

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, media informasi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

Wisata Kaliurang merupakan wisata alam yang banyak dikunjungi para wisatawan. Untuk lebih mengetahui informasi wisata Kaliurang, pengelola wisata tersebut melakukan kegiatan – kegiatan promosi melalui media iklan dan brosur. Dengan dasar tersebut maka memberikan solusi dengan membuat informasi dalam bentuk peta informasi wisata.

Peta wisata merupakan media informasi yang menyediakan berbagai informasi umum mengenai suatu obyek wisata kepada masyarakat luas. Salah satu obyek wisata yang cukup ramai dikunjungi para wisatawan adalah obyek wisata Kaliurang yang terkenal dengan udaranya yang sejuk dan keramah tamahan warga sekitar.

Saat ini peta wisata Kaliurang masih menggunakan media yang sangat sederhana seperti hanya menggunakan gambar peta yang dibuat secara manual, dan sulit untuk diperbaruinya, dan

kurang efektif karena para wisatawan tidak bisa melihat apa saja yang ada di tempat wisata tersebut sehingga memerlukan waktu yang lama. Selain itu para wisatawan juga kurang mengerti ada apa saja di kawasan wisata tersebut dan bagaimana keadaannya.

Hal di atas melatarbelakangi perancangan peta wisata Kaliurang berbasis multimedia sebagai media promosi. Dengan adanya peta wisata tersebut diharapkan wisatawan bisa memperoleh informasi mengenai obyek – obyek wisata di Kaliurang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pokok yaitu :

Bagaimana merancang peta wisata Kaliurang berbasis multimedia sebagai media promosi.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian tugas akhir ini pada :

1. Studi kasus yang di ambil adalah obyek wisata Kaliurang
2. Peta menggunakan gambar berformat .jpg
3. Dalam peta ini menampilkan informasi seperti :
Tempat wisata, rumah makan, masjid dan tempat umum lainnya.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS3
5. Bentuk aplikasinya sederhana dengan tombol – tombol yang mudah dimengerti.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Peta wisata ini sebagai kios informasi bagi para wisatawan untuk melihat wisata apa saja yang ada di Kaliurang dengan aplikasi berbasis multimedia, yang bisa digunakan langsung oleh pengguna.

2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program starta 1 (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum, khususnya tentang multimedia yang telah di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bagi user, sebagai kios informasi untuk membantu para wisatawan menemukan obyek – obyek wisata di Kaliurang dan tempat – tempat lainnya seperti rumah makan dan fasilitas umum.
3. Bagi pihak lain, sebagai bahan referensi dan tambahan informasi untuk pengkajian topik yang berkaitan dengan masalah yang sama dengan penelitian ini dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di wisata Kaliurang.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metode Analisis SWOT yaitu analisis yang menggunakan kerangka kerja Kekuatan (Strengths), Kelemahan (Weakness), Kesempatan (Opportunities), dan Ancaman (Threats).

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program peta wisata Kaliurang.

4. Pembuatan Program

Hasil analisis kemudian dibuat sebagai gambaran dan acuan dalam desain program peta wisata Kaliurang lalu diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi.

5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan pokok bahasan tiap bab adalah :

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan ini, secara garis besar digambarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II. Landasan Teori

Bab landasan teori menjelaskan teori – teori yang mendasari pembahasan objek penelitian secara detail, seperti pengertian sistem informasi, pengertian multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan digunakan dalam pembuatan peta wisata.

BAB IV. Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, perancangan sistem, tahap analisis, tahap desain, hasil pengujian sistem multimedia dan implementasinya.

BAB V. Penutup

Pada bab ini diantaranya :

1. Kesimpulan

Berisi tentang penilaian akhir terhadap aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perumusan masalah yang sudah di tentukan.

2. Saran

Pada bagian ini berisi tentang masukan – masukan yang membangun bagi skripsi untuk lebih baik kedepannya dan masukan untuk obyek penelitiannya, agar berguna untuk laporan penelitian yang akan datang.

3. Daftar Pustaka

Berisi tentang sumber – sumber yang digunakan dalam penyusunan laporan ini seperti buku dan media internet.

