

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat terutama di bidang informasi mendorong manusia untuk selalu mendapatkan berbagai informasi. Kemudahan mendapatkan suatu informasi secara mudah, cepat, dan akurat telah menjadi suatu kebutuhan manusia modern saat ini. Kemajuan teknologi informasi mendorong munculnya inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah multimedia. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik. Secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, animasi, suara dan video. Beberapa elemen tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi yang akan menghasilkan suatu informasi.¹

¹ M.Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005. Hal 20

Multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi adalah salah satu sarana untuk menghasilkan informasi dan mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat. Dalam upaya meningkatkan pemasaran pariwisata, Pemerintah Kabupaten Batang Provinsi Jawa Tengah melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang mencoba menyediakan layanan informasi tentang potensi kebudayaan dan kepariwisataan yang ada di wilayah Kabupaten melalui brosur dan website, akan tetapi informasi yang diberikan kurang begitu lengkap dan tingkat kunjungan wisatawan dirasa masih kurang.

Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai software multimedia untuk berbagai bidang, salah satunya di bidang promosi. Untuk bidang promosi, aplikasi multimedia banyak digunakan sebagai media promosi. Media Interaktif merupakan aplikasi berbasis multimedia yang mudah digunakan, mudah dimengerti, menarik dan lengkap, dimana terdapat hampir semua konten multimedia yaitu gambar, audio, video, teks, serta animasi yang menarik.

Dengan adanya Media interaktif maka akan lebih efektif dalam membantu dan mendukung proses promosi yang dilakukan Pemerintah Kabupaten untuk Pantai Sigandu Kabupaten Batang, agar proses penyampaian informasi tersebut bisa menjadi mudah dan orang yang menjadi sasaran dari media penyampaian ini dapat dengan mudah memahami informasi tentang Pantai Sigandu. Para wisatawan bisa mendapatkan informasi tentang pantai sigandu secara menarik dan interaktif, bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang media interaktif ini akan menjadi alternatif baru dan merupakan pelengkap media promosi yang sudah ada sebelumnya, melalui layanan informasi ini diharapkan

pemahaman masyarakat terhadap potensi Pantai Sigandu dengan segala keindahan dan fasilitasnya semakin meningkat dan pada gilirannya menaruh minat untuk mengunjunginya. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat ditarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul “MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA PANTAI SIGANDU DI KABUPATEN BATANG BERBASIS MULTIMEDIA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut

“Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia interaktif yang dapat dijadikan sebagai pendukung pengenalan Obyek Wisata Pantai Sigandu Kabupaten Batang?”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi, agar penelitian ini lebih terarah dan tetap fokus, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu :

1. Segi penyampaian informasi yang meliputi profil pantai sigandu, kontak, dan fasilitas yang ada pada obyek wisata pantai sigandu.
2. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan obyek wisata Pantai Sigandu.
3. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3 actionscript 2.0. Selain itu penulis juga menggunakan

software multimedia lain, seperti Adobe photoshop CS3 dan Adobe Soundbooth CS3 sebagai pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat Media interaktif yang menarik, mudah dimengerti, dan lengkap sebagai media promosi obyek wisata pantai Sigandu di Kabupaten Batang untuk membuat masyarakat luas lebih tertarik berkunjung.
2. Memberikan alternatif baru dalam mempromosikan Pantai Sigandu agar pemahaman masyarakat terhadap potensi Pantai Sigandu dengan segala keindahan dan fasilitasnya semakin meningkat.
3. Memenuhi persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mengembangkan kemampuan di bidang multimedia.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu mempromosikan Obyek wisata Pantai Sigandu kepada masyarakat luas.
2. Dengan adanya Media interaktif ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat luas dalam mendapatkan informasi semua tentang Obyek wisata Pantai Sigandu secara menarik dan lengkap.
3. Adanya interaksi pengguna dengan sistem, sehingga pengguna mendapatkan pengetahuan secara aktif dalam mencari informasi

4. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta mengenai suatu masalah. Metode penelitian memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu penelitian.

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini antara lain :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

1.5.1.2. Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang terkait dengan objek penelitian untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat.

1.5.1.3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mendalami beberapa topik yang berhubungan dengan pokok – pokok bahasan sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

1.5.1.4. Dokumentasi

Mengambil foto – foto atau gambar – gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi skripsi pada skripsi ini.

1.5.2. Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan program yang meliputi input dan output yang dihasilkan, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

1.5.3. Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan kedalam program (Adobe flash CS3).

1.5.4. Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui kesalahan yang mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna dan layak untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, elemen – elemen multimedia, multimedia interaktif, promosi, dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis permasalahan yang ada, dimana masalah – masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, perancangan, pengetesan dan akan dirangkum kedalam suatu aplikasi yang diimplementasikan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan sebagai kemungkinan pengembangan sistem tahap selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi daftar pustaka atau referensi-referensi baik berupa media cetak maupun media elektronik yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini.