

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat, diantaranya dibidang Teknologi informasi. Hal ini ditunjang oleh perkembangan teknologi informasi berkembang yang semakin merambat dalam berbagai bidang yaitu Teknologi Telekomunikasi, komputerisasi penyajian ( Brodcassting ). Bagi perusahaan yang telah lama bergelut dalam dunia periklanan secara profesional saat inipun telah banyak yang beralih keediting menggunakan komputer profesional. Hal ini disebabkan karena investasi yang dikeluarkan jauh lebih kecil di bandingkan dengan menggunakan peralatan editing yang khusus. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah di bidang multimedia, komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh komputer dapat dipakai untuk aplikasi multimedia untuk mempromosikan suatu obyek wisata dalam bentuk CD, untuk keperluan presentasi atau seminar.

Dalam menyebarkan informasi khususnya di Waduk Sermo sampai saat ini masih menggunakan cara konvensional misalnya menggunakan brosur-brosur yang terdapat di bagian informasi yang ada di Waduk Sermo. Menyebarkan informasi dengan media konvensional yang selama ini dikenal kurang efektif dan kurang menarik untuk sekarang ini. Sehingga wisatawan mancanegara maupun domestik banyak yang belum mengetahui betul tentang Waduk Sermo.

Dengan bantuan multimedia yang berkembang saat ini, aplikasi multimedia merupakan sarana yang tepat untuk mengembangkan informasi. Aplikasi multimedia mempunyai beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar kedalam bentuk animasi sehingga tidak membosankan bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah "Multimedia Interaktif" karena diharapkan dapat lebih menarik perhatian di dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.

## **B. POKOK PERMASALAHAN**

Penerapan teknologi multimedia dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda. Didalam dunia pariwisata dukungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternative suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah merupakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia sebagai contoh adalah periklanan televisi.

## **C. BATASAN MASALAH**

Ruang lingkup pengertian multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkungan yang kecil, diantaranya sejarah singkat Waduk Sermo, Sekilas Waduk Sermo, Fasilitas-fasilitas Waduk Sermo. Peningkatan Objek Wisata Waduk Sermo. Dan software yang digunakan untuk membuat "Memperkenalkan Waduk Sermo. Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif" adalah Photoshop 7.0, Macromedia Director 8.5, Macromedia Flash 5.0, WinAmp 2.7, Kemudian hasilnya disimpan dalam CD ROM (Compact Disc Read Only).

## D. MAKSUD DAN TUJUAN

### 1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi yang dalam hal ini adalah mahasiswa Akademik Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu serta mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dalam dunia nyata.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya dalam multimedia komputer yang dikaitkan dengan dunia penyiaran periklanan televisi, presentasi dan rumah produksi.
- c. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Program Diploma III (DIII) di STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

### 2. Eksternal

Bagai kalangan masyarakat dan dunia usaha pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai alternative baru dari metode pemasaran atau penyampaian informasi dalam rangka membangun image terhadap objek wisata yang ditawarkan mempunyai nilai lebih dikenal masyarakat.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditunjukan kepada masyarakat dan dunia pariwisata pada umumnya.

- c. Informasi peluang baru dibanding segmentasi pasar lapangan kerja dan, objek penelitian atau pengembangan pada aspek-aspek yang mendukung penerapan teknologi khususnya teknologi multimedia.

#### **E. METODE PENGUMPULAN DATA**

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik perkembangan study dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung didalamnya, datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti dan pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.

3. Metode Studi Pustaka

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

#### **F. SISTEMATIKA LAPORAN PENULISAN**

Tugas akhir ini terdiri dari 5 Bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika pengumpulan data.

## 2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan diuraikan tentang landasan teori dari berbagai software yang mendukung dalam pembuatan aplikasi multimedia yang digunakan.

## 3. Bab III Tinjauan Umum

Bab ini menerangkan tentang Sejarah singkat Waduk Sermo. Sekilas Waduk Sermo, fasilitas-fasilitas di Waduk Sermo, peningkatan Waduk Sermo, maksud dan tujuan peningkatan Waduk Sermo, faktor yang mempengaruhi, kegiatan yang akan dilaksanakan, rencana pengembangan Waduk Sermo.

## 4. Bab IV Pembahasan

Bab ini akan membahas tentang proses pengolahan data dengan software-software pendukung.

## 5. Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari penjelasan bab-bab terdahulu untuk perbaikan penilaian.

## 6. Daftar Pustaka

## 7. Lampiran



### G. JADWAL PENELITIAN

Adapun jadwal penelitian sampai penyusunan laporan dijadwalkan secara lengkap seperti tabel dibawah ini:

| No | Kegiatan             | Maret 2004 |   |   |   | April 2004 |   |   |   | Mei 2004 |   |   |   |
|----|----------------------|------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|
|    |                      | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Prasurvei            |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |
| 2. | Persiapan            |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |
| 3. | Pengumpulan Data     |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |
| 4. | Desain dan Penulisan |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |
| 5. | Penyusunan Laporan   |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |