

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tak dapat dipungkiri jika kemajuan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Sleman sebagai lembaga pemerintah non-departemen yang melaksanakan tugas penanggulangan bencana turut memanfaatkan teknologi untuk koordinasi antar wilayah dan sosialisasi mitigasi bencana gempa bumi. Salah satu bentuk sosialisasi yang dilakukan BPBD Kabupaten Sleman ialah melalui Multimedia Interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya.

Multimedia Interaktif yang BPBD Kabupaten Sleman miliki saat ini tidak dapat digunakan sebab ketika aplikasi dijalankan, tidak lama kemudian aplikasi akan menutup dengan sendirinya atau *force close*. Sebagai gantinya, BPBD Kabupaten Sleman saat ini menggunakan buku pedoman latihan kesiapsiagaan bencana gempa bumi berbentuk file berjenis *Portable Document Format* atau biasa disebut dengan PDF yang hanya berisi teks penjelasan singkat dan satu gambar, sehingga menyebabkan masyarakat atau peserta sosialisasi kesulitan menangkap maksud dari informasi yang disampaikan oleh petugas BPBD.

Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara, dan video. Multimedia interaktif langkah – langkah menghadapi bencana gempa bumi ini sangat mendukung jalannya sosialisasi karena petugas tidak akan kesulitan dalam menjelaskan setiap langkah menghadapi bencana karena penjelasan dalam tiap langkah menggunakan animasi yang menggambarkan langkah – langkah secara runtut dari awal hingga akhir.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan merancang **“Multimedia Interaktif Langkah – Langkah Menghadapi Bencana Gempa Bumi Sebagai Media Sosialisasi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sleman”** yang merupakan alat bantu sosialisasi yang mengandung lima elemen multimedia, yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, **“Bagaimana merancang aplikasi Multimedia Interaktif Langkah – Langkah Menghadapi Bencana Gempa Bumi Sebagai Media Sosialisasi Pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sleman ?”**

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dibatasi dengan beberapa pendekatan – pendekatan agar pembahasan topik ini lebih spesifik, akurat dan tidak menyimpang, batasan – batasan tersebut yakni :

1. Hanya diperuntukkan kepada BPBD Kabupaten Sleman.

2. Aplikasi yang dibuat berdasarkan prosedur mitigasi bencana gempa bumi dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sleman.
3. Penerapan aplikasi hanya dilakukan setiap Badan Penanggulangan Bencana Daerah melakukan sosialisasi di wilayah Kabupaten Sleman.
4. Pengujian sistem aplikasi multimedia interaktif dilakukan oleh peneliti untuk memastikan bahwa hasil multimedia interaktif sesuai dengan yang direncanakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri adalah :

1. Merancang aplikasi Multimedia Interaktif Langkah – Langkah Menghadapi Bencana Gempa Bumi Sebagai Media Sosialisasi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sleman.
2. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan, sebagai wujud nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi obyek dan peneliti. Manfaat yang akan didapat antara lain :

1. Dapat memberikan sebuah referensi dan berbagai pengetahuan membuat sebuah media interaktif.
2. Terciptanya media interaktif yang diharapkan mampu mempermudah BPBD Kabupaten Sleman dalam memberi informasi kepada masyarakat Kabupaten Sleman.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan pada waktu melaksanakan penelitian dalam upaya mencari dan mengumpulkan data penelitian. Untuk mencapai maksud tersebut di atas, peneliti dalam hal ini menggunakan metode penelitian data, yaitu :

1. Metode Wawancara

Data yang di dapat / dikumpulkan oleh peneliti dengan cara langsung dari sumbernya. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mewawancarai narasumber (Kepala Seksi Mitigasi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sleman).

2. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung media interaktif yang dimiliki BPBD Kabupaten Sleman saat ini.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan dengan membaca buku panduan latihan kesiapsiagaan bencana maupun pencarian data melalui internet dari laman resmi website BPBD Kabupaten Sleman.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Serta menggunakan analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, dan perancangan grafik.

1.6.4 Pengujian Sistem

Pada tahapan pengujian, sistem menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing* pada media interaktif, sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari 5 BAB meliputi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dan gambaran tentang teknologi yang akan mendukung penulis dalam pembuatan

media interaktif

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan aplikasi media interaktif mitigasi bencana gempa bumi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan aplikasi media interaktif mitigasi bencana gempa bumi dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan pengembangan aplikasi media interaktif mitigasi bencana gempa bumi.