

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. 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 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.

Oleh karena itu kami 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 MAJALENGKA”**.

Untuk 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

Perkembangan dunia teknologi informasi yang sangat pesat terutama dalam komunikasi yang menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif yang lebih efisien dan sebagai alat bantu promosi agar tercapainya visi dari **“KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN MAJALENGKA”**.

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk penyampaian informasi dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan

4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 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 Majalengka.

2. Metode Wawancara

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

3. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Kepustakaan

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

1.6. SISTEMATIKA PENYUSUNAN

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB 1: Pendahuluan

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

BAB II: Dasar 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 Pustaka dan Analisis Sistem

Pada bab ini berisi tentang Tinjauan Pustaka dari Kabupaten Majalengka. Selain itu bab ini menganalisis sistem, kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB IV: Perancangan Aplikasi Multimedia dan Implementasi Sistem

Bab ini membahas proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung. Berisi tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi 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

