

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu khususnya di bidang teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam melakukan aktifitas kerja adalah teknologi komputer yang semakin canggih. Perkembangan teknologi informasi telah membentuk era baru yang disebut dengan era informasi yang memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini telah berpengaruh pada bagian sisi kehidupan di mana dampaknya cukup berarti bagi aktifitas keseharian manusia, nilai dari cara bersosialisasi, berorganisasi, berkomunikasi dan lain-lain.

Dengan adanya kemajuan di bidang komunikasi terutama dari segi teknik dan sarannya ditunjang dengan kemajuan teknologi komputer multimedia interaktif yang telah berhasil menggabungkan teks, audio, animasi, grafik (gambar) dan video clip sebagai informasi yang saling melengkapi dan menarik, sehingga dapat menambah daya tarik bagi pengguna yang melihat informasi yang ditampilkan. Mengingat bahwa informasi dari pariwisata yang selama ini masih menggunakan brosur-brosur, koran, majalah, dan sebagainya yang memerlukan biaya yang besar dalam proses pembuatannya. Selain itu juga, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai

sarana edukasi bagi wisatawan untuk berinteraksi dengan media komputer dalam mendapatkan informasi tentang suatu pariwisata di daerah tertentu.

Kabupaten Kutai Barat merupakan salah satu Kabupaten Pemekaran dari Kabupaten Kutai Kartanegara yang ada di Propinsi Kalimantan Timur yang memiliki beberapa Objek-Objek Wisata, Seni dan Budaya yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Objek-Objek Wisata, Seni dan Budaya tersebut merupakan kebanggaan bagi warga masyarakat Propinsi Kalimantan Timur pada umumnya dan warga masyarakat Kabupaten Kutai Barat pada khususnya. Namun disayangkan, Objek-Objek Wisata, Seni dan Budaya tersebut belum banyak begitu di kenal oleh masyarakat umum lainnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya kurangnya media promosi dari kepariwisataan.

Dalam rangka untuk meningkatkan citra pariwisata di Kabupaten Kutai Barat, maka Pemerintah Kabupaten Kutai Barat dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur melalui multimedia interaktif berupa CD interaktif dengan teknologi informasinya sebagai alat bantu promosi.

Setelah melihat dari latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengangkat sebuah judul skripsi yang berjudul " *Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media Promosi pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur* "

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat diperlukan sebuah media promosi berbasis multimedia interaktif yang digunakan untuk alat bantu promosi. Sistem informasi berbasis multimedia yang akan dirancang ini merupakan sebuah sistem yang baru dan pertama yang nantinya akan diimplementasikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur. Untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan yang diharapkan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

” Bagaimana membuat dan menggunakan multimedia interaktif sehingga menampilkan informasi yang menarik, mudah, cepat dan akurat tanpa menyita waktu untuk mengangkat promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Kutai Barat ? ”

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang ada di skripsi ini sesuai dengan maksud yang terdapat dalam perumusan masalah dan tidak berkembang pada hal-hal lain sehingga permasalahan menjadi berkembang terlalu luas, maka penulis hanya membatasi masalah pada bidang informasi “*Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur*”. Dalam hal ini informasi tentang “*Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur*” batasannya adalah : **Profil Kabupaten Kutai Barat** (*Sejarah berdirinya Kabupaten Kutai Barat, Letak Geografisnya beserta Visi dan Misi*), **Objek-Objek Wisata** (*Gambaran Objek-Objek Wisata*

yang dikunjungi), *Seni Budaya* (Kesenian dan Kebudayaan yang ada di Kabupaten Kutai Barat), *Bangunan-Bangunan Bersejarah* (Bangunan-Bangunan Tua yang bernilai Sejarah), *Sarana Prasarana Wisata* (Gambaran Sarana Prasarana yang ada di Kabupaten Kutai Barat), *Kontak Kami* (Alamat Kantor Instansi dan Kantor Perwakilan Kabupaten Kutai Barat) dan *Video Pariwisata* (Video singkat tentang keadaan nyata dari Objek-Objek Wisata, Seni dan budaya yang ada di Kabupaten Kutai Barat).

Pada tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi Multimedia Interaktif sebagai media promosi pada “Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur” dibutuhkan beberapa software-software diantaranya adalah : Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS, Adobe After Effect 6.5, SWiSHmax dan Cool Edit Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

- a) Untuk membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur.
- b) Untuk mengetahui potensi wisata yang ada di Kabupaten Kutai Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi antara lain adalah sebagai berikut :

- a) Dapat memberikan informasi secara mudah dan jelas kepada masyarakat mengenai objek pariwisata yang ada di Daerah Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur yang berbasis multimedia.
- b) Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- c) Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam usaha memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian. Oleh karena itu, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

- a) Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Barat Propinsi Kalimantan Timur.

- b) Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara meneliti data dari arsip-arsip yang diperoleh penulis dari Dinas atau Instansi dalam bentuk dokumen.

c) Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

d) Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang mengacu pada buku-buku pedoman, brosur-brosur dan acuan yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi enam bab. Pada masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, pengembangan sistem multimedia dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini membahas tentang profil Kabupaten Kutai Barat, objek-objek wisata, seni dan budaya beserta sarana prasarana yang ada di Kabupaten Kutai Barat.

BAB IV : ANALISIS SISTEM

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan sistem dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB V : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini membahas tentang pembuatan aplikasi multimedia, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan aplikasi, persiapan implementasi sistem multimedia, pengetesan sistem multimedia, dan pemeliharaan sistem multimedia.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.