

PENGEMBANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS ANIMASI PADA BPJS KETENAGAKERJAAN BANJARMASIN

Said Muhammad ⁽¹⁾, Alfisah Husna, Anastina Zuhrotul M

⁽¹⁾ Staff Pengajar Politeknik Negeri Banjarmasin

Ringkasan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan iklan layanan masyarakat yang mudah dipahami dan jelas dalam artian masyarakat dapat dengan mudah mengetahui jenis-jenis jaminan sosial bagi tenaga kerja pada BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin, dan diharapkan kedepannya lebih dari sebelum-belumnya dalam melakukan pemasaran dan promosi kepada masyarakat luas.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa non statistik. Adapun metode pengembangan sistem yaitu *System Development Life Cycle (SDLC)* yang meliputi perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pemeliharaan sistem.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya iklan layanan masyarakat berbentuk animasi 2 dimensi akan mengubah cara cara dari pihak BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin dalam menyampaikan informasi mengenai jaminan sosial yang ada. juga perlu melakukan perubahan-perubahan agar lebih cepat memahami suatu informasi yang disampaikan.

Kata Kunci : animasi, iklan layanan, multimedia

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Keefektifan suatu iklan layanan masyarakat bergantung pada perubahan perilaku masyarakat itu sendiri. Seperti halnya iklan layanan masyarakat pada pelayanan jaminan sosial bagi tenaga kerja tidak semua masyarakat menanggapi hal tersebut dikarenakan tingkat kesadaran masyarakat akan kelayakan pelayanan masih kurang. Selain itu penyampaian informasi mengenai jaminan yang ada di BPJS Ketenagakerjaan Banjarmasin hanya dilakukan melalui brosur.

Melihat dari beberapa permasalahan diatas, maka perlu dibuat aplikasi iklan layanan masyarakat yang lebih baik lagi untuk membantu masyarakat dalam memahami apa arti dari pelayanan dan membantu pihak BPJS

Ketenagakerjaan dalam melakukan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah yaitu :

- a) Bagaimana cara BPJS Ketenagakerjaan cabang Banjarmasin untuk menyampaikan iklan layanan masyarakat kepada masyarakat dalam hal pentingnya memberikan jaminan sosial kepada tenaga kerja?
- b) Bagaimana merancang iklan layanan masyarakat berbasis multimedia?
- c) Bagaimana mengimplementasikan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia?

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam

penelitian terapan ini hanya membahas tentang perancangan dan implementasi iklan layanan masyarakat tentang pentingnya jaminan sosial bagi tenaga kerja yang ditujukan kepada masyarakat berbasis multimedia pada BPJS Ketenagakerjaan cabang Banjarmasin

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian :

- a. Untuk dapat mengetahui BPJS Ketenagakerjaan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan suatu pelayanan yang baik dan menyampaikan suatu informasi dari pihak BPJS Ketenagakerjaan kepada masyarakat dalam bentuk iklan layanan masyarakat berbasis multimedia.
- b. Untuk dapat membantu perancangan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia.
- c. Untuk dapat mengimplementasikan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

Animasi

Pengertian animasi pada dasarnya menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan

Pemrograman Web

Pemrograman yang dalam bahasa Inggris diartikan proses, cara, pembuatan program. Sedangkan web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik

dan suara dan sumber daya animasi melalui protokol transfer hypertext. Orang banyak mengenal web dengan istilah WWW(World Wide Web). WWW adalah internet yang paling populer saat ini internet mulai dikenal dan digunakan secara luas setelah adanya layanan WWW.

PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain

Basis Data

Database atau basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data yang di akses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak yang disebut juga dengan *Database management system(DBMS)*.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan /Applied Research. Penelitian terapan adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan menerapkan, menguji, dan mengevaluasi kemampuan suatu teori yang diterapkan dalam memecahkan masalah-masalah praktis (Sugiyono, 2010:40). Penelitian terapan juga bisa diartikan sebagai sebuah penelitian yang bertujuan untuk mempergunakan pengetahuan ilmiah yang telah diketahui untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi (Victorianus Aries Siswanto, 2012:7).

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan langsung di BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin, saat ini berkedudukan di Jalan Brigjen Hasan Basri No 84 Banjarmasin 70124 Kalimantan Selatan

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung memberi data kepada peneliti, misalnya penelitian harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen (Sugiyono, 2005:62).

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data yang berbentuk kata-kata, kalimat, atau berwujud pernyataan-pernyataan verbal, bukan dalam bentuk angka-angka (Margono, 2004:35).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa non statistik . Analisa non statistik bisa diartikan juga sebagai teknik yang tidak menggunakan perhitungan-perhitungan yang diaplikasikan di konteks sampel (M.Djunaidi Ghony dan Fuzan Almanshur,2012 :20).

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dengan mengumpulkan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan (M.Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012:73).

b. Wawancara.

Wawancara adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Dr.B.Sandjaja, MSPH dan Albertus Heriyanto,M.Hum, 2006:57). Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data secara langsung, saling bertukar pikiran dan informasi mengenai permasalahan yang ditentukan kaitannya dengan sitem

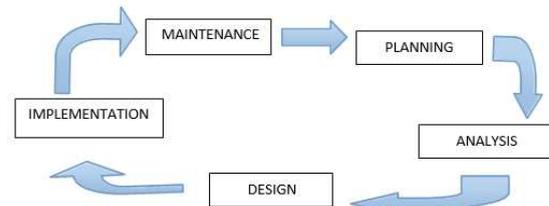
analisis dan desain sistem informasi, wawancara merupakan jembatan komunikasi yang paling tepat antara seorang sistem analis dengan perusahaan dan merupakan teknik yang paling produktif dalam pengumpulan fakta (Yakub, 2012:45)

c. Studi pustaka

Studi pustaka adalah studi yang berhubungan dengan dokumen tertulis sebagai sumber data utamanya ((M.Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012:76). Studi pustaka adalah mencari landasan teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian (Yakub, 2012:46)

Metode Pengembangan Sistem

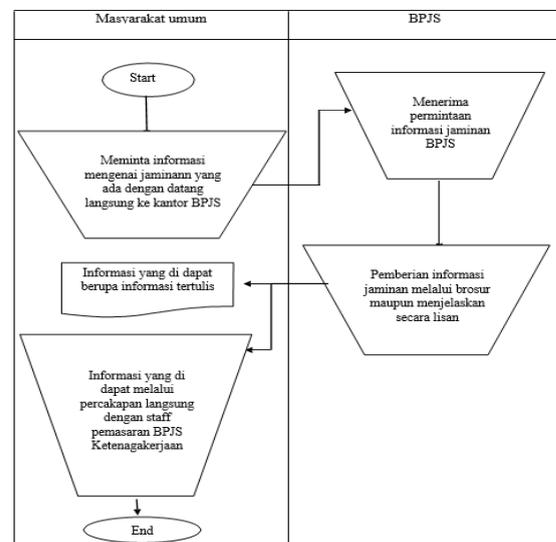
Penulis menggunakan Metode Pengembangan Sistem dalam mengerjakan penelitian terapan ini, seperti gambar berikut :



Sumber :www.magicwebsolutions.co.uk

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Lama



Kebutuhan Fungsional

1. Bagi Masyarakat umum

Masyarakat dapat melihat informasi mengenai jenis jaminan sosial di BPJS Ketenagakerjaan kantor cabang Banjarmasin, iuran perbulan, dan dana yang didapat
2. Bagi BPJS Ketenagakerjaan
 - a. Staff BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin tidak perlu lagi menyebarkan informasi melalui brosur
 - b. Staff BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin bisa menyimpan data yang ada
 - c. Staff BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin bisa menginformasikan mengenai jenis jaminan sosial di BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Banjarmasin, iuran perbulan, dan dana yang didapat

Desain Logis

Beberapa tahapan yang dilalui pada desain logis yaitu *Data Flow Diagram* (DFD) dan *EER Diagram*

Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dilakukan pada data tersebut.

(1) Diagram konteks

Diagram konteks merupakan tahap awal dari perancangan sistem dengan memuat hanya satu proses, yang menunjukkan sistem secara keseluruhan.



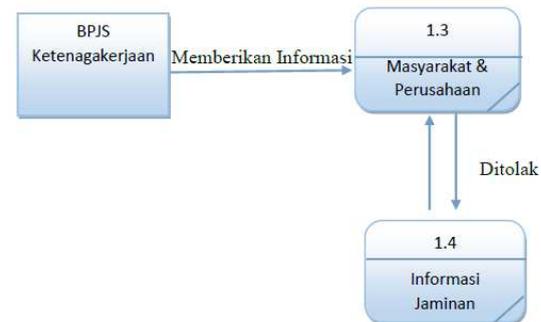
Sumber: Diolah, 2015

DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan pemecahan dari diagram konteks.



Sumber: Diolah, 2015



Sumber: Diolah, 2015

Desain Fisik

(1) Scene Awal



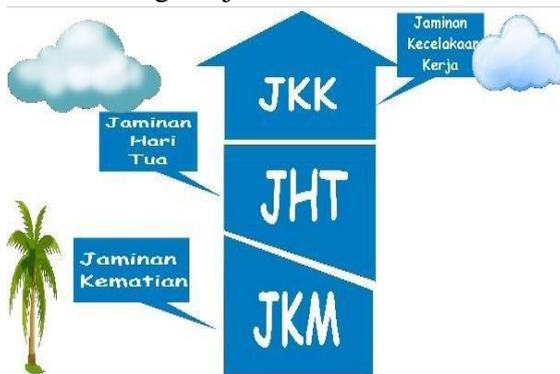
Sumber: Diolah, 2015

(2) Scene Jaminan Sosial BPJS Ketenagakerjaan



Sumber: Diolah, 2015

(3) Scene Jenis Jaminan di BPJS Ketenagakerjaan



Sumber: Diolah, 2015

(7) Scene Profesi



Sumber: Diolah, 2015

(4) Scene Jaminan Kecelakaan Kerja



Sumber: Diolah, 2015

(8) Scene Kontak Ketenagakerjaan



Sumber: Diolah, 2015

(5) Scene Jaminan Hari Tua



Sumber: Diolah, 2015

(6) Scene Jaminan Kematian



Sumber : Diolah, 2015

Implementasi

Implementasi merupakan suatu tahap dimana suatu sistem tersebut telah dianalisis dan didesain secara terinci serta telah dipilih dan diseleksi teknologi yang digunakan untuk menjalankannya dan siap untuk diterapkan pada keadaan sebenarnya. Sehingga dapat diketahui bahwa animasi iklan layanan masyarakat berbasis multimedia yang dibuat apakah benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan dengan lebih efisien dan iklan layanan masyarakat ini dapat di terima oleh masyarakat

Instalasi Sistem

Spesifikasi minimal dalam mengimplementasikan sistem ini adalah :

1. Sistem operasional menggunakan windows 2007
2. Tools design dan animasi menggunakan Macromedia Flash

3. Design bantuan object menggunakan CorelDraw
4. Editing object menggunakan Adobe Photoshop CS3

Pengujian

Setelah semua tahap pembuatan animasi iklan layanan masyarakat ini selesai, tahap selanjutnya adalah pengujian dengan melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah animasi ini dapat berjalan dengan baik atau tidak (*error*). *Test movie* dilakukan dengan memilih menu *Control* kemudian pilih menu *item Test Movie* atau menekan Ctrl+Enter pada *keyboard*. Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik

Pemeliharaan

Langkah pemeliharaan yaitu tahapan perbaikan dan peningkatan animasi tersebut. Hasil dari tahapan ini adalah animasi yang lebih singkat dan lebih menarik lagi. Dalam waktu tertentu perbaikan akan dilakukan berupa perbaikan pada animasi yang dirasa masih kurang menarik sehingga dapat lebih menarik minat masyarakat dan lebih di mengerti oleh masyarakat. Kelemahan yang terdapat pada animasi ini dapat ditingkatkan secara lebih baik lagi

5. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari “Perancangan dan Implementasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Jaminan Sosial bagi Tenaga Kerja Berbasis Multimedia pada BPJS Ketenagakerjaan cabang Banjarmasin Menggunakan Adobe Flash CS4, secara umum dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Iklan layanan masyarakat ini dikembangkan menggunakan animasi yang interaktif dan lebih singkat agar masyarakat tidak jenuh ketika menonton informasi yang akan di

berikan oleh BPJS Ketenagakerjaan agar menghindari tidak sampainya pesan yang akan diberikan kepada masyarakat dan tertarik untuk melihat dan memahami kandungan informasi yang ingin disampaikan dalam iklan layanan masyarakat ini.

2. Iklan masyarakat ini langsung dapat diakses melalui televisi daerah atau brainwareAdv, sehingga masyarakat tidak perlu lagi datang ke kantor BPJS Ketenagakerjaan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Penayangan secara berulang dapat membantu penyampaian informasi jaminan kepada masyarakat
- b. Pembaharuan tampilan iklan harus dilakukan secara berkala
- c. Penyebaran iklan lebih gencar dilakukan

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aryoso, Dwirah & Syaiful Hermawan, 2013
Kamus Pintar Bahasa Indonesia.
Pustaka Makmur
- Dr.B.Sandjaja & Albertus Heriyanto,
2006. Panduan Penelitian. Jakarta :
Prestasi Pustaka
- Fernandes,Ibiz. 2002. Macromedia Flash
Animation & Cartooning. California :
Hill/Osburn
- Ghony, M.Djunaidi. 2012. Metode
Penelitian Kualitatif. Yogyakarta:ar-
Rozz Media
- Lean, Mc & Wetherbe.2002. Information
Technology For Management.Jhon
Wileg & Sons Inc
- Sugiyono, 2005. Memahami penelitian
Kualitatif. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2010. Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif & R & D.Bandung:Alfabeta
- Sutanto,M, 2003. Multimedia Untuk
Meningkatkan Keunggulan Bersaing.
Yogyakarta:Andi
- WS,Indrawan. 2012. Kamus Lengkap
Bahasa Indonesia. Jombang:Lintas

Media

Yakub.2012.Pengantar Sistem Informasi.

Yogyakarta : Graha Ilmu,Djunaidi

http://silviamf.blogspot.com/2014/09/cara-instal-coreldraw-x4_11.html

<https://farahnurazizah.wordpress.com/2013/06/16/cara-menginstall-adobe-photoshop/>

<http://nanangadesuranto.blogspot.com/2012/11/cara-menginstal-adobe-flash-cs4.html>