

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya dalam instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi *efektif* dengan dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi *literatur* telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, industri, perkantoran, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semua bidang menerapkan teknologi komputer.

Salah satu kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah aplikasi multimedia. Multimedia adalah salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui medi gambar, teks, *audio* (suara), animasi dan *video* gambar yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Untuk menyempurnakan promosi pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Ponorogo, maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat. Maka dengan ini, multimedia sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan kinerja yang ditangani oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Ponorogo yang dapat menciptakan hasil yang lebih bagus dalam penginformasiannya karena didalamnya mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, gambar, *video*. Memperhatikan beberapa hal tersebut diatas, penulis tertarik menjadikan sebagai topik pembahasan dalam penyusunan skripsi dengan judul Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kbuupaten Ponorogo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang media informasi berbasis multimedia yang dapat memberikan informasi yang baik, menarik dan informatif kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga serta informasi penyuluhan kepada masyarakat tentang budaya-budaya dan tempat wisata yang ada di Ponorogo. Untuk membuat

media tersebut, penulis merinci apa saja yang dibahas dalam laporan yaitu sebagai berikut :

1. Profil Kota Ponorogo
 - a. Sejarah Kabupaten Ponorogo
 - b. Lokasi Kabupaten Ponorogo
2. Informasi yang disampaikan
Promosi dan penyuluhan melalui komputer dengan tampilan gambar, teks, suara dan animasi.
3. Software yang digunakan
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Premiere Pro CS3
 - d. Adobe Soundbooth CS3
4. Berupa CD interaktif

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta
2. Membuat Aplikasi Multimedia sebagai sarana promosi dan penyuluhan pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga yang menarik, interaktif dan dapat menyajikan informasi lengkap kepada masyarakat
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK Amikom Yogyakarta
4. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan informasi yang ada dalam pembahasan, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1. Metode wawancara (*interview*) yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan Tanya jawab secara langsung dengan kepala seksi dan staf Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga.
2. Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga
3. Metode Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari Dinas Pariwisata,

Pemuda dan Olah Raga secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan peneliti.

4. Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini

1.6 Sistematika Penulisan

System penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data serta Sistematika Penulisan

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tinjauan umum tentang obyek yang menjadi pilihan dalam pembuatan skripsi ini. Sedangkan analisis berisi tentang analisis yang digunakan dan *study* kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap

penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum, dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap-tahap implementasi sistem dan pembahasannya.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang didasarkan hasil rumusan masalah dari pembahasan.

