

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pembangunan daerah sebagai integral dari pembangunan nasional dilaksanakan berdasarkan prinsip otonomi daerah dan pengaturan sumber daya nasional untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat menuju masyarakat madani yang bebas dari korupsi, kolusi dan nepotisme. Untuk mendukung penyelenggaraan otonomi daerah diperlukan kewenangan yang luas, nyata dan bertanggung jawab di daerah secara proporsional dengan pengaturan pembagian dan pemanfaatan sumber daya masyarakat yang berkeadilan serta pertimbangan keuangan antara pemerintah pusat dan daerah.

Diterbitkannya UU No.2 Tahun 1990 tentang pemda dan UU No.25 Tahun 1999 tentang perimbangan keuangan antara pemerintah pusat untuk memberikan kesenangan luas bagi daerah untuk mengelola kekayaan alam serta aset-aset yang terdapat pada daerah tersebut.

Informasi dan Promosi yang dilakukan dinas pariwisata saat ini hanya sebatas situs web dan promosi yang bersifat manual yaitu hanya berupa pamflet, brosur dan iklan radio. Usaha informasi dan promosi yang disebutkan diatas dirasakan kurang efektif dan efisien sehingga sangat diperlukan media informasi yang lebih tepat guna memberikan gambaran bagi para wisatawan yang ingin berkunjung ke obyek wisata yang ada di kabupaten Tasikmalaya.

Teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini mampu memberikan solusi informasi yang informasi secara cepat dan akurat. Teknologi informasi yang dimaksudkan adalah media informasi dengan menggunakan multimedia yang mampu menampilkan suara, tulisan, gambar, video dan animasi yang dikemas dalam CD sehingga lebih praktis dalam memberikan informasi secara visual dan interaktif bagi wisatawan mancanegara khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Oleh karena itu penyusun sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penyusun dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat judul **“PENGENALAN KABUPATEN TASIKMALAYA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF”**

Dalam pembuatan aplikasi ini penyusun menggunakan perpaduan beberapa software diantaranya : Adobe Photoshop 7, Adobe Audition 1.5 adalah sebagai software pendukung dan Macromedia Flash MX 2004 sebagai software utama. Harapan penyusun dengan dibuatnya aplikasi ini semoga dapat bermanfaat dan membantu pemerintah dalam mempromosikan daerah wisata yang ada di Kabupaten Tasikmalaya sehingga akan lebih memberikan informasi bagi wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Tasikmalaya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka penyusun menetapkan. Bagaimana cara mengembangkan suatu aplikasi multimedia untuk pengenalan pariwisata Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam hal ini penyusun memberikan batasan masalah berupa perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi beberapa pariwisata di Kabupaten Tasikmalaya dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7, Adobe Audition 1.5 dan software pendukung lainnya.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

1. Mencoba menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tasikmalaya agar dapat dijadikan sebagai media promosi pariwisata.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penyusun sendiri.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada instansi pemerintah, khususnya Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tasikmalaya

4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang teliti.

2. Metode Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan objek yang akan diteliti, dalam hal ini dengan dinas pariwisata Kabupaten Tasikmalaya

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan mempelajari buku-buku, literatur, dan catatan kuliah, sehingga diharapkan dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

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, rencana kegiatan, sistematika penyusunan yang digunakan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software - software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM PUSTAKA

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang sekilas Kabupaten Tasikmalaya, objek wisata serta fasilitas pendukung di Kabupaten Tasikmalaya.

BAB IV. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya dan manfaat, dan perancangan aplikasi.

BAB V. IMPLEMENTASI DAN UJICOBA SISTEM

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan ujicoba mengenai pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB VI. PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

