

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan komputer pada era globalisasi semakin maju dan kompleks. Eksistensi komputer berbeda-beda dalam mengaplikasikan aktvitasnya dengan sarana komputer sebagai media bantu dalam mencari solusi. Pada saat ini informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan dan pengetahuan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Dengan berkembangnya perangkat keras secara tidak langsung berpengaruh pada perkembangan perangkat lunak. Desain grafis tidak terlepas dengan adanya perangkat lunak atau software yang mendukung dalam mengaplikasikan imajinasi dan kreativitas. Mekanisme desain grafis merupakan bentuk uraian kegiatan dalam bentuk media untuk menghasilkan desain sistem informasi.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, media kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi ke masyarakat. Tetapi sejalan dengan

perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi dan informasi yang lebih efektif sehingga promosi dan informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, dan lain-lain.

Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan user lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun.

Penduduk yang besar tidak selalu menjadi kekuatan pembangunan jika tidak disertai dengan kualitas sumber daya manusia yang memadai. Jumlah penduduk yang besar akan bermanfaat jika kualitasnya baik. Sebaliknya, jika kualitasnya rendah maka penduduk yang besar hanya akan menjadi beban pembangunan. Salah satu upaya yang telah dan perlu dilakukan oleh pemerintah adalah dengan pengendalian jumlah penduduk dan peningkatan kualitas penduduk melalui Program Keluarga Berencana.

Program KB mempunyai arti yang sangat penting dalam upaya mewujudkan manusia Indonesia sejahtera disamping program pendidikan dan kesehatan. Undang-undang nomor 10 tahun 1992 tentang perkembangan kependudukan dan pembangunan keluarga sejahtera menyebutkan bahwa keluarga berencana adalah upaya peningkatan kepedulian dan peran serta masyarakat melalui pendewasaan usia perkawinan, pengaturan kelahiran, pembinaan ketahanan keluarga, serta peningkatan kesejahteraan keluarga untuk mewujudkan keluarga kecil, bahagia dan sejahtera.

Dari uraian diatas penulis memberi judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BINA KELUARGA REMAJA PADA DINAS TENAGA KERJA SOSIAL DAN KELUARGA BERENCANA KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan muncul permasalahan yang sedang terjadi di Dinas Tenaga Kerja Sosial dan Keluarga Berencana. Rumusan masalah yang muncul pada Dinas Tenaga Kerja Sosial dan Keluarga Berencana Kabupaten Sleman Yogyakarta sesuai dengan judul yang diajukan penyusun adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara Dinas Tenaga Kerja Sosial dan KB mensosialisasikan Bina Keluarga Remaja (BKR) menggunakan aplikasi multimedia kepada masyarakat yang lebih efektif dan efisien?

1.3. BATASAN MASALAH

1. Sosialisasi Bina Keluarga Remaja (BKR) yang dilakukan Dinas Tenaga Kerja Sosial dan KB Kabupaten Sleman Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi multimedia “CD Interaktif” sebagai media sarana mensosialisasikan Bina Keluarga Remaja (BKR).

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Kegiatan penulisan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Adapun penulisan laporan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memberikan Informasi kepada masyarakat tentang Bina Keluarga Remaja.
2. Memberikan kesadaran masyarakat untuk berperan serta dalam mensukseskan program KB.
3. Mengembangkan sistem informasi yang sudah ada menjadi sistem informasi yang lebih baik.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
5. Mengevaluasi sistem, merumuskan tujuan, memberikan suatu usulan dan menyusun suatu tahap rencana pengembangan sistem informasi sosialisasi Bina Keluarga Remaja dengan menggunakan CD interaktif.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu mengadakan penelitian yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas terutama tentang mensosialisasikan Bina Keluarga Remaja pada masyarakat.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada beberapa karyawan dan masyarakat.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari lembaga dalam bentuk dokumen.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode mencari literatur atau sumber yang dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam penyusunan skripsi ini.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu:

- **BAB I PENDAHULUAN**

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

- **BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA**

Menguraikan tentang sistem secara umum meliputi: konsep dasar multimedia, software yang digunakan serta gambaran umum Dinas Tenaga Kerja Sosial dan KB khususnya Bidang Keluarga Berencana.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan aplikasi multimedia sosialisasi Bina Keluarga Remaja, identifikasi masalah multimedia, analisis yang dilakukan yang didalamnya terdapat analisis masalah, analisis kelemahan sistem, analisis PIECES, analisis kebutuhan spesifikasi multimedia, studi kelayakan aplikasi multimedia.

- **BAB IV PEMBAHASAN**

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi, perbandingan sistem yang lama dengan sistem yang baru serta perancangan sistem secara umum dan perancangan secara rinci. kegiatan implementasi mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, memelihara sistem multimedia.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **LAMPIRAN**

