

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar belakang

Salah satu teknologi informasi yang paling sering digunakan dalam aktifitas sehari-hari yaitu teknologi komputer. Dimana pada masa kini teknologi komputer sudah bukan merupakan barang yang asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang multimedia, dimana pada masa sekarang ini multimedia akan menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca dan keterampilan dasar lainnya yang penting untuk dimiliki dan dikuasai.

Munculnya berbagai macam bentuk dan sarana untuk menyampaikan komunikasi salah satunya adalah sebuah CD Interaktif yang dapat menyampaikan maksud dan tujuan sebuah CD Interaktif di buat untuk masyarakat luas, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga kalangan tua. Oleh karena itu dengan adanya media tersebut mampu membuat para remaja khususnya dapat mengerti manfaat dan bahaya kondom di karenakan remaja merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat menggantikan generasi-generasi terdahulu dengan kualitas kinerja dan mental yang lebih baik, mempengaruhi dan menentukan ciri individual dalam bertingkah laku terhadap masyarakat sekitar.

Dengan ada nya CD penyuluhan berbasis multimedia untuk memberikan informasi penyuluhan tentang manfaat dan bahaya kondom bagi para remaja, remaja

mampu mengerti bahaya, manfaat, kegunaan dan pengertian yang mendalam tentang kondom sejak usia dini. Biasanya instansi-instansi dalam mengadakan penyuluhan hanya dengan berceramah, tanya jawab. Dengan media ini penulis yakin para remaja juga lebih mudah dan menarik dalam menyerap pengetahuan tentang bahaya serta dampak manfaat dan bahaya kondom sehingga pencegahan penyalahgunaan kondom dapat dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu penulis membuat skripsi ini yang berjudul **"Perancangan Media Penyuluhan Tentang manfaat dan bahaya kondom bagi remaja berbasis multimedia"** dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media penyuluhan serta pembelajaran yang jelas dan menarik.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang mampu digunakan sebagai media penyuluhan yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang dampak serta masalah manfaat dan bahaya kondom sejak dini.

### **1.3. Batasan masalah**

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja

- Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia berupa

media penyuluhan.

- Ruang Lingkup penelitian meliputi pembahasan tentang sejarah kondom, jenis-jenis kondom, manfaat dan bahaya kondom, dan bagaimana pencegahan agar remaja tidak menyalahgunakan kondom.
- Perangkat lunak yang dipakai meliputi Macromedia Flash Profesional 8, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Audition 2.0.

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disampaikan dalam suatu media penyimpanan yaitu CD (*Compact Disk*) aplikasi multimedia.

#### **1.4. Tujuan penelitian**

##### ***a. Internal***

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Mengetahui perkembangan aplikasi multimedia.
- Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
- Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.

- Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran.

#### ***b. Eksternal***

Bagi masyarakat pada umumnya, tentang dibuatnya tema ini mengandung maksud dan tujuan:

- Pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang media penyuluhan manfaat dan bahaya kondom bagi para Remaja.
- Bagi instansi Sekolah untuk para pelajar, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung penyuluhan.
- Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

### **1.5. Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **A PENGUMPULAN DATA**

- Metode Wawancara / Interview : yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan. Pengambilan data dengan cara mencari sumber informasi penyelidikan dari Puskesmas, BKKBN (Badan Keordinasi Keluarga Berencana Nasional), serta para remaja itu sendiri.

- Metode Observasi : Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di kalangan remaja dengan bertatap muka melalui tanya jawab.
- Kepustakaan : Penelaahan buku multimedia karangan M.suyantodan Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen yang berhubungan dengan pengembangan multimedia baik dari perpustakaan ataupun artikel internet.

#### B. DESIGN/PERANCANGAN

- Perancangan system ini menggunakan software macromedia flash 8, adobe audition, adobe photoshop

#### C. UJI COBA

- Pengujian CD interaktif : Pengujian CD Interaktif meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja apakah sesuai yang di harapkan atau tidak.

#### 1.6. Sistematika penulisan

Penulisan laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini.

#### BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## BAB II Landasan teori

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

## BAB III Analisis Dan Perancangan System

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis perancangan sistem.

## BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas serta bagaimana langkah pembuatan CD penyuluhan tentang manfaat dan bahaya kondom. Bab ini akan di uraikan secara rinci mengenai perancangan design system, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang suara, serta instalasi system.

## BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.