

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat dan banyak bidang yang sudah menggunakan sistem yang terkomputerisasi, dalam hal ini kelengkapan informasi sangat dibutuhkan untuk kemudahan informasi yang ingin didapat, terutama di sarana pariwisata, misalnya pada daerah wisata dataran tinggi Dieng, di mana salah satu pengelolanya adalah Kelompok Sadar Wisata Dieng Pandawa atau yang dikenal dengan POKDARWIS Dieng Pandawa. Sejalan dengan perkembangan daerah pariwisata dataran tinggi Dieng, POKDARWIS Dieng Pandawa menawarkan berbagai paket wisata, budaya dan kesenian lokal. Untuk menunjang kegiatan tersebut dibutuhkan layanan informasi dan media promosi yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk memudahkan pencarian suatu lokasi, informasi paket wisata atau fasilitas yang disediakan oleh POKDARWIS Dieng Pandawa, serta untuk media massa yang ingin mencari informasi tentang POKDARWIS Dieng Pandawa maupun tentang pariwisata dataran Tinggi Dieng. Selain itu yang terpenting adalah untuk pengarsipan data eksternal POKDARWIS Dieng Pandawa, sebab saat ini sebagian informasi yang ada tidak tersip dengan baik, sehingga dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung seluruh informasi tersebut.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang ingin disampaikan oleh kantor POKDARWIS Dieng Pandawa dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia yang interaktif. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara, dan video. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan (Suyanto, M, 2003, h. 23).

POKDARWIS Dieng Pandawa sendiri saat ini sudah memiliki media informasi berbentuk *website* yaitu www.dieng-indonesia.net. Tapi sesuai dengan survey yang dilakukan, diketahui bahwa informasi yang ada masih minim sekali dan informasi yang disajikan masih seputar Dieng secara umum saja. Sebagai *user* tentunya akan merasa kurang puas dengan informasi yang ada saat ini.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang ada pada POKDARWIS Dieng Pandawa adalah bagaimana menyampaikan informasi secara akurat dan menarik kepada user? Apa bentuk dari media penyampaian informasi tersebut sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif ?

1.3 Batasan Masalah

POKDARWIS Dieng Pandawa sebagai salah satu *stake holder* pariwisata Dieng memiliki produk berupa paket wisata Dieng Pandawa, sektor Home stay, dan sektor Seni budaya. Ruang lingkup aplikasi berupa kios informasi berbasis multimedia ini dibatasi pada :

1. Perancangan aplikasi kios informasi yang menampilkan informasi tentang setiap sektor pariwisata ada di dataran tinggi Dieng.
2. Penyajian gambar, teks, suara, video, dan animasi untuk mendukung tampilan aplikasi kios informasi.
3. Pengumuman terbaru dari kantor yang ditampilkan secara lengkap dan terperinci.
4. Sejarah dan perkembangan kawasan wisata dataran tinggi Dieng.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk :

1. Menganalisa sistem yang sudah ada dan merancang suatu kios informasi berbasis multimedia untuk memberikan informasi secara visual pada penggunaannya.
2. Menciptakan kios informasi yang menarik dari segi tampilan, mudah digunakan, dan memiliki navigasi yang jelas.
3. Membuat kios informasi yang memberikan informasi kepada wisatawan maupun calon wisatawan mengenai produk-produk yang ditawarkan serta daerah-daerah wisata yang bisa dikunjungi.

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk :

1. Tersedianya sebuah sarana informasi yang lengkap dan tepat yang memudahkan untuk mencari informasi tentang POKDARWIS Dieng Pandawa maupun informasi pariwisata Dieng.
2. Meningkatnya kualitas dan layanan informasi dengan peningkatan teknologi dan sumber daya manusia.
3. Terarsipnya data-data dengan baik.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan online dari *internet* untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan di atas, penelitian ini juga memakai beberapa hasil karya tulis sebagai referensi bahan pembanding.

2. Metodologi Analisis Lapangan

Metodologi ini dilakukan dengan cara mengadakan *survey*, pengamatan, dan wawancara secara langsung dengan bagian-bagian yang ada dalam

kantor yang terkait dengan penelitian ini. Dari kantor tersebut didapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam membuat kios informasi ini.

3. Metodologi Perancangan

Pada metode ini dilakukan perancangan dan pembuatan suatu kios informasi yang meliputi perancangan layar dan *output* yang dihasilkan, serta semua data dan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas secara terinci pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab dan keterangan singkatnya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan penulisan skripsi, seperti dasar teori dari multimedia dan *software engineering* yang berhubungan dengan rekayasa piranti lunak, multimedia, dan teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran umum objek penelitian, analisis masalah sistem, analisis kebutuhan sistem serta analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Adapun pada bab ini berisi paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program, analisis desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dihasilkan sekaligus menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah.