

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Muaro Jambi merupakan salah satu Kabupaten yang terdapat di Provinsi Jambi. Kabupaten Muaro Jambi memiliki beberapa obyek wisata salah satunya Komplek Candi Muaro Jambi. Komplek Candi Muaro Jambi adalah obyek pariwisata per candia agama Hindu-Buddha terluas di Indonesia yang kemungkinan besar merupakan peninggalan Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Melayu.

Pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan pengurus obyek wisata Kompleks Candi adalah melalui file-file kearsipan atau menggunakan papan informasi secara manual, dimana menurut pengelola candi memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, dan dirasakan masih kurang memadai sehingga informasi yang detail tentang kompleks candi ini belum tersampaikan dengan baik kepada wisatawan.

Peneliti melihat adanya masalah dari pernyataan diatas bagaimana cara mempromosikan obyek wisata kompleks candi yang dirasa masih memiliki kekurangan dari segi media informasi dan promosi yang dilakukan oleh pihak pengurus candi. Dengan demikian peneliti mengusulkan suatu media informasi akan lebih detail apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada.

Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi *software* multimedia interaktif yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi dalam bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video yang mudah dipahami oleh siapa saja dengan memanfaatkan efek khusus dengan menggabungkan *software* animasi 3D (*dimensi*). Oleh karena itu agar dapat memberikan kontribusi yang benar bagi wisatawan, dirasakan perlunya suatu media informasi seperti Compact Disk (yang disingkat CD) interaktif yang user friendly dan bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan Kompleks Candi, serta mampu memberikan informasi seputar Kompleks Candi kepada wisatawan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, skripsi ini diberi judul “

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
KOMPLEKS CANDI DI KABUPATEN MUARO JAMBI – JAMBI”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian-uraian pada latar belakang masalah, maka identifikasi permasalahan yang muncul antara lain : Bagaimana membuat aplikasi berbasis multimedia iteraktif sebagai media informasi dan promosi pariwisata kompleks candi di Kabupaten Muaro Jambi.?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang sudah diuraikan agar pembahasan ini tidak melebar dan memudahkan dalam penyelesaian, maka dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia dirancang atau dibuat hanya sebagai media penyampaian informasi dan promosi berbasis multimedia.
2. Dalam pembuatan aplikasi ini nantinya akan dibuat seperti CD interaktif.
3. Dapat memberikan informasi dan promosi yang memiliki nilai komunikatif dan seni grafis yang tinggi dalam penyampaian.
4. Software yang digunakan adobe photoshop, adobe flash, 3D Studio Max.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang ingin dicapai penulis ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya media informasi dan promosi pariwisata candi yang menarik dan mudah dipahami wisatawan.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan Program Pendidikan S1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat dan lengkap sesuai dengan permasalahan, maka perlu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Adapun langkah – langkah dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, meliputi :

1. Metode Observasi

Data – data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi wisata Candi Muaro Jambi.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan – pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak pengelola Pariwisata Candi Muaro Jambi.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data mengambil dari sumber – sumber media cetak atau elektronik yang berkaitan atau berhubungan dengan kegiatan penelitian.

4. Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode analisis *SWOT* untuk menganalisis data pada aplikasi media informasi dan promosi pariwisata kompleks candi..

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode perancangan berstruktur *Hirarki* untuk perancangan model aplikasi kompleks candi. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen – komponen *interface* pembuatan Media Interaktif dan dihasilkan beberapa rancangan tampilan sistem.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengembangan sistem multimedia yang mengacu pada sistem pengembangan multimedia M. Suyanto (2003).

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode pengujian *Black-Box*. Proses ini meliputi aplikasi dan sistem secara keseluruhan. Aplikasi Sistem berjalan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Sehingga aplikasi tersebut benar – benar siap untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistem penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan masing – masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia. Pemaparan teori meliputi tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, pengertian informasi, promosi, dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diterangkan mengenai tujuan umum tentang filosofi tentang Pariwisata Candi di Muaro Jambi, menganalisi, dan perancangan.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis skripsi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA