan kesimpulan tersebut untuk merumuskan suatu pendapat baru yang karenanya lebih menekankan pengutipan-pengutipan untuk memperkuat uraian.

### 4. Metode Data Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang ada dipelajari untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini. Dokumen itu merupakan laporan dan atau berbagai artikel dari majalah, koran, jurnal atau internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penulisan, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir. Pengertian e-kiosk dan kelebihanannya serta menjelaskan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Tinjauan dan pembahasan secara umum tentang profil instansi, struktur, data umum instansi dan sistem manual yang dipakai oleh Dinas Dikpora provinsi DIY. Sistem manual dalam menyampaikan informasi yang masih tanya jawab dan belum didukung dengan layanan informasi berbasis multimedia.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Membahas tentang rancangan dan implementasi perancangan e-kiosk, urutan-urutan membuat layanan informasi, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY.

