

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sehubungan dengan berkembangnya perubahan zaman dan kemajuan dunia di bidang ilmu pengetahuan yang tinggi, terutama dalam penyajian informasi kebutuhan sehari-hari diharapkan mampu memberikan informasi secara tepat, cepat, inovatif, dan atraktif.

Dalam merencanakan dan memutuskan suatu permasalahan harus mempertimbangkan sistem informasi, maka perlu diadakan pengembangan terhadapnya, bahkan pengembangan sistem informasi saat ini sudah mengarah pada pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer.

Sistem informasi berbasis komputer sudah menjadi bahan pokok di dalam suatu sistem pemerintahan, ataupun instansi lainnya. Kemampuan sistem informasi berbasis komputer sudah menjadi tuntutan setiap instansi maupun organisasi. Demikian juga dalam media penyampaian informasi maupun promosi yang berkaitan dengan kemajuan daerah tersebut.

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.

Dengan adanya dunia *Hitech* yang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat sangat membantu dalam media penyampaian informasi yang lebih variatif dan menarik.

Kabupaten Lampung Barat sebagai salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Lampung yang memiliki potensi wisata yang cukup menarik dan tidak kalah menariknya dengan tempat wisata yang ada di daerah lainnya. Tetapi potensi wisata di daerah Kabupaten Lampung Barat kurang dikenal oleh masyarakat luas, hal ini disebabkan kurangnya media yang mengangkat tentang pariwisata, sehingga hanya wisatawan lokal yang berasal dari sekitar Kabupaten Lampung Barat saja yang datang ke tempat wisata yang ada di Kabupaten ini.

Supaya dapat di kenal oleh masyarakat luas Kabupaten Lampung Barat maka dibutuhkan sistem informasi pariwisata yang berbasis multimedia. Sistem informasi ini di dalamnya akan dapat dilihat potensi-potensi pariwisata yang dimiliki Kabupaten Lampung Barat, khususnya pariwisata yang ada di wilayah tersebut. Sehingga hal ini dapat menaikkan jumlah wisatawan yang akan berkunjung dan dapat menaikkan jumlah pendapatan daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi yang lebih

baik dan lebih lengkap. Hal ini di maksudkan agar proses penyampaian informasi dapat berjalan maksimal. maka rumusan masalah yang ingin dipecahkan ialah:

Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi serta pengenalan Kabupaten Lampung Barat khususnya di sektor Pariwisata 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. Profil
 - c. Galeri
 - d. Lokasi obyek wisata
2. Perangkat lunak yang akan digunakan:
 - a. Windows XP3
 - b. Macromedia Flash 8 Profesional
 - 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 Pariwisata yang ada di Kabupaten Lampung Barat.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada Instansi di Dinas Perhubungan, Pariwisata dan Pora Kabupaten Lampung Barat.
4. Untuk menerapkan dan mempraktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia, serta untuk memperkenalkan Kabupaten Lampung Barat khususnya di sektor pariwisata yang ada di Wilayah tersebut 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 Pariwisata yang ada di Kabupaten Lampung Barat 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 Kabupaten Lampung Barat dan juga tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Lampung Barat. 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, narasumber 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	September				Oktober				November				Desember			
		2010				2010				2010				2010			
		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													*	*	*	*