

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol saat ini adalah aspek peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang makin beragam, salah satunya komponen dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk penyampaian materi atau pun simulasi dalam penyampaian informasi kepada masyarakat umum. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data-data atau video sekalipun. Disini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis.

Cara penyampaian simulasi tata cara pemilu ini masih banyak bersifat manual bahkan disosialisakan, yaitu masih melibatkan orang secara langsung. Simulasi seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan tuhan manusia memiliki sifat pelupa, tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Dari uraian diatas dapat dilihat masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk memudahkan mengetahui tata

cara pemilu melalui media elektronik, yang kedua memanfaatkan fungsi komputer sebagai salah satu media simulasi dan pembelajaran bagi umum agar dikemudian hari masyarakat umum tidak gagap teknologi. Dari suatu permasalahan yang telah di uraikan di atas maka penulis mengambil skripsi dengan judul “ Perancangan Simulasi Berbasis Multimedia PEMILU 2009 ” .

1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : “Bagaimana memanfaatkan sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi dan media publikasi kepada masyarakat tentang tata cara PEMILU 2009 ? ”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikasi arah tujuan penulis. Sehingga penulis lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat untuk tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan simulasi tata cara pemilu.

Agar apa yang dijelaskan di atas dapat terwujud, maka penulis menggunakan software utama Macromedia Flash 8 dan beberapa software pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition 2.0.

Dengan adanya software-software pembantu di atas telah menjadikan pembuatan menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Penulis

- a. Memudahkan kalangan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang tata cara pemilu 2009.
- b. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan ke dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.
- c. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA jurusan Teknik Informasi.

1.4.2 Untuk Lembaga (KPU) & Umum (Pemilih)

- a. Meningkatkan kualitas pelayanan informasi.
- b. Memberikan alternative baru dalam penyampaian informasi kepada masyarakat.
- c. Sosialisasi teknologi media dalam memeberikan informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan simulasi tata cara pemilu.

1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.3. Metode Wawancara (*Interview*)

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam proses perancangan dan pembuatan simulasi tata cara untuk pemilu.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang pengertian multimedia, unsur-unsur multimedia, langkah-langkah Pengembangan multimedia, Struktur aplikasi multimedia, dan software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

Bab III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum tata cara pemilu yang didalamnya memuat sejarah singkat, stuktur organisai pemilu, program kegiatan pemilu, visi dan misi KPU. Serta analisis sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

Bab IV : PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik yang membahas mulai dari merancang konsep, merancang isi, pembuatan, pengeditan sampai Penyelesaian serta pengembangan sistem aplikasi yang dibuat.

Bab VI : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.