

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir ini maju dengan pesat, baik pada perangkat lunak maupun pada perangkat keras. Penggunaan aplikasi komputer tadi dianggap sebagai sistem yang baru seiring dengan kemajuan teknologi dituntut peran serta media komputer dengan berbagai aplikasi software untuk menyampaikan suatu informasi karena sekarang ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin kompleks.

Salah satu kemajuan teknologi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih mudah dan hidup, sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan membuat data - data yang berkaitan dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya ke dalam bentuk Compact Disk (CD) dimana data - data yang disusun berupa teks, gambar, animasi bahkan dapat dilengkapi dengan data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik.

Jogjakarta memiliki kesuburan dan keindahan alam yang menarik dan menyajikan potensi yang bagus dalam bidang pariwisata, salah satunya adalah Kraton Jogjakarta. Kraton Jogjakarta adalah bangunan yang bukan saja terbesar

dari empat istana yang berada di Jawa Tengah, tetapi cukup kaya dalam hal materi maupun kebudayaan.

Karena Kraton Jogjakarta masih menggunakan media yang sederhana dalam penyampaian informasinya. Seperti menggunakan buku panduan sebagai catatan sejarah, brosur - brosur yang digunakan untuk menyampaikan informasi khususnya pada wisatawan. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan kepada pengguna atau pengunjung dapat lebih jelas mengetahui tentang informasi Kraton.

Oleh karena itu saatnya dibuat suatu media untuk menyajikan informasi mengenai Kraton Jogjakarta dalam rangka promosi pariwisata. Salah satu bentuk penyajian informasi tersebut adalah penyajian yang dikemas dalam bentuk multimedia. Maka dari itu dalam penyusunan Tugas Akhir ini Kami mengajukan judul : **"CD INTERAKTIF OBYEK WISATA KRATON JOGJAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat dan menyampaikan informasi mengenai Kraton Jogjakarta dalam bentuk aplikasi multimedia yang interaktif dan mudah digunakan dalam bentuk CD dengan tampilan menarik.

C. Batasan Masalah

Pada penyusunan Tugas Akhir ini, penyusun membatasi permasalahan pada pembuatan aplikasi multimedia yang sederhana tapi tetap menarik, komunikatif, serta interaktif, sehingga membuat para wisatawan tertarik untuk mengunjungi Kraton Jogjakarta.

Aplikasi multimedia yang akan penyusun buat akan menampilkan seluruh profil Kraton Jogjakarta serta memberikan informasi yang menarik mengenai Kraton yang akan disertai gambar yang memberikan gambaran sekilas tentang Kraton Jogjakarta yang nantinya akan membuat para wisatawan tertarik untuk berkunjung. Adapun software - software yang digunakan antara lain: Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro.

D. Maksud Dan Tujuan

a) Internal

Dari sisi penulis, pengertian internal yang dimaksud adalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" JOGJAKARTA adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori - teori yang diperoleh selama masa perkuliahan di STMIK "AMIKOM" JOGJAKARTA pada khususnya
2. Multimedia dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya multimedia komputer yang dikaitkan dengan presentasi.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" JOGJAKARTA.

b) Eksternal

Bagi masyarakat ataupun bagi kalangan dunia usaha tentang dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai alternatif baru metode pemasaran ataupun penyampaian informasi dalam rangka membangun image masyarakat terhadap produk yang ditawarkan baik jasa maupun barang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini dikenal oleh masyarakat.
2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia usaha.
3. Untuk lebih memperkenalkan aspek pariwisata Jogjakarta kepada calon pengunjung.
4. Memudahkan konsumen mendapatkan informasi yang diinginkan secara cepat, mudah dan akurat.

E. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan akan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber - sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data - datanya telah diambil dengan berbagai metode diantaranya:

1. Metode Observasi

Metode penelitian dengan mengadakan penelitian secara langsung ke tempat objek wisata Kraton Jogjakarta.

2. Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan Kraton Jogjakarta.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada responden atau dalam hal ini kepada pihak-pihak yang mengetahui tentang masalah yang sedang diteliti oleh penulis.

4. Metode Dokumentasi

Penelitian dengan mengambil data dari arsip - arsip atau dokumen - dokumen dari pihak Kraton Jogjakarta.

F. SISTEMATIKA DAN PENULISAN

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika dan penulisan yang digunakan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software - software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang profil secara keseluruhan dari Kraton Jogjakarta.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran - saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.