

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

KSP “Bank Difabel” adalah sebuah organisasi berbentuk koperasi simpan pinjam dengan brand Bank Difabel. Bank Difabel sendiri adalah sebuah istilah Bangun Akses Kemandirian Difabel yang pada akhirnya dipakai untuk nama koperasi. KSP “Bank Difabel” menjadi solusi dalam mendapatkan akses ekonomi secara mandiri.

Koperasi ini berdiri untuk tujuan memberi akses penyandang disabilitas dalam rangka mendapatkan kesempatan melakukan kegiatan produktif melalui mekanisme menyimpan dan meminjam pada koperasi khususnya dalam mendapatkan modal sehingga memicu produktivitas usahanya. Kurangnya peminjam menyebabkan dana mengendap sehingga kurang tersalurkan, demikian pula dengan kurangnya pengetahuan dan informasi tentang Bank Difabel ini menjadikan kurang optimalnya peran Bank Difabel dalam menaungi penyandang disabilitas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan peran teknologi informasi berbasis multimedia untuk memberikan edukasi dan informasi secara efisien dan efektif. Dengan demikian peran KSP “Bank Difabel” dalam memberikan akses ekonomi kepada penyandang disabilitas dapat maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana mengatasi masalah perekonomian penyandang disabilitas dengan pembuatan Media Interaktif KSP “Bank Difabel” ? ”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memberikan titik fokus pembahasan dan memberikan arahan yang lebih jelas, batasan masalah untuk penelitian ini adalah :

- a. Pembuatan Media Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Pemebelajaran dan Informasi KSP “Bank Difabel”.
- b. Aplikasi ini berisi tentang profil KSP “Bank Difabel” yang meliputi visi dan misi, sejarah, alamat perusahaan, dokumentasi, dan produk yang ditawarkan.
- c. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:
 1. Adobe Photoshop CS6
 2. Adobe Flash Professional CS6
 3. Adobe Premiere Pro CS6
 4. Corel Draw X4
- d. Aplikasi yang telah jadi akan diujikan kepada calon nasabah KSP Bank Difabel untuk mengetahui tingkat efektifitas, efisensi penyampainan informasi.
- e. Aplikasi dirancang secara sederhana agar user dapat maksimal menggunakannya walaupun dengan keterbatasan fisik yang dimiliki oleh penyandang disabilitas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah merancang perangkat lunak berbasis multimedia sebagai media informasi yang presentatif, interaktif dan efektif

mengenai KSP “Bank Difabel” untuk mempermudah penyandang disabilitas untuk merndapatkan akses di bidang ekonomi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

- a. Sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam merancang sebuah media informasi dan promosi yaitu media interaktif.
- b. Mampu mengimplementasikan suatu ide kreatif atau gagasan kedalam bentuk karya nyata.
- c. Memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam menganalisa dan memperluas wawasan serta mampu menerapkan ilmu yang di dapat secara teoritis dalam perkuliahan.
- d. Sebagai salah satu syarat penulis untuk mencapai gelar sarjana jurusan Sistem Informasi konsentrasi Multimedia pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi KSP

- a. Mempunyai media media interaktif sebagai media informasi yang dapat memberikan informasi terhadap calon calon nasabah, keluarga nasabah dan relasi salah satunya dalam bentuk media interaktif berbasis multimedia.
- b. Mempermudah para calon calon nasabah, keluarga nasabah dan relasi mengenal di KSP “Bank Difabel”.
- c. Sebagai aset bank yang dapat digunakan di berbagai acara *formal* maupun *non formal*.

- d. Sebagai referensi ketika bidang *marketing* ingin membuat media interaktif dalam bentuk lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengambilan Data

Data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan mendukung penelitian dalam pembuatan profil ini, ada beberapa cara dalam metode ini, yaitu :

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung pada KSP “Bank Difabel”.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak KSP “Bank Difabel” agar dapat menjelaskan secara detail data yang kita butuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi seperti skripsi atau buku – buku yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan agar mendapatkan teori – teori yang diperlukan.

d. Metode Dokumentasi

Metode Pengumpulan data dengan cara pencatatan data – data yang ada pada dokumen KSP “Bank Difabel”.

1.6.2 Analisis Data

Menganalisis data secara lebih mendetail agar dapat menghasilkan data yang akurat untuk memecahkan masalah yang dihadapi selama proses merancang sistem.

1.6.3 Perancangan

Merancang program terlebih dahulu agar dapat mengetahui langkah – langkah yang harus dilakukan dalam perancangan program supaya dapat meminimalisir masalah yang dihadapi.

1.6.4 Pembuatan

Pengimplementasikan program prototipe menjadi program yang sesungguhnya.

1.6.5 Pengujian

Program yang telah dibuat akan memasuki ke tahapan pengujian/ *Testing* agar dapat diketahui adanya kesalahan/ *System Error* pada saat program dijalankan dan juga dapat mengetahui apakah program sudah berjalan sesuai harapan penelitian dan objek peneliti.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematik Penulisan yang digunakan sebagai berikut :

a. BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum yang menyajikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematik Penulisan.

b. BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penyusunan Media Interaktif.

c. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

d. BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi system yang akan dibuat.

e. BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

f. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.