

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sejak dulu sangat berpengaruh terhadap aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini membuat banyak informasi mengalir secara cepat. Salah satunya adalah perkembangan Multimedia, Perkembangan dunia multimedia juga mempengaruhi perkembangan dunia perusahaan dan juga instansi yang membuat suatu informasi dan data berupa teks, grafik, audio, gambar, video dan animasi yang lebih menarik.

Perancangan media interaktif pada Stasiun Kerantina Pertanian Kelas 1 Bandung ini bertujuan menunjang pengenalan instansi yang saat ini masih menggunakan *website online* sebagai media pengenalan tanpa adanya daya tarik yang membuat masyarakat lebih ingin mengetahui apa itu karantina pertanian.

Pengembangan media informasi berbasis multimedia perlu diimplementasikan di lingkungan instansi dan masyarakat, penggunaan media pengenalan yang berbasis multimedia bukan hal yang baru, walaupun masih sebagian kalangan yang dapat mengembangkan media berbasis multimedia, baik dengan program interaktif atau program penghasil produk media berbasis multimedia lainnya.

Disini peran multimedia sangat berpengaruh dalam pembuatan media pengenalan interaktif dengan menggabungkan *grafik, gambar, teks, animasi, video* dan *audio* yang bersifat integrasi ke dalam suatu bentuk pengenalan yang interaktif. Multimedia bukanlah suatu media untuk menyampaikan pengenalan saja tetapi merupakan media pembelajaran dan pengetahuan. Multimedia ini berperan sebagai suatu alat komunikasi yang memberikan kemudahan dalam proses pengenalan yang berguna untuk memberikan dan memperluas pengetahuan tentang karantina pertanian.

Hal ini menuntut instansi agar dapat menggunakan media pengenalan yang dapat memberikan informasi pengenalan tentang karantina pertanian secara menarik, sehingga masyarakat dapat lebih mengenal apa itu karantina pertanian. Pihak instansi sendiri dapat mempelajari berbagai *software* untuk membuat media interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan instansi. Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara dan sebagainya adalah *Adobe Flash CS3*. *Adobe Flash CS3* merupakan *software* (perangkat lunak) yang tidak hanya mampu menciptakan animasi yang menarik, tapi juga lebih interaktif, sehingga wajarlah bila *Adobe Flash CS3* dapat menjadi salah satu solusi yang layak diperhitungkan. Berdasarkan latar belakang ini maka penulis mencoba merancang sebuah media interaktif sebagai media informasi pengenalan tentang karantina pertanian dan mengadakan suatu penelitian yang akan disusun dalam penulisan laporan kerja praktik dengan judul “*PERANCANGAN MEDIA PENGENALAN INTERAKTIF PADA STASIUN KARANTINA PERTANIAN KELAS 1 BANDUNG BERBASIS MULTIMEDIA*”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat dilihat indentifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat atau pengguna jasa tentang tugas dari badan karantina pertanian .
2. Media pengenalan informasi SKP berupa *web online* yang kurang menarik perhatian masyarakat untuk mengaksesnya

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah media interaktif pengenalan yang diharapkan dapat membantu dalam proses pengenalan dengan menggunakan metode ini?
2. Bagaimana media interaktif ini, dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal Stasiun Karantina Pertanian Kelas 1 Bandung

1.3. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.3.1. Maksud Kerja Praktek

Maksud dari mahasiswa mengikuti Kerja Praktek dapat :

- a. Mengenal/mengetahui kebutuhan pekerjaan di lapangan tempat Kerja Praktek
- b. Menyesuaikan dan menyiapkan diri dalam menghadapi lingkungan kerja setelah mereka menyelesaikan studinya

- c. Mengetahui dan melihat secara langsung penggunaan atau peranan teknologi informasi dan komunikasi di lapangan tempat Kerja Praktek
- d. Menyajikan hasil-hasil yang diperoleh selama Kerja Praktek dalam bentuk laporan
- e. Menganalisis dan merancang sistem informasi

1.3.2. Tujuan Kerja Praktek

Tujuan mata kuliah Kerja Praktek bagi mahasiswa di Program Studi Sistem Informasi ada 2 hal, yaitu :

a. Internal

Tujuan internal disini yaitu tujuan dari mahasiswa melakukan kerja praktek, adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi
2. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.
3. Tiap mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya dalam program strata 1 (S1) diwajibkan untuk menyusun Skripsi, setelah yang bersangkutan memenuhi persyaratan tertentu.
4. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

b. Eksternal

Tujuan eksternal disini yaitu tujuan dari mahasiswa melakukan , adalah sebagai berikut :

1. Sebagai alternative baru media dan wahana informasi pada

Stasiun Karantina Pertanian Kelas 1 Bandung

2. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis multimedia.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil perumusan diatas, maka dapat diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi pengenalan Badan Karantina Pertanian dalam aplikasi ini mengacu pada UU Karantina Hean dan Tumbuhan.
2. Pada aplikasi interaktif ini terdiri dari beberapa menu yaitu menu tampilan awal, menu Badan Karantina Pertanian, menu SKP Kelas 1 Bandung, menu struktur organisasi, menu WILKER, dan menu tindakan karantina.
3. Pembahasan Badan Karantina Pertanian mengenai Badan Karantina Pertanian, sejarah Badan Karantina Pertanian, UU dan kode etik.
4. Aplikasi ini menggunakan desktop tanpa penggunaan internet (*offline*).
5. Grafik menggunakan 2D (2 Dimensi)
6. Data informasi yang dimiliki sistem disimpan didalam *database* SKP.
7. Objek yang ditampilkan berupa *text*, animasi, dan gambar

1.5. Pelaksanaan Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini kami melaksanakan praktek selama kurang lebih satu bulan lamanya yakni pada:

Tempat KP : Stasiun Karantina Pertanian Kelas 1 Bandung

Alamat : Jl. Soekarno Hatta No. 725 C Bandung

Waktu : 5 – 31 Agustus 2019

Dengan jam kerja operasional instansi dari 07:30 s/d 16:00 (16:30 untuk hari Jumat) dari hari Senin s/d Jumat. Adapun perencanaan penelitian dapat dilihat di tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

No	Kegiatan	Waktu																September 2019 2-30
		Agustus 2019																
		12	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30	
1	Pengenalan Lingkungan Kerja	■	■															Penyusunan dan Revisi Laporan KP
2	Perencanaan Pembuatan Video Profil Instansi			■														
3	Pembuatan StoryBoard Video				■	■												
4	Upacara 17 Agustus						■											
5	Pengambilan Gambar Video							■	■	■	■	■						
6	Pengeditan Gambar dan Video												■	■	■	■		
7	Penyusunan Laporan KP			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1.6. Sistematik Penulisan

Adapun tujuan pembuatan sistematik penulisan tugas kuliah kerja praktik ini adalah untuk mempermudah penulisan Tugas kuliah kerja praktik serta membuat analisis yang lebih terarah dan terfokus. Sistematika penulisan Tugas kuliah kerja praktik ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan secara ringkas pembahasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan, kerja praktek, dan sistematika penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara teori-teori atau materi-materi yang mendukung Dalam pembuatan video profil ini.

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan sejarah dan struktur organisasi yang ada di Stasiun Karantina Pertanian Kelas 1 Bandung.

BAB IV ANALISIS KERJA PRAKTEK

Bab ini menjelaskan hal-hal yang berkenaan dengan analisis sistem yang Sedang berjalan yang terdiri dari analisis prosedur, perancangan sistem yang terdiri dari use case, sekenario, activity diagram.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari pelaksanaan dari pelaporan KP.