

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas kehidupan sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia, karena multimedia mempunyai peran yang sangat penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat dalam berbagai bidang. Konsekuensi logis dan teknologi yang unggul adalah kemajuan suatu potensi yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolah dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang dari pada potensi yang dimiliki dengan menggunakan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang. Multimedia juga banyak diterapkan dalam bidang baik usaha, entertainment, personal profile, periklanan, dan masih banyak lagi lainnya. Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan, pemerintahan, pertahanan, hiburan, politik, ilmiah, dan ekonomi. Perkembangan multimedia yang begitu pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana dimana pemakai dapat

melihat gambar, teks, animasi sekaligus bisa mendengar stereo atau musik. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah di ingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image pembeli, relasi bisnis bahkan juga pengunjung.

Kemudian di satu sisi yang lain yang juga merupakan sesuatu yang menjadi salah satu image Negara ini adalah keanekaragamannya, baik itu dai segi sosial, budaya, suku, agama, dan masih banyak lagi lainnya. Yang kemudian keanekaragaman tersebut dapat menjadi sebuah khazanah pengetahuan yang sangat kompleks dan menjadi daya tarik tersendiri serta menjadi potensi-potensi bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Sleman merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai banyak potensi wisata, Kabupaten ini juga banyak menyimpan sejarah serta peninggalannya. Namun selama ini dalam penyampaian informasi kepada para wisatawan masih menggunakan media konvensional dan selebaran brosur yang banyak menyita waktu, biaya dan tenaga para pemandu wisatawan di instansi pengelola objek wisata yang berada di Kabupaten Sleman. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, media dari komputerisasi diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat atau pengunjung. Sehingga dapat mengatasi

keterbatasan petugas atau penduduk sekitar dalam menyediakan informasi tentang salah satu obyek wisata yang berada di Kabupaten Sleman.

Melihat kedua hal tersebut maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat mendatangkan citra yang baik pada pengunjung terhadap pelayanan khususnya di Kabupaten Sleman. Maka judul dari Tugas Akhir ini adalah **“Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah bagaimana membuat sebuah multimedia interaktif yang dapat membantu promosi pada Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan, dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sarana promosi berbasis multimedia maka dibuat sebagai batasan berikut ini :

1. Data yang disajikan adalah data mengenai Desa Wisata Tanjung yang ada saat ini serta informasi lainnya .
2. Penelitian dilakukan di Desa Wisata Tanjung .
3. Multimedia Interaktif ini dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flas MX 2004 sebagai software inti, didukung oleh software-software yang lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh Penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini :

1. Membangun Multimedia Interaktif sebagai media promosi pada Desa Wisata Tanjung.
2. Mengaplikasikan teori-teori yang jelas, diproses selama dibanguku perkuliahan, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah untuk jurusan Manajemen Informatika.
3. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Desa Wisata Tanjung

Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian informasi serta dapat dipakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi.

2. Bagi Mahasiswa Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap Desa Wisata Tanjung dengan aplikasi multimedia interaktif.

3. Bagi Akademik

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber penyusunan laporan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis, dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di desa Tanjung di kabupaten Sleman.

2. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan Responden, adapun wawancara dilakukan dengan warga sekitar serta dengan pihak yang berkepentingan di desa Tanjung.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca-baca buku referensi atau pedoman yang ada, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam mengadakan penelitian maupun menganalisa data yang ada.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan ini dibagi menjadi lima bab dengan tujuan agar laporan ini lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menerangkan latar belakang diadakan penelitian , rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep informasi, definisi informasi, sistem informasi, dan perangkat lunak untuk merancang multimedia interaktif dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas akhir ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini akan diuraikan mengenai data pengumpulan objek yang ada di desa.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan perancangan dan langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari tugas akhir yang penulis susun.

Daftar pustaka

Referensi yang digunakan dalam menyusun tugas akhir.

1.8 Jadwal Kegiatan

Pada pembuatan tugas akhir yang berjudul **“Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman”** penulis membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut :

