

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Abad 21 ini multimedia menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Multimedia bukan hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video. Multimedia sangat penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan. [12]

Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta adalah salah satu objek wisata di Yogyakarta dengan memiliki Luas sekitar 19,4 hektar. Untuk lebih mengetahui tentang informasi area-area lokasi Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta maka kebun binatang memberikan peta saat para wisatawan masuk melalui pintu utama. Selama ini peta yang digunakan

kebun raya dan kebun binatang gembira loka Yogyakarta masihlah menggunakan peta secara manual yaitu berupa kertas.

Kebun binatang gembira loka saat ini sudah mulai banyak mengalami perubahan dengan pengembangan infrastruktur yang lebih memadai. Dengan dasar tersebut maka penulis melakukan pendataan dengan memilih judul “ **Peta Digital Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta Berbasis Multimedia** “ yang nantinya diharapkan akan menjadi salah satu keunggulan bagi Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta, selain itu melalui media ini wisatawan diharapkan dapat memperoleh informasi dalam mengakses area-area lokasi di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas penulis merumuskan masalahnya, yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi peta digital Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta ?
2. Fitur-fitur apa yang dapat ditampilkan dalam aplikasi peta digital ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Peta digital berbasis multimedia berupa teks, gambar, audio, animasi
2. Penyajian informasi tempat wisata dapat diakses dalam bentuk peta digital

3. Ilustrasi bersifat informasi yang menjelaskan tentang tempat-tempat di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.
4. *Software* yang digunakan:
 - a. Adobe Flash CS 5
 - b. Corel Draw X4
 - c. Adobe Photoshop CS 5
 - d. Adobe Audition

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian pembuatan peta digital ini yaitu, membuat media berupa peta digital di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta menggunakan aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari tugas akhir ini dapat dipandang dari berbagai segi yang berbeda yaitu:

1. Membantu manajemen perusahaan dalam bidang infrastruktur dan teknologi kepada wisatawan.
2. Wisatawan dapat memperoleh informasi yang jelas mengenai lokasi dan fasilitas yang terdapat di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengambilan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti. Metode observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta dan melakukan pencatatan secara cermat atas semua objek yang sedang diteliti.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis menanyakan langsung kepada narasumber yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam memudahkan penulisan yang sistematis, maka akan lebih baik dan jelas apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai penyusunan tugas akhir ini.

Laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan secara singkat tentang peta digital di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta serta menjelaskan secara singkat tentang multimedia, dan menjelaskan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan peta digital ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan data yang digunakan untuk membuat peta digital ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan peta digital, pada bagian perancangan perangkat lunak membahas mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan peta digital ini dan rencana pengujian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dimuat uraian tentang hasil dan pembahasan pembuatan peta digital ini. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah dapat dijalankan atau belum.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini adalah bagian penutup yang akan memuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari analisi kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya.

Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran-saran yang perlu di perhatikan guna mendapatkan hasil baik untuk pengembangan peta digital selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

