

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lombok adalah pulau yang terletak Di Indonesia bagian tengah dengan potensi besar dibidang wisata alamnya. Pulau yang terdiri dari 4 kabupaten yaitu Kabupaten Lombok Barat, Lombok Tengah , Lombok Timur dan Lombok Utara ini memiliki cirikhas yang berbeda dalam obyek wisata alamnya. Begitu juga dengan Kabupaten Lombok Timur dengan luas 2679,88 km² terkenal dengan obyek wisata alamnya baik berupa pantai, air terjun ,dan juga gunung yang menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung Ke Lombok Timur¹.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Bapak Lalu Wirabakti, S.H selaku kepala Dinas Pariwisata Lombok Timur, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan informasi mengenai wisata alam Di Lombok Timur sangatlah banyak dibutuhkan. Sedangkan informasi yang telah disediakan oleh Dinas Pariwisata Lombok Timur melalui brosur dan *booklet* kurang mampu memenuhi kebutuhan informasi wisatawan, hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya wisatawan yang berkunjung langsung ke Kantor Dinas Pariwisata Lombok Timur untuk menanyakan perihal wisata alam Lombok Timur. Selain itu hasil wawancara dengan Ibu Rika Herawati selaku bagian dari Promosi dan Pemasaran Di Dinas Pariwisata Lombok Timur juga menjelaskan bahwa media informasi yang telah

¹ *Booklet* Dinas Pariwisata Kabupaten Lombok Timur, hal 2

disediakan baik itu berupa informasi di brosur ataupun booklet dirasa kurang diminati karena media informasi tersebut kurang dapat berinteraksi langsung dengan wisatawan, hal itu mengakibatkan seringkali pihak dari bagian promosi dan pemasaran menjelaskan ulang secara verbal kepada wisatawan tentang isi dari media informasi tersebut.

Selain masalah di atas, kurang efektifnya informasi yang disampaikan juga dirasakan pada agenda rutin tahunan Dinas Pariwisata Lombok Timur yaitu gelar pameran Pariwisata tingkat lokal maupun nasional. Dimana dalam acara tersebut pihak penjaga stand pameran Lombok Timur juga harus menjelaskan informasi yang sama kepada orang yang berbeda secara verbal dan berulang-ulang tanpa adanya bantuan media informasi interaktif yang mendukung. Oleh karena itu kebutuhan akan media informasi yang bersifat interaktif sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan promosi yang dilakukan oleh Pihak Dinas Pariwisata Lombok Timur.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya sebuah aplikasi interaktif berbasis multimedia guna mendukung kebutuhan akan media informasi dan promosi Dinas Pariwisata Lombok Timur. Multimedia Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan interaksi langsung antara user dengan aplikasi, sehingga diharapkan media informasi berbasis multimedia interaktif ini dapat menunjang keefektifan publikasi dan juga promosi yang dilakukan Dinas Pariwisata Lombok Timur. Aplikasi ini dapat dijalankan pada komputer dekstop yang terdapat pada bagian lobi Kantor Dinas Pariwisata Lombok

Timur agar mudah diakses oleh wisatawan yang membutuhkan informasi mengenai wisata alam Lombok Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Merancang Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif tentang Obyek Wisata Alam Lombok Timur ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada :

1. Multimedia Interaktif ini akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan obyek wisata alam yang ada Di Lombok Timur meliputi profil setiap obyek wisata alam beserta fotonya , serta informasi seputar wisata alam tersebut.
2. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan informasi berupa video dengan teknik *timelapse* yang menggambarkan secara umum tentang obyek wisata alam Lombok Timur
3. Jenis Aplikasi yang dibuat merupakan multimedia interaktif dengan pola interaksi satu arah, dan dapat dioperasikan pada komputer desktop.
4. *Software* yang digunakan untuk merancang multimedia interaktif ini adalah "Adobe Flash"

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif tentang Obyek Wisata Alam Lombok Timur.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media informasi berbasis multimedia interaktif tentang obyek wisata alam Lombok Timur ini adalah :

a) Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data langsung dari obyek penelitian. Misalnya seperti buku literatur mengenai obyek wisata alam, foto dan video dokumentasi.

b) Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran pembuatan aplikasi tersebut dari ahli materi, dan juga untuk memperoleh data berupa kondisi obyek wisata alam dari Kepala Dinas Pariwisata Lombok Timur dan juga dari bagian promosi dan pemasaran Dinas Pariwisata Lombok Timur.

c) Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari buku atau *e-book* maupun dari sumber internet, dan juga dari jurnal-jurnal penelitian sejenis atau yang ada kaitanya dengan penelitian ini untuk sebagai acuan dalam merancang aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika ke dalam 5 bab, dengan masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori yang mendukung judul penelitian serta *software* yang digunakan dalam merancang aplikasi multimedia interaktif.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan dan pengujian tentang perancangan aplikasi interaktif multimedia yang dibangun dan mengevaluasi permasalahan, serta menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional aplikasi dan berisi tentang perancangan yang diusulkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V. PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.

