

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan multimedia, membuat suatu informasi dapat disampaikan dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Dengan adanya teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Tidak terkecuali bagi setiap instansi pemerintahan yang membutuhkan media untuk menyampaikan informasi dan fakta yang dimiliki. Informasi yang dimiliki atau didapat dari suatu instansi pemerintahan dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat.

UPPD Surakarta merupakan suatu instansi pemerintahan yang bergerak di bidang perpajakan di wilayah Surakarta, dalam hal ini membutuhkan suatu media informasi yang cepat dan mudah di pahami untuk diberikan kepada masyarakat. Terutama tentang adanya Samsat Keliling yang dimiliki UPPD Surakarta. Karena membutuhkan media informasi yang cepat dan mudah di pahami oleh masyarakat maka dibutuhkan media informasi yang tepat dalam proses penyampaian, perancangan iklan untuk Samsat Keliling dengan media elektronik diharapkan mampu untuk memberi informasi kepada masyarakat dengan cepat dan mudah di pahami.

Dari uraian di atas guna mendukung penyusunan laporan Tugas Akhir maka penulis memberi judul “Perancangan Iklan Samsat Keliling Unit Pelayanan Pendapatan Daerah Kota Surakarta Untuk Media Elektronik”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah adalah “Bagaimana Proses perancangan iklan berbasis multimedia untuk media elektronik sebagai sarana tambahan informasi?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan dalam perancangan iklan layanan masyarakat ini adalah:

1. Perancangan hanya meliputi UPPD Surakarta dan rute-rute yang di singahi oleh Bus Samsat Keliling Surakarta diantaranya Kelurahan Banyuanyar, Halaman parkir pusat oleh-oleh Jongke, Kelurahan Singopuran Kartasura, Kecamatan Jebres, Balai Kota Solo, Goro Assalam, Car Free Day Jl Slamet Riyadi.
2. Perancangan yang di buat berbasis multimedia linier, dengan menggabungkan media yang sudah ada dan perekaman langsung dari beberapa sudut pandang.
3. Hasil akhir dari perancangan iklan bus samsat keliling Surakarta berupa video dengan tambahan animasi, audio visual sehingga apa yang ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan penulis dan Pihak UPPD.
4. Software yang di gunakan Adobe Premier Pro, Adobe Photoshop, Adobe After Effect.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dari Sosialisai dan Perancangan Iklan Samsat Keliling Untuk Media Elektronik adalah :

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat Sosialisai dan Perancangan Iklan Samsat Keliling Untuk Media Televisi.
3. Untuk memberikan gambaran dan mengenalkan kepada masyarakat umum dalam proses pembuatan Iklan Layanan Masyarakat untuk media Televisi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Mendapatkan Gelar Sarjana Komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dengan dibuatnya Sosialisai dan Perancangan Iklan Samsat Keliling Untuk Media Televisi, dapat membantu UP3AD Surakarta untuk memberi informasi tentang adanya Bus Samsat Keliling.
3. Dengan di buatnya Sosialisai dan Perancangan Iklan Samsat Keliling Untuk Media Televisi, maka masarakat umum atau pemula pembuat Iklan Layanan Masyarakat dapat mengenal gambaran dan mengetahui proses pembuatan Iklan Layanan Masyarakat.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian Sangat di perlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang di peroleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun penulisan dalam hal ini menggunakan metode:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

#### 1. Metode Studi Pustaka (*Library*)

Merupakan pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari catatan kuliah serta buku-buku dan juga melakukan *browsing internet* untuk mendapatkan hal yang ada kaitannya dengan desain dan perancangan pembuatan iklan untuk media televisi.

#### 2. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, sehingga di dapat data yang akurat.

#### 3. Metode Wawancara

1. Melakukan tanyajawab dengan pihak-pihak narasumber untuk mengambil informasi mengenai topik yang diketahui narasumber tersebut.

#### 2. Metode Pengambilan Gambar

Peneliti melakukan pengambilan gambar langsung pada objek yang akan diteliti dan mengumpulkan data gambar yang sudah di miliki oleh objek.

#### 3. Metode Capturing

Proses pemindahan gambar video dari memory kedalam komputer.

#### 4. Metode Editing

Salah satu proses pemotongan gambar secara langsung dan melakukan manipulasi gambar dengan penambahan animasi dan proses trasiisi suatu gambar supaya di dapatkan hasil yang di inginkan.

#### 5. Metode Uji Coba

Penulis melakukan uji coba dari gambar /desain yang telah dibuat secara keseluruhan sebelum diimplementasikan di tempat penelitian.

#### 6. Metode Implementasi

Pada tahap ini sistem diimplementasikan secara keseluruhan sebagai akhir pembangunan perangkat lunak atau menerapkan uji coba pada objek..

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan penelitian yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

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

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Membahas tentang gambaran proyek sistem yang diusulkan, semua analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahapan analisis hingga testing dan hasilnya.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.