

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Pemilihan Judul

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangan tersebut, dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi (berita) dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta (berupa berita\ informasi) yang ada.

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.

Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga

promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dapat lebih mudah memahami informasi yg diberikan dan dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi Kantor Bersama Samsat dalam memberikan pelayanannya kepada masyarakat umum. Dengan memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi informasi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum. Khususnya pada kantor Bersama Samsat yang setiap harinya takkan pernah lepas dengan masyarakat karena kewajiban masyarakat dalam hal membayar pajak. Kurangnya informasi yang didapat oleh masyarakat dalam hal membayar pajak kendaraan bermotor dapat membuat kebingungan masyarakat bertambah. Dengan begitu akan lebih mudah dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab seperti halnya para calo yang mengambil keuntungan dalam kesempatan.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul **“Anaisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia pada Kantor Bersama SAMSAT (Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap) Banjarmasin”** dalam penyusunan skripsi.

## B. Rumusan Masalah

Untuk tercapainya visi dan misi **Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin**, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja **Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin**.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, yang penulis buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi untuk masyarakat yang ingin melaksanakan kewajibannya dalam membayar pajak kendaraan bermotor dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang tata cara, peraturan, dan informasi yang diberikan oleh **Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin** agar mempermudah dalam hal pelayanan dan menarik minat masyarakat untuk melaksanakan kewajibannya. Dengan cara ini diharapkan dapat lebih efisien dan memudahkan masyarakat mendapatkan informasi dan dapat meningkatkan pelayanan dari **Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin** untuk melaksanakan kewajibannya sebagai wajib pajak, sehingga dapat mengurangi kebingungan yang sering terjadi pada masyarakat yang ingin membayar pajak kendaraan bermotor.

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dan membantu dalam mencapai visi dan misi serta sasaran pendapatan. Untuk itu rumusan masalah pada studi ini adalah “bagaimana merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia interaktif (company profile) di Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin”.

### C. Batasan Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin adalah sebagai berikut<sup>1</sup> :

#### 1. Pelayanan SAMSAT.

- a. Dalam rangka pelaksanaan Good Governance di Kal-Sel, mengharuskan adanya pelayanan prima di setiap instansi.
  - b. Kantor Bersama SAMSAT perlu meningkatkan pelayanan kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat patuh dan taat dalam pengurusan STNK, membayar PKB / BBNKB dan SWDKLLJ (Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan).
  - c. Dijadwalkan secara bertahap SAMSAT di Kal-Sel dapat melaksanakan pelayanan prima (prioritas utama Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin).
2. Penambahan Workshop TNKB, Selama ini Workshop TNKB hanya berada di Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin. Oleh karena itu untuk mempermudah dan mempercepat pelayanan cetak TNKB di setiap Kantor Bersama SAMSAT Kal-Sel oleh POLDA Kal-Sel.
3. Kendaraan bermotor luar daerah provinsi Kal-Sel (non DA). Sesuai Perda Prov Kal-Sel no. 10 tahun 2001 tentang PKB bahwa kendaraan bermotor yang lebih 90 hari berada di wilayah Provinsi Kal-Sel wajib didaftarkan dan membayar PKB kepada Pemprov Kal-Sel.

---

<sup>1</sup> Rapat tim Pembina SAMSAT Februari 2007

4. Dalam rangka peningkatan pelayanan kepada masyarakat di Kec. Satui dan Kec. Serongga di Kab. Kotabaru diusulkan untuk diadakan SAMSAT pembantu.
5. Kendaraan bermotor yang tidak daftar ulang.
6. Intensifikasi BBNKB II.

Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang meningkatkan mutu pelayanan Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin dalam hal penyampaian informasi kepada para wajib pajak.

Software yang digunakan untuk pembuatan company profile ini adalah : Macromedia Director MX 2004, SWISHmax, CoreIDRAW Graphics Suite X3, dan dengan menggunakan sistem operasi Windows Vista Ultimate.

#### **D. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “**STMIK AMIKOM**” Yogyakarta. disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang diberikan dengan berbasis multimedia interaktif.

2. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi yang lebih efektif bagi masyarakat umum.
3. Untuk mempelajari bagaimana pelayanan yang diberikan untuk masyarakat dengan menggunakan multimedia interaktif.
4. Memberikan usulan tentang **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia pada Kantor Bersama SAMSAT Banjarmasin.**
5. Memenuhi persyaratan kelulusan Jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Pengumpulan data.**

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun tugas akhir / skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.
- b. Metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

### **2. Penelitian studi pustaka.**

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan laporan skripsi ini juga melakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 3. Analisis data.

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam perancangan sistem informasi. Secara umum, analisis yang dilakukan antara lain meliputi bentuk, isi, tipe, ukuran, maupun sumber data.

## F. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi enam bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **Bab I   Pendahuluan**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **Bab II   Dasar Teori**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

### **Bab III  Tinjauan Umum**

Menguraikan sejarah terbentuknya Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap (SAMSAT) , tujuan, visi dan misi, administrasi, jenis pungutan, dan struktur organisasi Kantor Bersama SAMSAT.

#### **Bab IV Analisis Desain Sistem Multimedia**

Membahas tentang pengembangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

#### **Bab V Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia**

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Kegiatan implementasi terdiri dari : Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

#### **Bab VI Penutup**

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

#### **Daftar Pustaka**

emuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi ini yaitu semua sumber yang dikutip.

#### **Lampiran**