

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat cepat seperti yang terjadi saat ini. Hal tersebut di tandai dengan semakin canggihnya alat Bantu manusia dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Salah satunya adalah semakin canggihnya teknologi komputer yang semakin hari semakin maju. Salah satu manfaat semakin canggihnya teknologi komputer adalah pengolahan data menjadi informasi menjadi sangat cepat, tepat waktu, dan lebih akurat. Dimana informasi tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu manusia dalam mengambil keputusan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam mengembangkan organisasinya.

Saat ini kemajuan teknologi sangatlah berperan penting pada pendidikan terutama pendidikan Satuan Karya (SAKA) BHAYANGKARA dimana pendidikan Satuan Karya ini telah memberikan pembelajaran yang sangat baik untuk mewujukan kader-kader bangsa ikut serta bertanggung jawab terhadap keamanan dan ketertiban masyarakat melalui pendidikan ke bhayangkaraan gerakan pramuka. Dan di organisasi ini penyampaian informasi masih kurang menarik, hal ini sangatlah berpengaruh dalam penghambatan penyampaian visi dan misi organisasi. Sehingga Penyampaian informasi sangatlah penting sebagai media promosi untuk memegang

peranan penting dalam pengembangan organisasi ini, sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang lebih canggih dan dikemas dengan tampilan yang menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Dengan adanya sistem penyampain informasi sebagai media promosi berbasis multimedia diharapkan dapat menyajikan berbentuk informasi yang lengkap, akurat dan menarik, maka sangatlah tepat apabila memanfaatkan komputer dalam proses pembuatannya. Karena komputer memiliki perangkat lunak yang canggih dalam mendukung pembuatan multimedia. Oleh karena itu media informasi berbasis multimedia sangat dibutuhkan guna mendukung tercapainya tujuan organisasi ini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, sistem penyampaian informasi pada SAKA Bhayangkara kota Yogyakarta masih kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan kurang adanya ketertarikan dan informasi yang ingin disampaikan tidak tersalurkan dengan baik, terutama hal-hal yang berkaitan dengan penyampaian visi misi organisasi. Dan sangat dibutuhkannya media informasi yang berbasis multimedia. Dengan adanya permasalahan tersebut, tentunya dapat memperlambat pencapaian visi dan misi organisasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini bermaksud melakukan analisis, evaluasi serta merancang sebuah media informasi berbasis multimedia yang membantu dalam penyampaian informasi organisasi yang sekaligus mengatasi permasalahan yang ada dengan judul "ANALISIS DAN

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SAKA BHAYANGKARA KOTA YOGYAKARTA”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan adanya permasalahan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut
“Bagaimana menganalisis dan merancang media informasi berbasis multimedia interaktif yang menarik untuk SAKA BHAYANGKARA Yogyakarta?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah :

- a. Pemafaatan multimedia untuk media informasi dalam pengenalan dan pencarian anggota baru.
- b. Informasi yang akan disajikan dalam bentuk media Interaktif yang di rancang untuk mempermudah penggunaan.
- c. Informasi yang akan disajikan meliputi profil, visi dan misi, struktur organisasi, kegiatan, prestasi, serta informasi lain yang mungkin masih diperlukan.

- d. Software yang digunakan dalam merancang tampilan multimedia ini yaitu Adobe flash CS3, Adobe Photoshop CS3, serta software pendukung lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk profile adalah:

- a. Memenuhi prasyarat kelulusan bagi program S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi mengenai keberadaan serta visi dan misi SAKA Bhayangkara kota Yogyakarta sebagai media informasi.

1.5. Mafaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai motivasi untuk dapat terus mengasah kemampuan yang dimiliki
- b. Mempermudah dalam pengenalan SAKA Bhayangkara melakukan pencarian anggota baru.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari obyek permasalahan penelitian adalah

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di Satuan Karya Bhayangkara kota Yogyakarta. Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu :

a. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Data-data yang diperoleh didapatkan dari pengamatan secara langsung pada lokasi SAKA Bhayangkara kota Yogyakarta.

b. Metode Interview (Wawancara)

Metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan disertai penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak SAKA Bhayangkara kota Yogyakarta yang terkait

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data – data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada Satuan Karya Bhayangkara kota Yogyakarta .

d. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari beberapa sumber media seperti media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

2. Perancangan model

Yaitu tahap pembuatan model atau tampilan program atau perancangan aplikasi multimedia atau bisa disebut juga pembuatan storyboard pada pembuatan film atau video.

3. Implementasi rancangan

Yaitu tahap pembuatan aplikasi multimedia.

4. Testing implementasi rancangan

Yaitu tahap pengujian aplikasi multimedia, apakah aplikasi multimedia sudah sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan atau belum.

5. Testing model penyelesaian

Yaitu tahap memperbaiki aplikasi multimedia yang telah di tes kepada user agar aplikasi multimedia menjadi sesuai yang diharapkan oleh user.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan penelitian disusun secara sistematis dalam ke enam bab, dimana masing - masing bab tersebut dijabarkan dan diuraikan yang mencakup permasalahan - permasalahan yang akan dibahas, sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software dan hardware yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem multimedia yang dibahas meliputi pendefinisian masalah, analisis SWOT, studi kelayakan, analisis biaya-manfaat dan analisis kebutuhan sistem. Pada bab ini akan dibahas pula tentang tahapan – tahapan implementasi sistem, yaitu: merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Merupakan bab yang akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan penyusun yang diambil dari penelitian skripsi ini yang diharapkan bermanfaat bagi pihak lain serta saran – saran untuk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

