

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Bengkulu memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat menarik untuk dipelajari seperti tari-tarian, rumah adat, kain basurek dan seni budaya lainnya. Bengkulu juga kaya akan sejarah yang pernah terjadi di provinsi Bengkulu salah satu yaitu masa pengasingan Bung karno di Bengkulu. Tidak sedikit pula tempat-tempat wisata budaya dan sejarah yang menarik untuk dikunjungi seperti Benteng Malborough, rumah Bung Karno, perayaan Tabot, Monuen Thomas Parr dan sebagainya. Tetapi potensi yang ada di daerah Provinsi Bengkulu kurang dikenal oleh masyarakat luas, hal ini disebabkan kurangnya media yang mengangkat tentang seni budaya dan catatan sejarah, sehingga hanya wisatawan lokal yang berasal dari sekitar Provinsi Bengkulu saja yang datang ke Provinsi ini.

Supaya dapat di kenal oleh masyarakat luas Provinsi Bengkulu maka dibutuhkan sistem informasi seni budaya dan catatan sejarah yang berbasis multimedia. Sistem informasi ini di dalamnya akan dapat dilihat potensi-potensi seni budaya dan catatan sejarah yang dimiliki Provinsi Bengkulu. Sehingga hal ini dapat menaikkan jumlah wisatawan yang akan berkunjung dan dapat menaikkan jumlah pendapatan daerah.

Cara penyampaian informasi dapat menggunakan beberapa media perantara, baik dalam penyampaian informasi menggunakan jasa periklanan,

internet, surat kabar, maupun profile atau CD interaktif yang dapat dilihat dengan tampilannya yang lebih menarik, atraktif, dan inovatif.

Hal ini menjadi salah satu kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan oleh instansi di suatu pemerintahan, disamping melalui media jasa periklanan media penyaluran informasi yang lain juga dibutuhkan, karena di dalam media tersebut masih kurang dan terkadang terlihat tidak menarik.

Dalam hal ini penulis merancang sebuah sistem yang berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif lebih mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi yang ada didalamnya. Masyarakat tidak perlu lagi mengeluarkan biaya hanya untuk mendapatkan informasi budaya dan catatan sejarah yang ada di provinsi Bengkulu. Sistem berbasis multimedia interaktif ini tidak terkoneksi dengan internet jadi masyarakat bisa mengakses informasi dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi serta pengenalan Provinsi Bengkulu khususnya di sektor Seni Budaya dan catatan sejarah yang ada di Wilayah tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Untuk penyampaian informasi dalam hal ini ada beberapa batasan masalah berupa perancangan aplikasi multimedia interaktif tersebut, di antaranya adalah:

1. Fasilitas yang akan disajikan dalam multimedia interaktif ini ialah:
 - a. Home
 - b. Sekilas
 - c. Seni dan Budaya
 - d. Catatan Sejarah
 - e. Wisata
2. Perangkat lunak yang akan digunakan:
 - a. Windows XP3
 - b. Adobe Flash CS
 - c. Adobe Photoshop CS
 - d. Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung media promosi dan informasi khususnya dalam media pengenalan Seni Budaya dan sejarah yang ada di Provinsi Bengkulu.

3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada Instansi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bengkulu.
4. Untuk menerapkan dan memperaktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia, serta untuk memperkenalkan Provinsi Bengkulu agar dapat dikenal oleh masyarakat luas, baik lokal maupun mancanegara.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk mendapatkan pengalaman praktek lapangan.
 - b. Dapat menerapkan disiplin ilmu yang dapat diperoleh selama dibangku kuliah.
 - c. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
 - d. Mengukur sejauh mana pemahaman dan kemampuan dalam menganalisa masalah yang dihadapi serta kemampuan yang sudah didapatkan selama dibangku kuliah.
2. Manfaat Bagi Instansi
 - a. Dapat menjadi bahan dalam media penyampaian informasi yang cepat, tepat, inovatif, dan atraktif.

- b. Memberikan sumbangan bagi instansi khususnya di bidang sistem informasi Seni Budaya dan catatan sejarah yang ada di Provinsi Bengkulu dengan menggunakan teknologi komputer.
- c. Menciptakan sistem baru yang lebih baik dengan sistem yang telah ada, dengan bekal ilmu yang didapat saat dibangku kuliah.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia interaktif ini sebagai sumber untuk penulisan laporan, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan mempelajari dari buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak terkait yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi ini akan dibagi dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan-permasalahan, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan yang digunakan, dan juga Rencana Kegiatan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software yang akan digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi multimedia tersebut.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum tentang Provinsi Bengkulu baik dari seni budaya atau catatan sejarah yang ada di Provinsi Bengkulu. Serta pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya, manfaat, serta perancangan aplikasi, dan juga perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam penyelesaian multimedia interaktif tersebut.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi sistem / objek penelitian,

berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

Daftar Pustaka

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, nara sumber maupun data dari internet.



1.8 Rencana Kegiatan

Secara garis besar pelaksanaan penelitian Skripsi ini memerlukan waktu beberapa bulan. Adapun untuk keterangan lebih lanjut, rencana kegiatan yang akan dijelaskan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Perencanaan Kegiatan Skripsi

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		2012				2012				2012				2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	*	*	*	*												
2	Perencanaan Sistem					*	*	*	*	*	*						
3	Pembuatan Aplikasi									*	*	*	*	*	*		
4	Penulisan Laporan													*	*	*	*