

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Global Warming kini merupakan masalah utama bagi dunia. Global Warming disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurang termanfaatkannya limbah. Setiap makhluk hidup baik hewan, tumbuhan, maupun manusia membutuhkan makanan untuk dikonsumsi dan mengeluarkan kotoran sebagai dampak dari metabolisme tubuhnya. Seiring bertambahnya populasi, maka limbah yang dihasilkan juga menambah. Limbah tersebut antara lain berupa Feces, sampah organik, dan sampah anorganik. Apabila limbah tersebut menumpuk dan tidak diolah secara baik hal ini dapat menyebabkan pencemaran udara dan pencemaran tanah.

Keadaan tersebut dapat dihindari dengan membuat suatu sistem yang terpadu dan berkelanjutan. Dusun Jethak II Sidokarto, Godean, Sleman, Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang dapat dijadikan desa percontohan dalam pengelolaan limbah penduduknya. Walaupun luas wilayahnya sempit dan mayoritas keadaan ekonomi penduduknya masih rendah, namun mereka mempunyai kemauan kuat untuk memajukan desanya, terutama pengolahan limbahnya.

Didesa Jethak II limbah yang berupa sampah organik diolah menjadi pupuk kompos yang digunakan untuk memupuk tanaman pertanian. Hasil dari tanaman pertanian tersebut digunakan sendiri oleh masyarakat setempat untuk dikonsumsi sehari – hari. Sedangkan limbah manusia berupa feces, dimanfaatkan menjadi biogas. Limbah manusia tersebut dimasukkan kedalam tabung anaerob, sehingga menghasilkan keluaran berupa gas metan dan sludge. Gas metan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi untuk memasak dan pemanas air. Sedangkan selatnya bisa dimanfaatkan sebagai pupuk untuk menyuburkan tanaman pertanian desa tersebut. Kemudian limbah rumah tangganya yang berupa sampah dapur merupakan bagian terkecil yang dimanfaatkan menjadi kompos.

Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi, serta merupakan central aplikasi sebuah komputer diharapkan dapat memenuhi kebutuhan informasi yang bersifat interaktif. Dapat menampilkan gambar, suara yang menarik rasa ingin tahu seseorang. Sehingga dapat mengatasi keterbatasan petugas dalam penyampaian kepada masyarakat luas tentang pengolahan limbah yang bijak, untuk mengurangi dampak pemanasan global.

Melihat Kedua hal tersebut, maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran informasi pengolahan limbah yang baik, maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah media yang dapat membantu masyarakat. penyediaan akan sebuah media informasi harus benar – benar diperhatikan.

1.2 Rumusan Masalah

- 1 Bagaimana menyajikan informasi mengenai pengolahan limbah dusun Jethak II agar terlihat menarik?
- 2 Bagaimana membuat media informasi yang dapat memudahkan pemahaman warga dengan menggunakan software – software aplikasi multimedia seperti Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosop CS2, Adobe illustrator CS2, Adobe Audition 1,5, Macromedia Flash MX.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempromosikan agar informasi yang dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi multimedia ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada menyiapkan dan membuat gambaran secara visual dan suara mengenai profil dari dusun Jethak II Sidokarto Godean serta cara pengolahan limbah yang meliputi limbah plastik, limbah logam, limbah dapur, limbah kertas dan limbah manusia dalam bentuk video CD interaktif. Materi – materi tersebut akan diolah menggunakan software – software aplikasi yaitu Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosop CS2, Adobe illustrator CS2, Adobe Audition 1,5, Macromedia Flash MX.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui apakah “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI

PENGOLAHAN LIMBAH PADA DUSUN JETHAK II SIDOKARTO GODEAN ' ini dapat digunakan secara optimal dalam menunjang informasi pengolahan limbah pada dusun jethak II kepada masyarakat lain. Serta dapat memberikan ide – ide baru dalam menyampaikan informasi mengenai sebuah obyek dengan menggunakan aplikasi multimedia. Tujuan dari penulisan ini adalah :

- 1 Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Manajemen Informatika
- 2 Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- 3 Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, pengajaran, dan pengabdian.
- 4 Sosialisasi multimedia kepada masyarakat yang belum mengerti multimedia.
- 5 Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik dan yang memudahkan pemahaman warga.

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

a. Bagi Masyarakat

1. Dapat digunakan sebagai wahana penyampaian informasi kepada masyarakat lain tentang pengolahan limbah yang bijak.

2. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dalam penyampaian informasi dan promosi mengenai pengolahan limbah.

b. Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teorities terhadap pengolahan limbah dengan aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan aplikasi multimedia “pengolahan limbah” untuk penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1.5.1 Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung serta mengamati dengan teliti dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

1.5.2 Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

1.5.3 Kearsipan (Documentation)

Pengumpulan dokumen – dokumen untuk dilakukan analisa.

1.5.4 Metode Studi Literatur

Yaitu metode pelaksanaan dengan mempelajari atau membaca buku – buku literatur maupun dokumen serta keterangan lain yang didapat pada instansi yang bersangkutan untuk digunakan sebagai referensi.

1.6 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari tahap awal perancangan konsep hingga penulisan laporan.

Bab. I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

Bab. II DASAR TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

Bab. III TINJAUAN UMUM

Menguraikan informasi tentang objek penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

Bab. IV PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

Bab. V PENUTUP

Berisi mengenai penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

1.7 Laporan Kegiatan

Dilaksanakan di dusun Jethak II Sidokarto Godean Sleman Yogyakarta

Pada tanggal 1 November – 1 Desember 2008.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Tahap Pelaksanaan	November 2008				Desember 2008				Januari 2009			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
A. Persiapan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Pengamatan	■											
2. Wawancara		■										
3. Kearsipan			■									
4. Study Literatur				■								
B. Pelaksanaan												
1. Merancang Konsep												
2. Pembuatan Animasi												
3. Penerapan												

C. Penyelesaian																					
1. Analisa Data																					
2. Penyusunan Laporan																					

