

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah salah satu kata kunci pada jaman ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini.

Salah satu kemajuan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah kemajuan dibidang aplikasi multimedia. Dengan memanfaatkan aplikasi multimedia seseorang bisa membuat berbagai macam desain dan animasi yang multiguna. Dengan aplikasi multimedia ini juga memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan hasil dalam bentuk yang lebih menarik karena dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video, animasi, teks dan mendengarkan musik dalam waktu bersamaan.

Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak mendorong terbentuknya sebuah sistem informasi yang diharapkan mampu melayani kebutuhan masyarakat. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi dan promosi sangat beraneka ragam yang seakan-akan menciptakan suatu persaingan dalam pasar promosi dan hal tersebut bisa dijadikan peluang merebut pasar. Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan, instansi atau daerah akan dilihat dan

dinilai baik buruknya oleh masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam mempromosikan suatu daerah. Dengan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis akan membahas **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia Pada Pemerintah Propinsi Jambi”**

1.2. Perumusan Masalah

Pola kerja manusia telah berubah, dimana penguasaan teknologi, keterampilan dan kreatifitas serta wawasan global menjadi tuntutan utama, kecepatan, ketepatan dan inovasi menjadi komoditas utama dalam menilai kondisi kerja seseorang disamping tanggung jawab, kejujuran dan ketaatan.

Penerapan teknologi informasi khususnya multimedia dalam dunia usaha sangat besar manfaatnya, khususnya dalam bidang pemasaran dengan berbasis pada teknologi multimedia. Sebagian besar perusahaan mencapai kesuksesan dalam hal pemasaran setelah melakukan hal tersebut. Pada umumnya sikap pasar adalah reaktif terhadap upaya yang dilakukan perusahaan. Dalam era teknologi informasi saat ini, telah terjadi perubahan yang sangat besar. Dimana para konsumen harus menjadi aktif untuk memperoleh informasi dan para produsen harus lebih aktif dalam mempromosikan produknya. Pokok masalah yang dapat diambil adalah, *“Bagaimana Mengembangkan Sistem Berbasis Multimedia Yang Lebih Efektif Untuk Penyampaian Informasi Tentang Propinsi Jambi”*

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian daripada teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu sistem informasi tentang Propinsi Jambi.

Aplikasi ini akan menampilkan informasi-informasi yang menggambarkan secara global tentang Propinsi Jambi, seperti; Sejarah Singkat, Gambaran Umum yang berisi informasi tentang letak geografis, kependudukan, sosial budaya, akses transportasi serta informasi 9 Kabupaten dan 2 Kota yang ada di Propinsi Jambi. Pemerintahan, Potensi dan Peluang Investasi, Pariwisata serta Kontak.

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan beberapa software multimedia, diantaranya; Adobe Photoshop, Macromedia Director MX, serta Cool Edit Pro 2. Untuk platform sistem operasinya penulis menggunakan Microsoft Windows XP, yang tentunya dapat terus dikembangkan mengikuti perkembangan software maupun sistem operasi yang terbaru. Beberapa software yang digunakan memang terlihat seperti ketinggalan zaman, tetapi penulis berprinsip, bukan versi software yang utama, melainkan apa yang bisa dihasilkan menggunakan software tersebut. Walaupun menggunakan software yang bisa dibilang usang, tetapi bisa menghasilkan karya yang luar biasa dan berguna bagi masyarakat luas.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan untuk memberi kerangka acuan dan arah dalam penelitian ini. Adapun sasaran yang hendak dicapai dalam penyusunan karya tulis ini adalah:

1. Mengembangkan sistem informasi multimedia untuk Pemerintah Propinsi Jambi.
2. Mengetahui keefektifan multimedia untuk menyajikan informasi Propinsi Jambi.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam menerapkan ilmu yang dimiliki kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1.5.1. Metode Interview

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan responden.

1.5.2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

1.5.3. Metode Kepustakaan

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan karya tulis ini sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teoritis.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta teratur apabila terlebih dahulu diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan karya tulis ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam karya tulis ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Dimana masing-masing bab akan menguraikan berbagai masalah, antara lain ialah :

Bab I Pendahuluan

Didalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Didalam bab landasan teori merupakan sistem informasi, konsep dasar multimedia, analisis. Serta membahas tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Didalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum mengenai Propinsi Jambi. Mulai dari kondisi geografis, masalah pembangunan, potensi wilayah serta peluang investasinya. Serta analisis aplikasi yang dibuat menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*)

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Pada bab ini juga akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Penutup

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.