

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat yang berkualitas adalah masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur seni dan budaya tradisionalnya sendiri. Bahkan dengan mengenal budaya dan seni tradisional ini diharapkan dapat menjadi landasan yang kuat untuk membangun tatanan hidup yang lebih baik. Namun seni dan budaya tradisional telah sedikit demi sedikit menghilang karena perkembangan teknologi yang merupakan salah satu penyebab hilangnya seni dan budaya tradisional, masyarakat sekarang ini hampir meninggalkan budaya-budaya dan seni tradisional dan cenderung memilih teknologi.

Teknologi erat kaitannya dengan informasi, yang merupakan tuntunan pertama untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga informasi yang cepat, tepat dan berkualitas merupakan kebutuhan bagi semua masyarakat. Media komputer dengan berbagai aplikasi software untuk menyampaikan suatu informasi seni dan budaya tradisional, karena sekarang ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin kompleks. Salah satu kemajuan teknologi adalah dibidang multimedia, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi seni dan budaya tradisional yang dibutuhkan masyarakat untuk mempertahankan nilai-nilai luhur seni dan budaya tradisional yang hampir ditinggalkan masyarakat, jadi antara teknologi yang pesat dan budaya tradisional dapat sejalan, aplikasi multimedia dapat

digunakan untuk mengenalkan suatu seni dan budaya dengan membuat data-data yang berkaitan dengan seni budaya dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya kedalam bentuk CD dimana data-data yang disusun berupa teks, gambar, animasi dan bahkan audio-video sekalipun, dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan sangatlah menarik.

Sarana informasi seni dan budaya Istana Alwatzikhoebillah Sambas sekarang ini bisa dikatakan hanya informasi dari mulut kemulut para wisatawan walaupun pihak Istana telah membuat sarana informasi dalam bentuk buku – buku tentang Istana ataupun lembaran-lembaran brosur yang berisikan dokumentasi seni dan budaya Istana yang dianggap penulis masih sedikit kurang menarik minat para wisatawan Istana untuk berkunjung ke Istana Alwatzikhoebillah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menyatukan seni dan budaya tradisional dengan perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini untuk menyampaikan informasi mengenai kekayaan seni dan budaya Istana Alwatzikhoebillah Sambas dalam bentuk aplikasi komputer berbasis multimedia yang menarik, interaktif dan mudah digunakan yang dibuat dalam bentuk compact disk dengan tampilan tampilan yang menarik.

C. Batasan Masalah

Pada penyusunan tugas akhir ini, penyusun membatasi permasalahan pada gunaan aplikasi multimedia yang akan dibuat oleh penulis menampilkan

seluruh profil Istana Alwatzikhoebillah serta memberikan informasi yang menarik mengenai Istana Alwatzikhoebillah yang disertai gambar-gambar yang memberikan gambaran sekilas dalam bentuk compact disk tentang Istana Alwatzikhoebillah yang nantinya membuat wisatawan tertarik untuk berkunjung.

Adapun Software yang digunakan untuk membuat aplikasi komputer dalam bentuk multimedia, penulis menggunakan software diantaranya Macromedia Flash MX sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi multimedia dan software penunjang penulis menggunakan software Adobe Photoshop 7.0 untuk mengedit gambar dan software Cool Editpro sebagai sarana mengedit Audio.

D. Maksud dan Tujuan

Penulis akan membagi maksud dan tujuan menjadi dua bagian yaitu internal dan eksternal.

1. Bagi internal.

Dari sisi penulis, pengertian internal yang dimaksud adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" menerapkan ilmu pengetahuan dan teori-teori yang diperoleh selama masa perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Jogjakarta pada khususnya, menerapkan aplikasi multimedia secara praktek guna membantu kemampuan beraktifitas dalam menerapkan ilmu yang didapat selama diperkuliahan kedalam dunia nyata untuk mengembangkan pola

keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai bidang teknologi informasi, khususnya multimedia komputer yang dikaitkan dengan presentasi suatu instansi untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Jogjakarta.

2. Bagi eksternal.

Bagi masyarakat maupun kalangan dunia usaha ataupun instansi tujuan dibuatnya laporan ini mengandung maksud sebagai alternatif baru metode promosi atau sarana informasi dalam rangka membangun pandangan masyarakat terhadap produk yang ditawarkan baik jasa maupun barang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini dibuat oleh masyarakat. Mensosialisasikan teknologi khususnya teknologi komputer yang berbasis multimedia yang sarat dengan informasi yang dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan secara tepat, cepat dan mudah ditujukan kepada masyarakat dan dunia usaha maupun instansi yang mengenalkan aspek pariwisata Istana Alwatzikoebillah Sambas.

E. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan yang baru diharapkan akan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang komputer yang berbasis multimedia, sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan

informasi yang terkandung didalamnya data, datanya diambil dengan berbagai metode–metode diantaranya :

1. Metode observasi.

Tehnik ini menuntun adanya pengamatan dari sipeneliti secara langsung ketempat objek Istana Alwatzikhoebillah Sambas.

2. Studi perpustakaan.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku–buku yang berhubungan dengan objek Istana Alwatzikhoebillah Sambas.

3. Metode wawancara.

Pengumpulan data–data dengan mengadakan wawancara tanya jawab secara langsung kepada responden atau dalam hal ini kepada pihak-pihak yang bersangkutan pada objek Istana Alwatzikhoebillah yang sedang diteliti oleh penulis.

4. Metode dokumentasi.

Peneliti dapat mencari data yang diperlukan dengan mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen dari pihak Istana Alwatzikhoebillah Sambas.

F. Sistematika Penulisan

Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan dengan cara membagi kedalam beberapa bab yang mewakili semua masalah yang akan dibahas dan diuraikan secara terperinci dan pada akhirnya semua itu merupakan suatu kesimpulan secara menyeluruh.

Pembagian bab tersebut diperincikan oleh penulis sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Pada Bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, metode penyampaian data sistematika penulisan yang digunakan untuk membuat Tugas Akhir.

BAB II : Dasar teori.

Pada Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software - software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia.

BAB III : Tinjauan umum.

Dalam Bab ini penjelasan mengenai profil secara keseluruhan dari Istana Alwatzikhoebillah Sambas.

BAB IV : Pembahasan.

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software yang telah penulis tentukan.

BAB V : Penutup.

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta saran – saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.