

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat atau disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

TRMS Serulingmas merupakan Badan Usaha Milik Daerah yang bergerak dalam bidang pariwisata, yang memiliki misi menarik minat wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri dan untuk mewujudkan visi mengenalkan objek wisata yang ada di Indonesia.

Untuk mencapai misi dan visi ini TRMS Serulingmas akan lebih memanfaatkan lagi segenap sumber daya yang ada dengan berkomitmen pada kelancaran transaksi secara optimal.

TRMS Serulingmas merupakan salah satu tempat wisata yang berada di Banjarnegara. Terletak di Kabupaten Banjarnegara tepatnya Jl. Selomanik no 35 yang sudah begitu dikenal masyarakat, namun keberadaan TRMS Serulingmas yang ada didalamnya belum begitu banyak diketahui dikarenakan masih sedikitnya media (sarana) informasi.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi, sehingga banyak bermunculan pengembangan sistem komputerisasi artinya pengembangan pada jalur teknis yang semula berjalan manual kini lebih disempurnakan lagi dengan bantuan suatu alat yang dapat menunjang keefektifan kinerja penggunaannya (komputer).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi sekarang ini semakin pesat seiring dengan perkembangan permasalahan-permasalahan yang sangat kompleks, khususnya dalam bidang teknologi informasi, sehingga mengakibatkan munculnya sumber daya informasi baru sebagai salah satu alat bantu yang dapat menghasilkan informasi yang berkualitas. Maka segala permasalahan dapat terpecahkan dengan cara pintas, menghemat waktu, dan biaya. Produk paket wisata merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara periodik sehingga data yang dikelola secara rutin dapat berubah. Oleh karena itu penulis memberikan jalan keluar dengan membuat *software* yang akan mempermudah pekerjaan dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop, dan Cool Edit Pro 2.0. Dengan kemajuan tersebut diharapkan masalah yang dihadapi selama ini dapat teratasi.

Untuk itulah **“Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Pada TRMS SERULINGMAS Banjarnegara”** dipilih sebagai Judul Tugas akhir dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.



B. Rumusan Masalah

Untuk tercapainya misi dan visi TRMS Serulingmas, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja dari TRMS Serulingmas. Untuk itu peneliti memperbaiki sistem yang selama ini menggunakan metode brosur dalam penyebaran informasi obyek wisata TRMS Serulingmas hingga menjadi komputerisasi demi kelancaran dan kelangsungan kegiatan pada perusahaan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul Tugas Akhir yang penulis buat, dirumuskan sebagai berikut:

1. Informasi obyek wisata TRMS Serulingmas terhadap masyarakat luar kota Banjarnegara yang dinilai masih kurang.
2. Informasi harga dengan fasilitas dan sarana terhadap keadaan yang sesungguhnya tidak sesuai.
3. Informasi pariwisata yang tidak up to date, dimana biasanya terdapat suatu objek baru yang belum tercatat dalam informasi baru.

C. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, agar mendapatkan hasil yang lebih optimal dan lebih maksimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai TRMS Serulingmas Banjarnegara. Batasan tersebut meliputi sejarah, lokasi, fasilitas, dan informasi lain yang berhubungan dengan TRMS Serulingmas Banjarnegara.

Adapun *Software* yang digunakan adalah Makromedia Director Mx sebagai *Software* utama, Macromedia Flash MX, Photoshop 7.0, Adobe Premiere 6.0, Cool edit 2.0 dan 3DS MAX 6.0 sebagai *Software* pendukung.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dengan diadakannya penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana cara kerja dari sistem informasi yang digunakan pada TRMS Serulingmas selama ini, dan disamping itu peneliti berusaha menyelesaikan masalah tersebut secara sistematis. Sedangkan tujuan penelitian adalah:

1. Tujuan Internal
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
 - b. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III serta untuk memperoleh gelar Ahlimadya (A.Md) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Manajemen Informatika.
 - c. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
2. Tujuan Eksternal
 - a. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi, dalam rangka menginformasikan TRMS SERULINGMAS Banjarnegara.

- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- c. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan TRMS SERULINGMAS Banjarnegara.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya dapat mendukung laporan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam membantu penulisan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Metode Wawancara (interview)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada perusahaan tersebut.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan meneliti secara langsung kegiatan operasional TRMS Serulingmas.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan sistem pengolahan data.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Menguraikan atau menjelaskan gambaran umum profil TRMS SERULINGMAS Banjarnegara.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi system.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

G. Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di paparkan sebagai berikut:

Tabel 1.1. Jadwal kegiatan

Nama Kegiatan	Agustus 2007				September 2007				Oktober 2007			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	█											
Pelaksanaan		█										
a. Pengamatan												
- Wawancara		█										
- Studi Pustaka		█										
b. Aplikasi												
- Analisa					█							
- Desain					█							
- Penggabungan						█						
- pengujian						█						
Penyusunan Laporan					█							