

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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 profil, periklanan dan masih banyak lagi lainnya.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta. Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi.

Saya sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penyusun dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat judul **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN”**.

Mendukung berhasilnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif sehingga bisa menarik minat para masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan perancangan aplikasi multimedia interaktif adalah :

1. Bagaimana menampilkan sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif yang lebih efisien dan alat bantu promosi agar tercapainya visi dan misi dari **“KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN”**.
2. Apakah pembuatan multimedia interaktif ini mampu meminimalisir kelemahan-kelemahan yang dimiliki media sebelumnya. Seperti brosur, Media ini dirasakan kurang dapat menyentuh masyarakat lebih dekat atau belum mencapai sasaran yang tepat. Dan sasaran tidak terpenuhi dan target

tidak tercapai. Dalam hal ini sasaran dari promosi ini adalah masyarakat/wisatawan dan targetnya adalah jumlah wisatawan yang diinginkan. Dengan menggunakan sistem baru yang memanfaatkan teknologi multimedia, kegiatan promosi dapat dikatakan lebih efektif karena informasi yang disampaikan memiliki tampilan yang bisa menarik perhatian masyarakat/wisatawan. Dengan demikian target akan tercapai.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN”** yang berisi :

Tentang; halaman ini berisi sejarah, letak geografis, arti lambang serta visi dan misi. Budaya, Pariwisata, Fasilitas, Informasi lain dan Kontak.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang

aplikasi multimedia khususnya bagi penyusun sendiri. Memperkenalkan objek-objek pariwisata yang berada di Kabupaten Hulu Sungai Selatan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada instansi pemerintah, khususnya Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.
3. Mencoba menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan agar dapat dijadikan media promosi pariwisata. Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan, kaitannya dengan penyampaian informasi kepariwisataan dengan teknologi komputer yang berbasis multimedia.
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan dalam mempelajari bidang multimedia, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode, diantaranya :

### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan di Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

### 2. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

### 3. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

## **1.6 Sistematika Penyusunan**

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

### **BAB 1: Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan yang digunakan.

## **BAB II: Landasan Teori**

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan *software-software* yang digunakan, serta *tool-tool* pendukung dalam merancang aplikasi.

## **BAB III: Tinjauan Umum**

Pada bab ini berisi tentang Tinjauan Umum dari Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

## **BAB IV: Pembahasan**

Bab ini membahas proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan *software-software* yang mendukung.

## **BAB V: Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di Internet.