

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Multimedia dewasa ini memegang peranan penting dalam segala aspek sebagai sarana untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, gambaran atau penjelasan tentang suatu hal.

Multimedia itu sendiri ada dua, yaitu: Multimedia Linear dan Multimedia interaktif. Multimedia Linear adalah suatu media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan multimedia ini berjalan secara berurutan. Sedangkan multimedia Interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga pengguna bisa mengoperasikan sesuai dengan keinginannya. Interaktif mengijinkan pengguna untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna dan pengguna tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi pada program multimedia tersebut. Interaktif dapat disebut juga sebagai interface design atau human factor design.

Penulis berpikir menggunakan multimedia interaktif lebih efektif daripada multimedia linear. Maka dari itu salah satu aspek yang perlu disampaikan melalui multimedia interaktif adalah pengenalan tentang potensi sebuah daerah. Dan salah satu daerah yang penulis pikir perlu disampaikan lewat multimedia interaktif adalah Kota Pekalongan dalam ruang lingkup pariwisatanya.

Kota Pekalongan adalah salah satu dari 35 Kota / Kabupaten di Wilayah Propinsi Jawa Tengah. Dalam Perkembangannya menuju persaingan bebas Pemerintah Kota Pekalongan terus berbenah menggali potensi-potensi yang ada, salah satunya adalah pariwisata. Selama ini Kota Pekalongan telah dikenal sebagai KOTA BATIK (Wisata Belanja Batik) yang merupakan sentra produksi dan penjualan Batik dalam skala besar yang telah menjangkau Pasar Nasional maupun Internasional. Kota Pekalongan boleh dikatakan telah menjadi salah satu kota referensi bagi produk-produk Batik, baik secara Nasional maupun Internasional hal ini diperkuat dengan telah diresmikannya sebuah Wisata Museum Batik Nasional oleh Presiden Republik Indonesia (Bapak Susilo Bambang Yudhoyono) pada tanggal 12 Juli 2006. Selain Batik Kota Pekalongan juga memiliki potensi usaha di bidang Perikanan dengan Pelabuhan Perikanan Nusantara yang pernah menjadi sentra penghasil ikan di Indonesia, potensi lainnya adalah adanya Wisata Peninggalan Bangunan Bersejarah, Wisata Belanja, Seni Budaya yang religius, Wisata Pantai Pasir Kencana dan Wisata Pantai Slametan Indah serta wisata Pemandian Air Panas Tirta Bumi di Kota Pekalongan.

Walaupun Kota Pekalongan banyak mempunyai potensi wisata daerah yang unggul tetapi belum banyak dikenal oleh wisatawan *domestic* maupun *international*. Padahal dengan dikenal oleh daerah lain akan saling menguntungkan kedua belah pihak dalam hal kemajuan pariwisata yang akan menunjang ekonomi, budaya, pemerataan pembangunan, dan lain-lain. Hal ini merupakan bagian dari strategi dalam meningkatkan pendapatan daerah secara maksimal dengan memanfaatkan teknologi informasi. (Suyanto, 2007)

Selama ini promosi wisata Kota Pekalongan hanya melalui media cetak yaitu pemberitaan koran daerah seperti Suara Merdeka, Radar Pekalongan, melalui pameran dan promosi dari mulut ke mulut yang disampaikan oleh penduduk Kota Pekalongan sendiri atau dari penduduk lain yang pernah berkunjung ke kota tersebut.

Pembuatan profil interaktif wisata Kota Pekalongan diharapkan dapat menyajikan secara utuh potensi wisata daerah tersebut dari segala aspek keunggulan yaitu keunggulan wisata belanja, wisata pantai, wisata museum batik, wisata religi, dengan terangkat potensi tersebut maka sekaligus menaikkan omset ekonomi dengan sector perhotelan yang semakin banyak, transportasi memadai, akan lebih banyak tenaga kerja yang hidup dan berkarya di Kota Pekalongan.

Profil interaktif wisata Kota Pekalongan ini nantinya akan berisi tentang, Potensi wisata daerah yang akan disajikan secara detil pada bagian ini yaitu meliputi wisata alam, budaya, sejarah, religi, ziarah, *e-government*, belanja, kuliner.

Diharapkan dengan penyajian profil daerah berbentuk multimedia interaktif akan meningkatkan daya tarik pengunjung dan dampak jangka panjang bukan tidak mungkin akan meningkatkan tingkat ekonomi daerah (aminmansour, 1993)

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibutuhkan suatu karya multimedia interaktif berupa pembuatan profil interaktif wisata Kota Pekalongan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membuat profil interaktif wisata Kota Pekalongan?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan profil interaktif wisata Kota Pekalongan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menyajikan profil wisata.
2. Menyajikan potensi keunggulan daerah yang berada di Kota Pekalongan.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro, Adobe Flash ditunjang dengan software tambahan After Effect.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Menyusun profil interaktif wisata Kota Pekalongan.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana komputer di jenjang strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.

3. Sebagai sebuah pembelajaran pengalaman langsung terjun dilapangan dalam pembuatan profile daerah yang akan bermanfaat dalam perkembangan karir kedepannya bagi peneliti.
4. Seorang peneliti akan memiliki banyak informasi dan pengetahuan baru saat proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, baik dalam dunia video, multimedia, atau potensi – potensi daerah tempat dibuatnya profile daerah.
5. Menambah koneksi dari kalangan pemerintah daerah, swasta daerah, serta pengusaha-pengusaha daerah setempat.

#### **1.5.2 Manfaat Bagi Kota Pekalongan**

- a) Efektif dalam mengkomunikasikan ide yaitu melalui audio visual.
- b) Pengenalan tentang potensi pariwisata dengan tujuan utama adalah menarik wisatawan baik lokal maupun internasional hingga mengajak investor untuk berinvestasi didaerah pengguna.
- c) Multimedia dengan seiring kemajuan teknologi yang semakin pesat mampu memaksimalkan promosi suatu daerah yaitu dengan adanya tambahan fitur Interkatif didalam komunikasi audio visual.
- d) Sarana Promosi yang elegan, mudah digunakan dan jelas.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.5.3 Pengumpulan data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini melalui dinas pariwisata Kota Pekalongan.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Searching

Searching merupakan teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian yang ada di internet.

4. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mencari referensi dari buku baik buku nasional maupun buku mengenai sejarah setempat pengguna serta pencarian data melalui media elektronik untuk mendapat bahan tambahan.

### 1.5.4 Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan dalam pembuatan profil interaktif wisata Kota Pekalongan, hal ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### **1.5.5 Implementasi Rancangan**

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan profil wisata Kota Pekalongan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori tentang pengertian profil, interaktif, multimedia.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang Kota Pekalongan dan perancangan sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan profil interaktif wisata Kota Pekalongan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**