

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang menonjol adalah teknologi informasi dan komputer khususnya di bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi komputer, informasi yang berupa data-data dapat disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, video dan suara. Hal itu menjadikan informasi sesuatu yang lebih menarik, lebih efisien dan tepat guna sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat dan instansi-instansi terkait.

Palang Merah Indonesia (PMI) berperan aktif sebagai badan kemanusiaan di bidang emergency yang menerapkan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K), donor darah bahkan penyuluhan. Dalam penyampaian informasi PMI masih menggunakan teknik konvensional yaitu siswa-siswi hanya mendengarkan informasi yang disampaikan sehingga terkesan kurang menarik minat keingintahuan siswa-siswi SMA tentang P3K. Untuk mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat khususnya siswa-siswi SMA dalam bentuk visual yang memberikan gambaran mengenai kinerja tersebut, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian dalam latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana menciptakan suatu media penyampaian informasi tentang P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan) berupa jenis kecelakaan ringan dan penanggulangannya yang dapat menarik minat keingintahuan siswa-siswi SMA serta mudah dipahami dan dimengerti”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah “Perancangan aplikasi multimedia tentang informasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) yang menyangkut kecelakaan-kecelakaan ringan dan penanggulangannya” yang berupa presentasi dengan menggunakan software-software Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition serta software pendukung lainnya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan kedalam aplikasi nyata secara praktek.
2. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman didalam objek permasalahan dari penelitian.
3. Sebagai media sosialisasi untuk memberikan informasi tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).

4. Sebagai syarat kelulusan Jenjang Sarjana untuk jurusan Teknik Informatika pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menulis skripsi ini penulis menggunakan metode:

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian.

2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian skripsi terstruktur, secara garis besar maka sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab yaitu:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan laporan skripsi ini, pada bab ini dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini.

## **BAB III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM**

Menguraikan informasi tentang obyek penelitian secara umum serta membahas tentang hasil dari analisa yang dilakukan, dari hasil analisa tersebut, maka dapat ditemukan kelebihan dari sistem ini dibandingkan dengan sistem yang lama dan layak atau tidak sistem tersebut digunakan.

## **BAB V : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Menjelaskan langkah-langkah perancangan sistem menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Audition, Macromedia Director MX dan hasil tampilannya.

## **BAB V : PENUTUP**

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.

## **Daftar Pustaka**

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.