

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” dengan lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi. Maka multimedia sangat ampuh serta efektif untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Dan aplikasi multimedia ini akan dicoba diterapkan pada UPTD Taman Budaya Bali yaitu sebuah objek pariwisata yang dikelola khusus oleh pemerintah Provinsi Bali, dimana tempat tersebut berisi tentang karya seni budaya daerah Bali.

Untuk mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam

bidang kerjanya, yang dikemas dalam paket multimedia interaktif dalam bentuk CD Interaktif.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul **“Company Profile Berbasis Multimedia Interaktif Pada UPTD Taman Budaya Bali Sebagai Media Informasi Dan Promosi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang jelas serta menarik sehingga meningkatkan citra dan minat masyarakat terhadap obyek wisata UPTD Taman Budaya Bali”.

C. Batasan Masalah

Sistem (aplikasi) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Analisis sistem didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya-manfaat, analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi sistem informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.
2. Sistem (aplikasi) multimedia ini sebagai media pelengkap penyampaian informasi pada UPTD Taman Budaya Bali.

3. Output yang dihasilkan berupa CD interaktif, dengan menggunakan Adobe Photoshop CS 2, Cool Edit Pro, Adobe Premiere Pro 1.5 dan Macromedia Director MX 2004 sebagai software pembangunnya.

D. Tujuan Penelitian

1. Internal

- a. Menganalisis pengembangan aplikasi multimedia dengan studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya-manfaat.
- b. Mengimplementasikan sistem (aplikasi) multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

2. Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru media dan wahana informasi pada UPTD Taman Budaya Bali.
- b. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif.
- c. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

E. Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan UPTD Taman Budaya Bali.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak UPTD Taman Budaya Bali.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

F. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

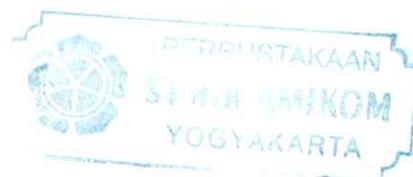
Pada bab ini diuraikan mengenai landasan teori dan sistem perangkat lunak

BAB III Gambaran Umum

Pada bab ini akan diterangkan gambaran secara umum UPTD Taman Budaya Bali.

BAB IV Analisis Sistem

Pada bab ini akan menguraikan tentang analisis sistem dengan menggunakan metode analisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan dan analisis biaya-manfaat.



BAB V Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini akan menguraikan tentang perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

BAB VI Penutup

Pada bab penutup ini meliputi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan Skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

