

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di satu sisi perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Dan saat ini sudah banyak tersedia fasilitas dan sarana informasi untuk memudahkan mendapatkan informasi bagi yang memerlukannya, seperti televisi, radio, majalah, koran dan juga internet yang kini semakin memasyarakat. Multimedia juga banyak diterapkan dalam bidang baik usaha, entertainment, personal profile, periklanan dan masih banyak lagi lainnya.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan, pemerintahan, pertahanan, hiburan, sosial, politik, ilmiah dan ekonomi. Perkembangan multimedia yang begitu pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai dapat melihat gambar, teks, animasi sekaligus bisa mendengar stereo atau musik. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah di ingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image pembeli, relasi bisnis bahkan juga pengunjung.

Kemudian di satu sisi yang lain, yang juga merupakan sesuatu yang menjadi salah satu image Negara ini adalah keanekaragamannya, baik itu dari segi sosial, politik, budaya, suku, agama dan masih banyak lagi yang lainnya. Yang kemudian keanekaragaman tersebut dapat menjadi sebuah khazanah pengetahuan yang sangat kompleks dan menjadi daya tarik tersendiri serta menjadi potensi-potensi bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Sleman merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai banyak potensi obyek wisata, Kabupaten ini juga banyak menyimpan sejarah serta peninggalannya. Namun selama ini dalam penyampaian informasi kepada para wisatawan masih menggunakan media konvensional dan selebaran brosur yang banyak menyita waktu, biaya dan tenaga para pemandu wisatawan di instansi pengelola obyek wisata yang berada di Kabupaten Sleman. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, central dari komputerisasi di harapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat atau pengunjung. Sehingga dapat mengatasi keterbatasan petugas atau penduduk sekitar dalam menyediakan informasi tentang, salah satu obyek wisata yang berada di Kabupaten Sleman.

Melihat kedua hal tersebut maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar di perhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat mendatangkan citra yang baik pada pengunjung terhadap

pelayanan khususnya di Kabupaten Sleman. Maka judul dari Tugas akhir ini adalah “**Promosi Central Pariwisata Kaliurang Berbasis Multimedia**”.

B. RUMUSAN MASALAH

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan informasi objek wisata supaya menarik, tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga dan untuk solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi dalam penyampaian informasi. Bentuk aplikasinya yaitu berupa CD multimedia interaktif, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu pihak pengelola untuk dapat di pakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi bagi para pengunjung yang datang di obyek wisata Kaliurang yang berada di Kabupaten Sleman.

C. BATASAN MASALAH

Untuk mempromosikan agar informasi yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkupnya pada menyiapkan dan membuat gambaran secara visual dan suara tentang tempat-tempat wisata yang berada di Kaliurangada dalam bentuk Video CD Interaktif. Software-software yang digunakan dalam aplikasi adalah Macromedia Director MX, Cool Edit Pro 2.0, Adobe Photoshop 7.0, SWiSHmax, Ulead video 0.8, Makromedia Flass MX.

1.

2.

D. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.
2. Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai obyek wisata Kaliurang yang berada di Kabupaten Sleman, dengan menggunakan sistem aplikasi multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Manfaat dari pembuat aplikasi

1. Bagi Kabupaten Sleman.
 - a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian informasi.
 - b. Dapat dipakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi.
2. Bagi Mahasiswa.

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap Kabupaten Sleman dengan aplikasi multimedia.
3. Bagi Akademik.

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif

dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data-data yang didapatkan agar menjadi lebih akurat dalam pembuatan laporan mengenai obyek wisata Kaliurang, yang diharapkan mampu membantu dalam menyampaikan informasi sekitar Kaliurang adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam mengadakan penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Studi Lapangan

Yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan

3. Interview (Wawancara)

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

F. SISTEMATIKA DAN PENULISAN

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan di buat yang berisi latar belakang masalah yang di ambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, dan metode pengumpulan data yang digunakan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan Software-software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan di jelaskan tentang obyek penelitian yang di teliti, yang meliputi sejarah dan perkembangan Kabupaten Sleman serta Obyek-obyek yang berpotensi Wisata.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan Software-software yang mendukung.

