

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Laju perkembangan Teknologi saat ini makin marak dengan berbagai penemuan di segala bidang kehidupan. Perkembangan teknologi tentunya digunakan sebagai sarana pendukung peradaban manusia itu sendiri. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer. Teknologi komputer telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia seperti Bidang pendidikan, Sosial, Politik, Hukum, budaya, perkantoran, pariwisata, dan hampir semuanya menerapkan teknologi komputer. Dan salah satu sub bagian dari teknologi komputer adalah dunia Multimedia yang menjanjikan sesuatu yang baru.

Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk Audiovisual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, suara (Audio), Animasi dan Video yang saling berinteraksi dan terintegrasi satu sama lainnya. Komputer multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan diantaranya untuk pembuatan video anak, iklan televisi dan majalah, keperluan seminar dan presentasinya, membuat film, sampai pada keperluan lainnya.

Taman Nasional Komodo merupakan salah satu taman nasional di Manggarai NTT yang biasanya dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Taman Nasional Komodo, maka Taman Nasional Komodo melakukan berbagai aktivitas promosi melalui berbagai media iklan, surat kabar, brosur, dan informasi yang tidak secara langsung dilakukan yaitu melalui pengunjung-pengunjung yang pernah berkunjung ke Taman Nasional Komodo dan menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain.

Dengan dasar tersebut diatas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan dengan memvisualisasikan informasi Objek wisata melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, audio yang dapat menarik perhatian pengunjung Taman Nasional sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi. Adapun penerapan fungsi multimedia itu sendiri pada Taman Nasional Komodo sebagai sarana promosi dan informasi objek Wisata untuk meningkatkan citra perusahaan dan membantu pengembangan Indonesia Visit 2009.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh Taman Nasional Komodo dalam mempromosikan informasi mengenai objek wisata dan Jasa yang dilayani masih menggunakan media yang bersifat

konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai banyak menggunakan anggaran yang tidak efektif, sehingga perlu diperkenalkannya suatu sistem informasi berbasis multimedia interaktif tentang Taman Nasional komodo kepada pengunjung serta pihak lain. Hal ini pula dimaksud sebagai pendukung visi dan misi perusahaan dan pengembangan objek wita di daerah Manggarai.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Taman Nasional Komodo ini dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang dipakai Taman Nasional Komodo.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimanakah merancang aplikasi interaktif multimedia Taman Nasional Komodo agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan atau instansi yang baik ?**

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam memberikan informasi mengenai Taman Nasional Komodo, Manggarai , penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan Taman Nasional Komodo secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Taman Nasional Komodo yang meliputi informasi tentang struktur organisasi, bentuk pelayanan, Jangkuan harga travelling dan tentunya letak atau posisi.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pengunjung Taman Nasional Komodo yang membutuhkan informasi, dan sekaligus kepada bagian marketing serta agen-agen yang bekerjasama dengan pihak Taman Nasional Komodo untuk dipromosikan kepada pihak lain yang membutuhkan informasi tentang objek wisata Komodo

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghaalkkan atau membuat suatu aplikasi interaktif berbasis multimedia dari Taman Nasional Komodo. Dan tujuan lain penelitian ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan "STMIK AMIKOM" Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi input atau masukan bagi penulis.

Analisis dan perancangan sistem informasi ini bertujuan :

- a. Memberikan informasi mengenai jasa pelayanan baru yang tersedia pada Taman Nasional Komodo.
- b. Mengevaluasi sistem, merumuskan tujuan, memberikan suatu usulan dan menyusun suatu tahap rencana perancangan sistem informasi promosi aplikasi interaktif berbasis multimedia.
- c. Dengan menerapkan aplikasi multimedia diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan Taman Nasional Komodo agar lebih dikenal halayak banyak.
- d. Mengetahui seberapa besar peran multimedia untuk menyajikan system informasi Taman Nasional Komodo

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengenalkan suatu system promosi berbasis multimedia pada Taman Nasional Komodo
2. Memberikan informasi tentang Taman Nasional Komodo yang aplikatif
3. Membantu instansi meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja dalam bidang promosi

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan penelitian diantaranya :

### Tahapan pengumpulan data

- Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat, relevan dan mampu dipertanggungjawabkan.

- Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, internet, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan langsung dengan inti permasalahan agar mempunyai landasan yang jelas.

- Wawancara

Adalah salah satu metode Tanya-jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang tepat dan akurat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam Enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini diantaranya adalah Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Director 2004, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition dan Corel Draw X3.

### **Bab III Tinjauan Umum dan Analisis Sistem**

Pada bab ini diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Taman Nasional Komodo baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, objek wisata, letak dan lain-lain yang berkaitan dengan Taman Nasional Komodo. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

### **Bab IV Desain Aplikasi Multimedia**

Pada bab ini dijelaskan tentang desain aplikasi multimedia yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.



### 1.5 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan Penelitian

KEGIATAN	Maret 2009				April 2009				Mei 2009				Juni 2009			
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan																
Pengambilan Data																
Dokumentasi Data																
Analisis Data																
Perancangan Sistem																
Pembuatan Sistem																
Penyusunan Laporan																