

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad melinium dengan bermacam-macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak computer, seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, video atau suara. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video yang mudah dimengerti. Konsep dari aplikasi ini adalah multimedia interaktif, artinya pengguna dapat melakukan interaksi langsung dengan aplikasi multimedia sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi ini. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan

menarik minat untuk menggunakannya sehingga para pengguna dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia untuk memperkenalkan perusahaannya, salah satunya adalah Bank Sampah Gemah Ripah yang akan memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia.

Secara umum, multimedia merupakan kombinasi antara text, grafik, animasi, audio, gambar atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi¹.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan computer, 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 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus².

Bank Sampah di Dusun Badegan Bantul, dikenal dengan nama Bank Sampah Gemah Ripah. Aktifitasnya sama dengan bank umumnya, hanya di sini bukan uang yang disimpan atau ditabung, tetapi sampah

¹Budi Sutedjo Dharma Octomo, S.Kom., *MM. Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2002 hal 51

²M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk mengingatkan keunggulan bersain*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005 . hal 23

yang masih memiliki nilai ekonomis. Juga merupakan suatu gerakan memilah dan mendaur ulang sampah. Walaupun disebut bank, akan tetapi lembaga ini sebenarnya hanya dipandang sebagai Bengkel Kerja Kesehatan Lingkungan berbasis masyarakat.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Bank Sampah adalah adanya media presentasi yang kurang menarik. Supaya masyarakat lebih mudah menangkap atau memahami apa yang dipresentasikan, maka perlu dibuat media presentasi berupa CD Interaktif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah :

1. Bagaimana cara membuat media presentasi yang lebih menarik agar masyarakat lebih memahami tentang apa yang dipresentasikan dalam bentuk media berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimana membuat penayampain informasi pada Bank Sampah Gemah Ripah yang dapat memberikan informasi secara baik dan dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat?
3. Bagaimana cara yang efektif mengatasi kurangnya tenaga pelayanan saat melayani pengunjung?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang dibatasi, penulis akan mencoba untuk

menerapkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif sebagai sarana mempresentasikan perusahaan tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Bank Sampah Gemah Ripah dusun Badegan Bantul Yogyakarta.

1. Aplikasi yang kita buat berupa statis tidak menggunakan database.
2. Sebagai sarana dalam penyempian informasi mengenai profile, prestasi BANK SAMPAH, susunan staf, sejarah, lokasi, proses daur ulang sampah (berupa kertas, seterofom atau gabus, plastik bekas bungkus makanan siap saji) dan informasi lainnya yang bersifat statis.
3. Software yang digunakan dalam merancang system multimedia ini menggunakan Adobe Flash CS 3, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Audition.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap media presentasi berupa CD Interaktif yang kami buat.
2. Membuat media presentasi Bank Sampah Gemah Ripah yang menarik bagi masyarakat.

1.5. Manfaat Penelitian.

a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal tambahan pengetahuan dan menerapkan teori dan praktikum yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

b. Bagi Perusahaan

Untuk mempermudah pihak bank sampah dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat umum.

c. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan perancangan system informasi yang bermanfaat dan berkualitas.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data oleh penyusun dalam menulis Tugas Akhir ini adalah :

(1) Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan cara melakukan penelitian langsung ke Bank Smaph Gemah Ripah

Badegan Bantul sehingga akan memperoleh data yang akurat, sistematis dan sesuai dengan tujuan penulis.

(2) Interview

Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan Kepala bagian administrasi dan beberapa karyawan Bank Sampah Gemah Ripah Badegan dan mengadakan penjelasan-penjelasan yang berhubungan dengan permasalahan ini.

(3) Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan. Dalam judul “

PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI PERUSAHAAN BANK SAMPAH GEMAH RIPAH BERBASIS MULTIMEDIA”

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini merupakan gambaran secara garis besar yang akan ditulis oleh penulis terhadap penelitian Tugas Akhir.

Sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat metode pengumpulan data dan alasan pengambilan judul dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi lembaga yang diteliti.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penyusun akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang profil BANK SAMPAH, yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

