

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media sering digunakan dalam menyampaikan suatu informasi prosedur kepada pengguna. Penggunaan teknologi informasi memegang peranan penting dalam penyampaian informasi melalui sarana media informasi sehingga mempermudah pengguna dalam memahami suatu penjelasan.

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar. Pada proses penyampaian pesan ini seringkali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pebelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Selain itu juga media berfungsi memberikan informasi-informasi penting, dengan media informasi animasi-informasi dapat diterima secara baik. Animasi sendiri adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Adanya gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tak menunjang dan kurang bersifat interaktif serta tampilan yang monoton. Preesley (1977) telah melakukan penelitian tentang pengaruh animasi dalam sistem pembelajaran secara umum. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan seseorang semakin bertambah dengan adanya penyampaian informasi lewat animasi.

Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) adalah perwujudan dari pengabdian masyarakat yang merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Hal tersebut sebagai wujud kristalisasi dan integritas dari ilmu yang tertuang secara teoritis dibangku kuliah dan diterapkan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Namun proses pelaksanaan praktek kerja pengabdian masyarakat pada kampus IIB Darmajaya dalam pelaksanaannya tentu melewati berbagai proses salah satunya dimulai dari pendaftaran, Sering kali banyak mahasiswa yang tidak tau atau masih bingung dengan alur proses dan prosedur kegiatan PKPM itu sendiri, maka dari itu untuk mempermudah didapatkannya informasi serta dengan tampilan yang baru tidak monoton dan lebih menarik serta memadai agar dapat diterima secara maksimal oleh mahasiswa, salah satunya dengan pembuatan ANIMASI PROSEDUR PROSES KEGIATAN PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT IIB DARMAJAYA.

Berdasarkan Permasalahan Di Atas, Kiranya Penting Untuk Animasi Prosedur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa masih banyak bingung terhadap Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya
2. Tahapan-tahapan Prosedur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berkisar pada informasi Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya
2. Animasi prosedur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

1.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian Ini Dilakukan Di Kampus IIB Darmajaya Jl. ZA Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai alur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan Mahasiswa Dalam Mendapatkan Informasi Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya
2. Dengan adanya animasi prosedur diharapkan dapat menambah wawasan bagi mahasiswa dalam tahapn-tahpan Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai sistematika penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab in dipaparkan mengenai pengertian multimedia, animasi dan Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menyajikan hasil pengujian dan analisa terhadap sistem yang dirancang. Hasil dan implementasi berupa gambar program dan sistem yang telah dirancang. Hasil dari penelitian lapangan dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab akhir laporan ini penulis menyajikan simpulan dan saran dari hasil pembahasan yang kiranya dapat berguna bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkannya menjadi jauh lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

