

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta atau yang biasanya lebih dikenal dengan SKE yaitu sebuah wahana rekreasi keluarga, dimana wahana permainan yang di tawarkan baik untuk anak dan dewasa, sehingga akan memberikan hiburan bagi seluruh anggota keluarga. Dengan mengandalkan konsep edukasi, Sindu Kusuma Edupark akan tampil sebagai wahana wisata keluarga yang mampu memberikan pengalaman dan kesan tersendiri bagi setiap pengunjungnya. Sindu Kusuma Edupark sebagai sebagai wahana wisata keluarga sangat memperhatikan nilai-nilai Adiluhung Budaya Jawa yang dipakai sebagai Tata Laku Utama dalam memberikan layanan prima kepada setiap pengunjungnya agar memperoleh pengalaman pelayanan yang luar biasa.

Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta berdiri diatas lahan seluas 7 Hektar tepatnya di Kabupaten Sleman Yogyakarta [5]. Pengelola Sindu Kusuma Edupark saat ini hanya menyediakan selemba brosur denah peta wilayah Sindu Kusuma Edupark untuk mengetahui dimana lokasi-lokasi dan fasilitas- fasilitas yang ada. Hal itu dirasa masih kurang memberikan informasi kepada pengunjung karena informasi yang di sampaikan dalam brosur itu sangat terbatas. Selain itu pihak Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta ingin memberikan inovasi baru guna meningkatkan daya saing teknologi informasi di bidang pariwisata.

Dengan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi dengan membuat layanan informasi peta digital, sehingga dengan cara melihat tampilan dan menggunakan peta digital Wisata Sindu Kusuma Edupark melalui gambar-gambar, teks, dengan sound diharapkan dapat membantu pengunjung sebagai penerima informasi.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat aplikasi Peta Digital Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta berbasis Multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup peta digital hanya Wilayah Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta
2. Software yang digunakan:
 - a. Macromedia Director 2004
Software yang digunakan untuk menggabungkan gambar, animasi, suara, dan teks.
 - b. Adobe Photoshop cs3
Software yang berguna untuk mengedit gambar.
 - c. Adobe Illustrator cs3
Software yang berguna untuk mengedit gambar

3. Kamera yang digunakan dalam penelitian adalah kamera DSLR Canon EOS 600D.
4. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
5. Hasil akhir peta digital ini berbentuk aplikasi berbasis desktop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membuat Peta Digital Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta berbasis Multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu pengelola wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta untuk menyampaikan informasi mengenai Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.
- b. Memberikan informasi kepada para pengunjung mengenai fasilitas-fasilitas dan wahana yang ada di Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait untuk memperoleh informasi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari Wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan materi penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi suatu masalah diperlukan analisis, pada penelitian ini analisis yang digunakan adalah SWOT. Analisis ini dapat memaksimalkan kekuatan dan memperoleh peluang serta meminimalisir kelemahan dan mencegah ancaman.

a. Strengths (Kekuatan)

Kekuatan adalah sumber daya atau suatu keunggulan kompetitif suatu organisasi ataupun program dengan pesaing lain.

b. Weakness (Kelemahan)

Kelemahan adalah keterbatasan sumber daya suatu program, yang dapat menghambat kinerja suatu organisasi ataupun program.

c. Opportunities (Peluang)

Peluang adalah situasi yang dapat memberikan keuntungan dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesempatan bagi organisasi ataupun suatu program.

d. Threats (Ancaman)

Ancaman adalah keadaan yang tidak menguntungkan bagi organisasi ataupun suatu program. Ancaman ini merupakan penghambat paling utama berjalannya organisasi ataupun suatu program.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah rincian secara menyeluruh tentang tahapan atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan pengembangan suatu sistem informasi.

1.6.4 Metode Testing

1. Uji White Box

Pengujian White Box adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

2. Uji Black Box

Pengujian Black Box adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Uji Black Box hanya mengevaluasi tampilan luarnya dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui detil proses yang sesungguhnya terjadi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan gambaran umum objek yang berkaitan dengan penelitian. Dalam bab ini menekankan pada analisis terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teori.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk memperoleh hasil yang ba