

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat turut membantu manusia dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dan menjadi suatu trend dalam dunia komputer adalah Multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian informasi dengan menggabungkan suara/audio dan gambar/visual baik itu gambar bergerak (animate picture) ataupun gambar tidak bergerak (static picture). Multimedia menjadi semacam kebutuhan dalam dunia teknologi informasi karena informasi yang dibuat dan disampaikan dengan dukungan aplikasi multimedia akan menjadi lebih mempunyai daya tarik dan lebih berkesan bagi pengguna dan orang yang melihat.

Seiring perkembangan teknologi, sarana informasi interaktif yang berbasis multimedia sangatlah dibutuhkan, dan ini tidak bisa lepas dari adanya software dan hardware yang mendukung dalam mengaplikasikan informasi berbasis multimedia yang akan disajikan. Salah satunya untuk menghasilkan suatu media informasi yang mempunyai tampilan menarik bagi pengguna atau jika digunakan sebagai sarana presentasi akan lebih menarik dan memberi kesan bagi audiens, sehingga pengguna dan juga audiens tidak akan merasa jenuh dan bahkan akan menikmati informasi yang disampaikan dengan adanya gambar, animasi, suara dan hal menarik lainnya pada media informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, salah satu bentuk aplikasi multimedia yang penulis kemukakan adalah untuk Penyuluhan Anti Narkoba yang berbasisan Multimedia yang dapat digunakan pada sekolah ataupun tempat lainnya di Yogyakarta pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Fungsi atau manfaat dari semua ini yaitu dimaksudkan agar pelajar atau masyarakat lebih tertarik dan mudah memahami dengan informasi yang disampaikan, dalam hal ini informasi tentang Narkoba.

Dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang serba canggih ini, teknologi aplikasi Multimedia mempunyai keunggulan tersendiri karena dalam kenyataanya teknologi ini dapat membantu seseorang untuk mendapatkan informasi yang tepat dan mudah serta hemat waktu dan biaya.

Oleh karena itu penulis berusaha membuat laporan penelitian yang berkaitan dengan perihal diatas, maka dengan demikian penulis memberi judul pada laporan yang akan dibuat ini dengan **“ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN TENTANG NARKOBA BERBASIS MULTIMEDIA PADA DPD GRANAT DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: ”Bagaimana menganalisa serta merancang suatu informasi yang bersifat menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi komputer sebagai media sosialisasi penanggulangan Narkoba kepada masyarakat pada umumnya dan terutama pelajar khususnya, guna

mendukung kinerja DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta didalam mensosialisasikan serta menciptakan nilai kesadaran masyarakat yang tinggi untuk peduli dan mencegah penggunaan Narkoba.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas, tidak hanya dipakai sebagai sarana informasi saja, tetapi juga banyak dipakai untuk media belajar mengajar secara interaktif oleh sekolah-sekolah ataupun sebagai sarana promosi yang biasa dilakukan oleh perusahaan-perusahaan besar. Oleh karena itu, penulis memberi batasaan permasalahan pada penyediaan informasi tentang jenis Narkoba, dampak yang ditimbulkan, penanggulangan serta alamat Instansi-instansi yang berkaitan dan berkepentingan dengan penanggulangan Narkoba.

Aplikasi multimedia tersebut dirancang dan digunakan untuk platform Windows dengan menggunakan software Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS, Mp3 Edit Magic.

D. Maksud dan Tujuan

1. Internal

Pengertian Internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta adalah:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan untuk dipraktekkan di dalam dunia nyata (kerja).
- b. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas penulis dalam menyajikan suatu informasi yang berbasis multimedia, sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh orang ataupun instansi yang membutuhkan (tepat guna).
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan Skripsi bagi jenjang Strata 1 “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

2. External

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

- a. Bagi pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang media penyuluhan yang dipakai oleh DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Bagi instansi, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung penyuluhan baru bagi DPD GRANAT Daerah Istimewa

Yogyakarta dalam pengadaan informasi yang dibutuhkan untuk pelajar pada khususnya dan bagi masyarakat ada umumnya. dengan tujuan penyampaian informasi tentang Narkoba dan efek negatifnya .

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, karena data yang akurat merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun laporan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun metode-metode yang dilakukan adalah:

- **Metode Observasi**

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta.

- **Metode Wawancara**

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian di DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta.

▪ **Metode Dokumentasi**

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh peneliti dan yang dimiliki oleh obyek yang bersangkutan.

▪ **Metode Kepustakaan**

Yaitu metode penelitian yang mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam enam bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian konsep dasar multimedia, pengertian informasi yang berbasis multimedia serta perangkat lunak maupun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan informasi berbasis multimedia.

BAB III GAMBARAN UMUM

Tinjauan dan pembahasan secara umum tentang sejarah berdirinya instansi, struktur, data umum instansi, daftar personil, kegiatan dalam hal ini membahas tentang kegiatan yang sering dilakukan oleh DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta, yang sampai sekarang ini proses penyuluhannya masih menggunakan media cetak, dan kegiatan penyuluhan hanya dengan berceramah, Tanya jawab dan belum didukung atau menggunakan multimedia sebagai pendukung kegiatan penyuluhan.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab ini akan membahas tentang pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis data dan informasi, analisis ekonomi, analisis kebutuhan informasi bagi calon mahasiswa, analisis biaya dan manfaat serta analisis kelayakan.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan desain sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang animasi serta instalasi sistem.

BAB VI PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini DPD GRANAT Daerah Istimewa Yogyakarta selaku obyek penelitian.

G. Rencana Kegiatan

Untuk menghasilkan analisis yang terencana dan penyusunan laporan penelitian tepat waktu, maka diperlukan adanya jadwal penelitian. Penelitian dilaksanakan 1 Bulan, adapun pelaksanaan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Nama Kegiatan	Jadwal Kegiatan Dalam Minggu			
1	Observasi				
2	Wawancara				
3	Dokumentasi				
4	Kepustakaan				

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

