

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer dalam era globalisasi sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hampir semua bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi komputer. Dengan perkembangan komputer saat ini, tentu saja membawa dampak positif salah satunya adalah mendukung penyampaian informasi yang interaktif. Penyampaian informasi yang interaktif dan menarik dapat disajikan dengan aspek multimedia. Multimedia merupakan konsep dari teknologi dalam bidang informasi, dimana informasi tersebut dalam bentuk gambar, teks, suara dan video. Dibanding dengan informasi dalam bentuk teks, penyampaian informasi dalam bentuk multimedia lebih mudah diterima dan dimengerti, sehingga diharapkan user dapat lebih tertarik.

Kemajuan zaman yang berubah dengan cepat yang disertai dengan perkembangan nilai-nilai dan penuh tantangan hidup dapat pula berdampak negatif salah satunya yaitu kehidupan masyarakat modern banyak dipengaruhi oleh budaya dari luar negeri dan kurang begitu mengenal kebudayaan dalam negeri mereka sendiri. Oleh karena itu, pengetahuan akan budaya dan pariwisata penting untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan yang kita miliki agar kelak kebudayaan kita dapat terus lestari dan lebih dikenal.

Provinsi Kalimantan Barat merupakan salah satu dari provinsi yang ada di Indonesia yang memiliki

beragam budaya dan wisata yang menarik. Dari segi budaya dikatakan sangat unik dan menarik dikarenakan masyarakat Kalimantan Barat sebagian besar terdiri dari tiga suku bangsa yang paling dominan yaitu, Dayak, Melayu dan Tionghoa. Beragam etnik dan budaya masyarakat Dayak, Melayu dan Tionghoa membawa warna tersendiri dan bersinergi dalam harmoni kehidupan yang khas Kalimantan Barat. Dan dari segi wisata, ada banyak pilihan baik wisata budaya maupun wisata alam yang ada di Kalimantan Barat. Berdasarkan kebutuhan tersebut penulis berusaha mewujudkan suatu aplikasi pengenalan untuk memberikan pengetahuan mengenai budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat berbasis multimedia dengan menggunakan tampilan menarik yang diberi nama aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat(BPKB).

Dengan memperhatikan dan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan aplikasi yang dapat digunakan sebagai suatu media pengenalan yang lebih khusus, yaitu kebudayaan dan pariwisata di Kalimantan Barat, baik untuk anak-anak maupun untuk umum menggunakan animasi 3D yang berbasis dekstop yang nanti untuk kedepannya bisa dipergunakan untuk dapat lebih mengenal budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat. Aplikasi ini akan dibuat dengan teknologi Macromedia Flash 8.0 dan Swift 3D 4.0 yaitu:

"APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA DI KALIMANTAN BARAT BERBASIS MULTIMEDIA".

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat suatu ringkasan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat berbasis multimedia?

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah untuk tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini dibuat untuk mereka yang ingin mengetahui budaya (seperti suku bangsa, pakaian adat, bahasa daerah dan kerajinan daerah) dan pariwisata (acara wisata yang diadakan tiap bulan dan tempat wisata di tiap kabupaten) yang ada di Kalimantan Barat.
2. Aplikasi ini berbasis multimedia, yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, teks, suara dan animasi.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan Macromedia Flash 8.0.
4. Aplikasi ini berbasis Desktop.
5. Tampilannya aplikasi ini menggunakan 2 dimensi (2D).

I.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah membangun aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat berbasis multimedia.

I.5. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan mempelajari bahan-bahan dan materi-materi yang diperlukan dari berbagai literatur yang dapat dijadikan sebagai acuan pembuatan tugas akhir.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan dokumen Spesifikasi Kebutuhan

Perangkat Lunak yang dituangkan dalam metode pengujian pengguna aplikasi.

I.6. Manfaat Aplikasi

Manfaat yang bisa diperoleh dari aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat ini adalah:

1. Memberikan kemudahan untuk mengetahui dan mempelajari serta lebih mengenal kebudayaan dan pariwisata di Kalimantan Barat.
2. Memberikan suatu alternatif pembelajaran kebudayaan di Kalimantan Barat yang menarik dengan menggunakan tampilan animasi .
3. Dapat dijadikan sebagai sarana ilmu pengetahuan dan hiburan yang menarik, interaktif dan mudah dimengerti.

I.7. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pengembangan aplikasi, metode yang digunakan, manfaat aplikasi, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi dan pengujian aplikasi dalam sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan tentang perangkat lunak yang dibuat, serta penyampaian saran, baik yang berupa kritik dan gagasan yang berkaitan dengan perangkat lunak maupun pengembangannya.