

BAB I

P E N D A H U L U A N

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat turut membantu manusia dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia komputer adalah Multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian suatu informasi dengan menggabungkan suara dan gambar baik itu gambar bergerak ataupun gambar tidak bergerak . Multimedia menjadi 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.

Seiring perkembangan teknologi, sarana informasi interaktif yang berbasis multimedia sangatlah dibutuhkan, dan ini tidak bisa lepas dari adanya software dan hardware yang mendukung dalam membangun 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 atau bosan dengan informasi yang disampaikan dengan adanya gambar, animasi, suara dan hal menarik lainya pada media informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, salah satu bentuk aplikasi multimedia yang penulis kemukakan adalah untuk penyuluhan tentang gempa yang berbasis 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 gempa baik itu penyebabnya dan hal-hal yang sebaiknya dilakukan sewaktu terjadi dan pasca gempa, sehingga diharapkan jumlah korban dapat diminimalisir.

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 GEMPA BERBASIS MULTIMEDIA PADA CEEDEDS INTERNATIONAL** ”

1.2 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 dalam memberikan informasi tentang gempa kepada masyarakat , guna mendukung kinerja CEEDEDS International dalam mensosialisasikan serta menciptakan nilai kesadaran masyarakat yang tinggi untuk peduli dan mengenal gempa agar jika terjadi bencana gempa masyarakat siap dan tahu apa yang harus dilakukan.

1.3 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. Oleh karena itu, penulis memberi batasan permasalahan pada penyediaan informasi tentang jenis, penyebab, dan hal-hal yang sebaiknya dilakukan sewaktu dan pasca gempa serta alamat Instansi-instansi yang berkaitan dan berkepentingan dengan bencana alam.

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

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Internal

Pengertian Internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai mahasiswi 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 CEEDEDS International.
- b. Bagi instansi, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung penyuluhan baru dalam pengadaan informasi yang dibutuhkan untuk masyarakat.

1.5 Metode dan 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:

1. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di CEEDEDS International.

2. 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 CEEDEDS International.

3. Metode Dokumentasi

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

4. 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam lima 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, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

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, dan juga tinjauan umum tempat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN 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 V PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini CEEDEDS International selaku obyek penelitian.

