

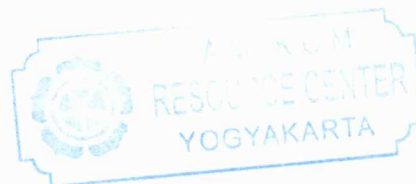
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komisi Pemilihan Umum (KPU) adalah instansi yang bekerja untuk pelayanan masyarakat sebagai penyambung suara rakyat. Setiap kabupaten memiliki kantor Komisi Pemilihan Umum Daerah sesuai dengan aturan pemerintah pusat. Seperti juga di Kabupaten Gunungkidul. KPU merupakan instansi resmi yang didirikan oleh pemerintah, bukan Swasta. KPU merupakan instansi terbuka yang memiliki peraturan sesuai perundangan yang berlaku bagi setiap lembaga institusi milik Negara. KPU bertugas untuk mengadakan pemilihan umum calon pemimpin atau wakil rakyat seperti Bupati, DPR, Gubernur, dan Presiden.

KPU merupakan instansi yang berdiri untuk satu tujuan inti yaitu sebagai instansi penyelenggara pemilihan umum. Namun, KPU juga memiliki beberapa tugas lain kepada masyarakat. Diantaranya adalah memberikan pendidikan politik kepada masyarakat, dimana KPU selaku lembaga pemerintah yang independen memberikan pengarahan kepada masyarakat untuk berpolitik cerdas. Kemudian KPU juga menyediakan informasi kepada masyarakat dan partai politik mengenai data penduduk pemilih, jumlah suara partai politik tertentu, dan kronologi historis hasil pemilu pada masa lampau, dan beberapa laporan resmi lainnya.



Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Sekretaris umum dan Kepala bagian Hubmas KPU Gunungkidul. Pihak instansi membutuhkan adanya sarana sosialisasi bagi pemilih pemula yang baik. Supaya informasi yang mereka berikan ke calon pemilih pemula lebih lengkap dan menarik, sehingga diharapkan calon pemilih tersebut akan lebih paham pentingnya instansi KPU dan Pemilu bagi kehidupan berpolitik.

Dikarenakan KPU membutuhkan sarana penyampaian untuk Sosialisasi yang lebih. Maka dari itu, pentinglah adanya sebuah media interaktif yang dapat dipresentasikan, dilihat, dan dipelajari oleh calon pemilih pemula di Gunungkidul.

Perlulah adanya sebuah software interaktif mengenai sosialisasi tentang Pemilu bagi pemilih pemula dan profil KPU Gunungkidul, agar masyarakat juga mengetahui identitas dari KPU dan informasi publik apa saja yang berhak mereka ketahui serta bagaimana cara menjadi seorang partisipan pemilu bagi pemilih pemula. Mengapa software? Karena hampir setiap sarana komunikasi publik sekarang menggunakan komputer dan sekarang adalah era IT. Tidak ada bidang yang tidak tersentuh oleh teknologi informasi dan komputer. Dengan software interaktif tidak perlu harus membaca seluruh buku pegangan instansi KPU. Para petugas seksi hubungan masyarakat yang ingin memberikan presentasi profil dan Modul pemilu dari KPU cukup dengan menghidupkan komputer, klik, melihat, mendengar dan ditambahkan sedikit penjelasan. Petugas tidak terlalu sibuk dan pemirsa pun akan lebih tertarik karena adanya kelengkapan elemen multimedia.

Latar belakang ini merupakan sebuah peluang untuk mengembangkan adanya profil interaktif dengan sistem informasi berbasis multimedia dalam bentuk software interaktif. Sehingga diharapkan setelah aplikasi ini terbuat maka para calon pemilih pemula dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

“Bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif guna menunjang salah satu media sosialisasi pemilih pemula yang ada dan dikembangkan pada KPU Gunungkidul. Adapun dalam penggunaan aplikasi multimedia nantinya mampu memberikan informasi yang lebih interaktif dengan mengandalkan teknologi komputer”

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, diberikan batasan untuk mempermudah didalam memahami skripsi ini, diantara lain:

1. Batasan tempat penelitian di KPU Gunungkidul.
2. Batasan aplikasi yaitu profil interaktif multimedia pada KPU Gunungkidul. Cakupan informasi didalamnya meliputi gambaran umum, pelayanan, informasi kontak, modul pemilu dan galeri dokumentasi kegiatan.
3. Aplikasi tersebut berwujud presentasi interaktif profil Departemen

4. Kegunaan aplikasi tersebut sebagai media presentasi untuk membantu publikasi dan sosialisasi pemilih pemula dan pengenalan Instansi KPU Gunungkidul.
5. Perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe After Effect.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas maka maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini secara umum terbagi menjadi tiga yaitu :

1. Membuat aplikasi profil interaktif yang nantinya membantu KPU Gunungkidul dalam upaya memberikan informasi kepada masyarakat dan pihak yang berkepentingan.
2. Mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata satu serta untuk memperoleh gelar sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai syarat untuk lulus mendapatkan gelar Sarjana Komputer, Jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi.

Penelitian ini digunakan pula sebagai sarana pengembangan aplikasi berbasis multimedia interaktif dengan maksud untuk tujuan komersil atau bisnis bagi peneliti.

### b. Bagi KPU Gunungkidul

Penelitian ini dimanfaatkan sebagai sebuah pengembangan fasilitas di instansi tersebut. Dengan maksud pada akhirnya calon pemilih pemula dapat mengetahui informasi profil yang lengkap mengenai KPU Gunungkidul dan cara menjadi pemilih pemula dalam pemilu.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam tahap penelitian ini, terdapat kegiatan diantaranya sebagai berikut :

### 1. Metode Pengumpulan data

a. *Interview*, Pada kegiatan ini lebih menitik beratkan pada informasi kebutuhan pengguna. Dengan cara menanyakan langsung kepada Sekretaris umum dan Pegawai Seksi Hubmas KPU Gunungkidul.

b. *Observasi*, Melihat secara fisik denah lokasi tempat instansi berada. Dengan cara melakukan pengamatan langsung ke KPU

Gunungkidul. Serta melakukan dokumentasi sebagai bukti dari observasi tersebut.

- c. *Kepustakaan*, dilakukan dengan cara mengambil bahan-bahan dari literatur dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Tiga hal tersebut, dilaksanakan secara berulang-ulang dan tidak berurutan

## 2. Pengolahan data

Pada tahap ini, hasil dari pengumpulan data kemudian diolah. Sebagai contoh hasil interview kemudian digunakan untuk analisa kebutuhan, hasil dari studi pustaka dari buku panduan instansi dan modul pemilih pemula digunakan untuk konten aplikasi, dan hasil dokumentasi dari observasi berbentuk berupa gambar atau foto yang akan di seleksi terlebih dulu.

## 3. Analisa dan perancangan sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisa permasalahan dan kebutuhan sistem serta perancangan awal aplikasi yang akan dibuat termasuk di dalamnya desain antar muka dan proses yang di implementasikan.

## 4. Pembuatan sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi interaktif beserta seluruh desain dan animasinya menggunakan Adobe Flash Pro, Adobe Photoshop, dan Adobe After effect.

## 5. Uji coba dan evaluasi aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa skenario uji coba dan dievaluasi kelayakan pemakaian aplikasi.

#### 6. Pembuatan laporan

Pada tahap pembuatan laporan skripsi ini bertujuan untuk dijadikan sebagai dokumentasi hasil penelitian.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Bagian utama sistematika skripsi ini ada lima bab.

#### 1. Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 2. Bab II LANDASAN TEORI

Berisi tentang pengertian konsep dasar dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.

#### 3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai identifikasi masalah, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan perancangan sistem pada profil interaktif multimedia KPU Gunungkidul.

#### 4. Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai cara memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem, dan implementasi tampilan program dengan pembahasan kelayakan yang mendukung.

#### 5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan untuk kegunaan yang akan datang.

#### 6. Daftar Pustaka

