

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi merupakan kebutuhan penting di era globalisasi ini, guna membangun citra dan memberikan gambaran pada suatu lembaga, organisasi, atau perusahaan. Media informasi dapat berfungsi sebagai sarana publikasi, sosialisasi, dan promosi. Salah satu contoh penerapan media informasi dalam bidang multimedia yaitu dalam bentuk profil interaktif.

Profil interaktif adalah media informasi interaktif yang berisi informasi dan tujuan suatu lembaga, organisasi, atau perusahaan. Profil interaktif merupakan gambaran interaktif tentang suatu lembaga, organisasi, atau perusahaan sebagai sarana publikasi, sosialisasi, dan promosi untuk mencapai tujuannya.

Sampai saat ini Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman belum mempunyai profil interaktif dan sangat membutuhkannya, oleh karena itu Penulis menggunakan objek penelitian pada Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) yang berada di Kabupaten Sleman.

BNNK Sleman sangat membutuhkan suatu media yang dapat memudahkan masyarakat mengetahui profil lembaga secara lengkap dan sebagai sarana penyuluhan narkoba oleh BNNK Sleman. Profil interaktif adalah salah satu media informasi yang dapat mempresentasikan profil, dan ruang lingkup BNNK

Sleman secara detail. Profil interaktif dapat membantu BNNK Sleman dalam menyampaikan tujuan kepada masyarakat khususnya kabupaten Sleman pada saat penyuluhan.

Dalam melakukan penyuluhan narkoba BNNK Sleman masih menggunakan media aplikasi sederhana berupa slide Power Point, belum ada unsur interaktif dan animatifnya sehingga kurang menarik minat masyarakat, maka penulis membuat sebuah aplikasi berupa Profil interaktif dan video animasi 2 dimensi tentang narkoba yang digunakan sebagai sarana penyuluhan dan publikasi BNNK Sleman kepada masyarakat kabupaten Sleman.

Dari latar belakang di atas, maka penulis mengambil Judul :

" PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di simpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sebuah Profil interaktif dan animatif yang berbasis multimedia pada Badan Narkotika Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman sehingga mampu mendukung dalam penyampaian informasi yang berkualitas sebagai media penyuluhan kepada masyarakat Sleman.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar fokus pada obyek penelitian dan untuk memperjelas obyek penelitian yang akan dilakukan. Batasan masalah pada Aplikasi Profil interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berupa Profil interaktif Badan Narkotika Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman.
2. Jenis Animasi yang digunakan pada aplikasi ini hanya animasi 2 dimensi.
3. Aplikasi ini hanya berbasis Desktop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan Sebuah Aplikasi berupa Profil interaktif BNNK Sleman dan Video Animasi 2 D sebagai media penyuluhan untuk masyarakat kabupaten Sleman.
2. Menghasilkan video animasi 2 dimensi tentang pengenalan jenis-jenis narkoba untuk BNNK Sleman.
3. Mengetahui dan menyelesaikan masalah pada BNNK Sleman
4. Mengembangkan pola keilmuan dalam bidang Multimedia.
5. Menerapkan ilmu yang di peroleh dari UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

Manfaat bagi BNNK Sleman :

1. Mempunyai aplikasi baru berupa Profil interaktif yang bisa dikembangkan oleh BNNK Sleman.
2. Terbantunya publikasi BNNK Sleman dengan adanya Profil interaktif ini.
3. Tercapainya tujuan penyuluhan narkoba kepada masyarakat Sleman dengan Aplikasi yang lebih interaktif, dan animatif.

Manfaat bagi Mahasiswa atau Penulis :

1. Mengembangkan potensi mahasiswa dalam bidang Multimedia.
2. Ikut serta dalam membantu lembaga pemerintah yang berada di kabupaten Sleman.
3. Mengetahui informasi tentang narkoba dan Sistem Kerja BNNK Sleman.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. **Studi literatur** yaitu dengan mengumpulkan data informasi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi tentang flash dan pembuatan video animasi 2D. Informasi di dapat dari berbagai sumber baik buku maupun internet.

2. **Observasi** yaitu mengamati dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi Profil interaktif. Data bersumber dari BNNK Sleman.
3. **Perancangan** yaitu membuat rancangan aplikasi yang akan dibuat seperti desain tampilan, video Animasi dan fitur yang ada dalam aplikasi.
4. **Pembuatan** yaitu membuat program berupa aplikasi Profil interaktif dengan menggunakan berbagai software diantaranya Adobe Flash, Anime pro, dan After Effects.
5. **Pengujian** yaitu melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan rancangan dan untuk mengetahui sudah sesuai dengan yang diharapkan BNNK Sleman atau tidak.
6. **Penerapan** yaitu menggunakan aplikasi yang telah dibuat untuk media penyuluhan BNNK Sleman.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan kemudahan pemahaman mengenai hasil penelitian tugas akhir bagi pembaca, adapun sistematika yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah

batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, pengembangan sistem multimedia, Struktur Sistem Informasi Multimedia dan konsep dasar multimedia interaktif dan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi gambaran umum BNNK Sleman, analisis kelayakan dan kebutuhan sistem, perancangan Profil interaktif, dan perancangan animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi dan pembahasan meliputi proses pembuatan Profil interaktif dan video animasi, serta pembahasan hasil akhir berupa pengujian, penggunaan dan pemeliharaan aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil pembuatan aplikasi.

DAFTAR PUSAKA

Berisi referensi dari berbagai sumber, baik dari buku, internet, maupun sumber lainnya.