

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sosialisasi memegang peranan yang sangat penting dalam promosi. Karena dengan sosialisasi yang baik dan menarik maka akan mendatangkan banyak konsumen dari berbagai lapisan masyarakat, dengan begitu akan memberikan keuntungan yang besar bagi pihak makam raja-raja Yogyakarta dan Solo.

Tetapi dengan adanya interaktif multimedia seolah-olah memberikan suatu pandangan pada mereka tentang objek yang mereka kunjungi. Kehadiran multimedia sangat berperan dibidang informasi, pendidikan, pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan.

Selama ini sistem penyajian informasi yang dilakukan oleh makam raja-raja Yogyakarta dan Solo hanya menggunakan media konvensional seperti buku panduan, brosur, serta pameran – pameran yang hanya diadakan beberapa kali dalam setahun. Hal tersebut yang menyebabkan timbulnya persaingan antar pengelola objek tersebut dalam menarik minat konsumen menjadi rendah.

Ketatnya persaingan tersebut mendorong pihak makam raja-raja Yogyakarta dan Solo agar selalu waspada dalam mengantisipasi pesaingannya. Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka mendorong penulis untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul : *“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI MAKAM RAJA-RAJA YOGYAKARTA DAN SOLO”*.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan ialah : *“Bagaimana membuat aplikasi multimedia pada makam raja-raja Yogyakarta dan Solo sebagai media untuk informasi dan promosi?”*.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Analisis dan pembuatan media promosi berbasis multimedia
2. Sistem yang diterapkan untuk penyajian informasi makam raja-raja Yogyakarta dan Solo, meliputi sejarah, lokasi, kegiatan, informasi lain.
3. Sistem ini dibangun menggunakan software Macromedia Director MX 2004, dan Adobe Photoshop 7.0.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan studi pada prodi sistem informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi.
3. Memberikan informasi kepada masyarakat dan pengunjung makam dengan aplikasi multimedia.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari beberapa pihak antara lain:

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Sebagai sarana dalam memperkaya pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan dalam mendisain aplikasi multimedia.
3. Masyarakat faham tentang informasi seputar makam raja-raja Yogyakarta dan Solo

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada Skripsi ini antara lain :

❖ Metode Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan secara langsung ditempat penelitian makam raja-raja Yogyakarta dan Solo. terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan terutama pada objek yang diteliti.

❖ Metode Wawancara

Metode wawancara, penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pihak Pengelola, penunggu, dan masyarakat sekitar mengenai objek yang diteliti.

❖ Metode Literatur

Penulis mendapatkan data-data dari arsip atau dokumen makam raja-raja Yogyakarta dan Solo yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan skripsi ini.

❖ Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku – buku, Website internet yang ada yang akan mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan skripsi ini

❖ Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil gambar atau foto pada obyek penelitian yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, objek-objek multimedia, struktur sistem informasi multimedia, software yang digunakan dalam pengembangan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pendefinisian masalah, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, perancangan grafik, memproduksi sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pengetesan sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan penulis atas bahasan masalah, dan juga dalam bab ini penulis memberikan saran kepada pihak makam raja-raja Yogyakarta dan Solo tempat penulis melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka akan menguraikan tentang referensi buku-buku, makalah, brosur, ataupun yang lain yang berhubungan tentang obyek penelitian yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi.

Lampiran

Lampiran akan menampilkan data hasil program yang dibuat dalam skripsi.

