

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Suyanto,2003:21).

Aplikasi multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk memperoleh output dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media elektronik lain maupun media cetak seperti radio atau majalah. Salah satu bentuk media penyajian informasi yaitu multimedia interaktif yang merupakan penggabungan komputer dengan multimedia. Multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memperoleh informasi yang lebih jelas, karena penyajian informasinya ditampilkan secara multimedia, sehingga pengunjung dapat mengerti gambaran atas informasi yang diinginkan(Suyanto,2003:23).

Proses promosi ini merupakan aktifitas yang terdiri atas komponen-komponen yang bersifat sistematis. Artinya komponen-

komponen dalam proses promosi itu saling berkaitan secara fungsional dan secara bersama-sama menentukan optimalisasi proses dan hasil promosi. Promosi dijabarkan atas pesan, orang/pengelola, alat, teknik, dan lingkungan. Komponen promosi itu bisa meliputi obyek yang di jadikan promosi atau alat perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat sebuah promosi (Tjiptono, 2002:222).

Candi Liyangan adalah situs purbakala berupa candi dan kawasan permukiman di lereng timur Gunung Sundoro, tepatnya di permukiman warga Dusun Liyangan, Desa Purbasari, Kecamatan Ngadirejo, berjarak sekitar 20 kilometer arah barat laut dari kota Temanggung, Jawa Tengah. Situs ini baru ditemukan pada tahun 2008. Penemuan pertama berupa talud, yoni, arca, dan batu-batu candi. Penemuan selanjutnya sebuah bangunan candi yang tinggal bagian kaki dan di atasnya terdapat sebuah yoni yang unik, tidak seperti umumnya, karena yoni ini memiliki tiga lubang. Penelitian dan penggalian lebih lanjut dilakukan Balai Arkeologi Yogyakarta pada 2010 dan 2011 menyimpulkan bahwa situs tersebut bukan merupakan candi besar tetapi sebuah perdusunan Mataram Kuno. Berdasar gambaran hasil survei penjajakan Balai Arkeologi Yogyakarta menyimpulkan bahwa Situs Liyangan merupakan situs dengan karakter kompleks; indikasi sebagai situs permukiman, situs ritual, sekaligus situs pertanian.

Objek wisata Situs Liyangan pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan adalah menggunakan melalui file-file kearsipan atau menggunakan papan informasi secara manual, sehingga masih memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, dan biasanya hanya digunakan sebagai media informasi yang singkat agar bisa diketahui oleh petugas obyek wisata saja. Sehingga dirasakan masih kurang memadai dan berakibat informasi yang lebih detail tentang Situs Liyangan belum tersampaikan dengan baik kepada wisatawan. Oleh karena itu agar dapat menarik wisatawan, disarankan perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan serta mampu memberikan informasi seputar pariwisata Situs Liyangan di Temanggung.

Mengatasi hal tersebut, maka dibuatlah aplikasi berbasis multimedia interaktif. Dalam bentuk CD Interaktif, maka promosi dapat dinikmati dalam dua metode sekaligus yaitu *visual audio* (pendengaran dan penglihatan). Informasi dapat tersampaikan secara jelas dan menarik, karena didukung dengan animasi atau gambar bergerak yang dilengkapi dengan audio atau suara.

Adanya aplikasi berbasis multimedia interaktif ini, maka promosi dapat dilakukan lebih baik, lebih jelas dan atraktif. Sehingga dapat lebih menarik minat para calon wisatawan untuk berwisata ke Situs Liyangan.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang aplikasi berbasis multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi pariwisata Situs Liyangan di Kabupaten Temanggung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini mencakup:

1. Media interaktif ini hanya menyajikan media informasi tentang pariwisata Situs Liyangan di Kabupaten Temanggung.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi berbasis multimedia interaktif Sebagai media informasi dan promosi pariwisata Situs Liyangan di Kabupaten Temanggung
2. Menghasilkan media informasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu wisatawan.
3. Menerapkan media promosi guna mendukung sistem informasi yang dapat membantu meningkatkan mutu pariwisata Situs Liyangan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam membuat sebuah aplikasi multimedia.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai objek wisata Situs Liyangan.

3. Bagi Akademik

Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dibangku perkuliahan.

1.6 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun proposal penelitian ini adalah :

1. Studi literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku atau brosur tentang objek wisata di Temanggung. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

2. Analisis Aplikasi

Melakukan analisis pada aplikasi "Apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi informasi dan promosi Situs Liyangan" agar aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan proses perancangan aplikasi "Hal apa yang menarik di Situs Liyangan".

4. Pembuatan Aplikasi

Melakukan proses pembuatan aplikasi Situs Liyangan yang dilakukan dari tahap awal hingga akhir, sehingga aplikasi dapat digunakan dengan baik.

5. Uji Coba Aplikasi

Melakukan uji coba aplikasi, apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi Konsep dasar multimedia dan siklus pengembangan multimedia

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Meliputi mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan yang dihasilkan dari jawaban rumusan masalah dan saran.

Daftar Pustaka