

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah maju. Dengan adanya hal tersebut dibutuhkan sebuah informasi yang cepat, jelas, terpercaya, dan mudah untuk dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa visual, audio, maupun yang berupa audio visual.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi seperti film-film kartun serta film-film yang berdurasi pendek.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan dalam bentuk CD interaktif untuk memperkenalkan pariwisata dan seni budaya Kab.Wonogiri Jawa Tengah kepada masyarakat dengan menggunakan aplikasi multimedia.

Dalam pembuatan cd interaktif ini, penulis ingin menyampaikan kepada masyarakat bahwa sebenarnya pariwisata dan budaya yang berada di kabupaten Wonogiri sangatlah beragam namun karena kurangnya promosi sehingga masyarakat kurang mengetahui keindahan panorama di kota Wonogiri tersebut

Dari uraian diatas maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “ *PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATA DAN SENI BUDAYA DI KABUPATEN WONOGIRI*”

### **1.2. Rumusan Masalah**

Hampir sebagian perusahaan daerah atau kabupaten menggunakan jalur pemasaran melalui multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan televisi, design *company profile* ataupun cd interaktif dan lain-lain. Oleh karena itu Dinas Pariwisata dan Seni Budaya Kab.Wonogiri Jawa Tengah ini menggunakan media publikasi multimedia guna menunjang pemasaran dan publikasi pariwisata untuk masyarakat luas

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Merancang CD Interaktif Sebagai Media Pengenalan Pariwisata dan Kebudayaan di Kabupaten Wonogiri yang menarik sehingga menarik minat masyarakat untuk mengunjungi tempat-tempat wisata tersebut?.

### **1.3. Batasan Masalah.**

Media publikasi yang berbasis multimedia sangatlah banyak, antara lain iklan televisi, website, animasi film, *company profile*, dan sebagainya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk cd interaktif yang dapat di akses/di *play* dengan menggunakan DVD Player sehingga masyarakat yang ingin melihat tidak perlu harus menggunakan media computer ataupun laptop

Adapun perangkat lunak yang digunakan antara lain: Nero Vision 9, Adobe Photosop, Adobe Audition, Adobe After effect dan Adobe Premiere.

### **1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Dari rumusan masalah diatas, maka maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini secara umum terbagi menjadi dua yaitu antara lain :

- a) INTERNAL
  1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
- b) EKSTERNAL

Memproduksi sebuah CD INTERAKTIF Pengenalan Pariwisata dan Kebudayaan sebagai media promosi efektif bagi Wisatawan yang ingin berkunjung ke Kab. Wonogiri.

### **1.5. METODE PENGUMPULAN DATA**

#### **1) Interview**

Dengan cara menanyakan langsung kepada Dinas atau instansi pariwisata di Kab. Wonogiri dan warga sekitar obyek wisata tersebut .

#### **2) Observasi**

Dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Obyek Wisata

#### **3) Kepustakaan**

Dengan cara mengambil bahan-bahan dari literature, majalah, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan tugas akhir ini terbagi dalam lima bab. Pembagian bab demi bab dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Bab I       PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

#### **2. Bab II       LANDASAN TEORI**

Berisi uraian tentang sejarah dan perkembangan aplikasi Multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.

### 3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan Obyek Pariwisata dan Seni Budaya, serta gambaran umum dinas pariwisata. dan akan diuraikan mengenai analisis system yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis control, analisis efisiensi, analisis layanan dan analisis kelayakan.

### 4. Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai design system yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi system serta uji coba program aplikasi/multimedia interaktif dengan pembahasan kelayakan aplikasi yg mendukung.

### 5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.

### 6. Daftar Pustaka

### 7. Lampiran

