

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat khususnya perkembangan teknologi informasi yang tiada habisnya. Perkembangan teknologi informasi telah memasuki seluruh aspek kehidupan manusia dalam kegiatan sehari-hari, oleh karena itu sebuah teknologi informasi merupakan suatu kebutuhan.

Sebuah informasi sangat dibutuhkan dalam menjalankan sebuah perilaku, seperti halnya dalam melaksanakan pembayaran pajak motor di Kantor Sistem Administrasi Satu Atap atau Kantor SAMSAT. Tidak bisa dipungkiri sebagian masyarakat umum mengalami kebingungan dalam melaksanakan prosedur pembayaran pajak motor tahunan, informasi hanya diperoleh dari papan informasi yang kurang jelas dalam menyampaikan informasi tentang prosedur pembayaran pajak motor tahunan.

Hal itu peneliti dapatkan dari lima puluh masyarakat yang mengisi kuisisioner, dan dari hasil kuisisioner tersebut didapatkan tiga puluh satu masyarakat merasa kebingungan. Penulis juga melihat sebuah layar LCD yang terletak sangat strategis namun tidak dimanfaatkan dengan baik, karena layar LCD tersebut hanya digunakan untuk menonton tv bagi para pelaku pembayaran pajak, menurut penulis hal tersebut kurang efektif, karena layar LCD tersebut dapat digunakan sebagai media informasi bagi para pelaku pembayar pajak.

Dari hasil analisis tersebut, peneliti berpikir bagaimana cara agar layar LCD tersebut dapat digunakan dengan secara maksimal, sehingga peneliti termotivasi untuk membuat sebuah perancangan multimedia linier 2D tentang pajak motor tahunan, yang nantinya animasi ini akan ditampilkan di layar LCD, dengan demikian para masyarakat akan mendapatkan sebuah informasi tentang prosedur-prosedur dalam pembayaran pajak motor tahunan secara terperinci.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana membuat animasi linier 2D yang dapat dipahami oleh masyarakat dalam prosedur pembayaran pajak motor tahunan di Kantor Samsat Kabupaten Sleman.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Perancangan multimedia linier 2D ini, hanya menjelaskan prosedur pembayaran pajak motor tahunan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah.

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam menjalankan prosedur-prosedur pembayaran pajak motor tahunan.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, mafaat yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan animasi 2D ini dapat membantu dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat tentang prosedur pembayaran pajak motor tahunan.
2. Bagi peneliti, sebagai penerapan dari ilmu yang telah didapatkan selama menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Pengumpulan Data

Adapun metode yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data-data yang diperlukan adalah sebagai berikut.

1. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data-data diperoleh dari peninjauan langsung di Kantor Samsat Kabupaten Sleman.

2. Metode Wawancara

Data-data diperoleh dengan wawancara langsung dan tidak langsung.

- a. Wawancara Langsung

Data-data diperoleh dari wawancara langsung dengan beberapa petugas di Kantor Samsat Kabupaten Sleman.

- b. Wawancara tidak langsung

Data-data diperoleh dari pengisian kuisisioner yang dilakukan oleh beberapa masyarakat yang melakukan pembayaran pajak motor.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan penulis dalam pembuatan laporan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

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

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara garis besar landasan teori dan software yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan.

BAB III – GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum kantor samsat kabupaten sleman, dan tata cara melakukan prosedur pembayaran pajak motor.

BAB IV - PEMBAHASAN

Bab ini membahas rancangan dan implementasi multimedia linier 2D yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V – PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi dari buku-buku, karya ilmiah, tugas akhir dan skripsi yang sesuai dengan pembahasan penelitian yang dilakukan.