

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu industri jasa, pariwisata sangat berperan sebagai sumber penghasil devisa bagi banyak negara, termasuk Indonesia. Sektor ini mempunyai potensi, baik untuk menciptakan kesempatan kerja dan kesempatan berusaha maupun untuk meningkatkan serta pemeratakan pendapatan masyarakat dan daerah. Sekarang ini dalam urutan perolehan devisa, pariwisata telah menduduki urutan kelima sesudah minyak dan gas bumi, tekstil, dan kayu. Selain itu, pariwisata juga menyumbang penyerapan tenaga kerja yang cukup banyak serta kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh warga Indonesia sendiri. Namun, dengan potensinya yang sedemikian besar, kinerja di sektor pariwisata masih jauh di bawah harapan dibandingkan, misalnya, dengan negara tetangga, seperti Thailand, Singapura, dan Malaysia, padahal Indonesia lebih kaya dan beraneka ragam alam dan budayanya.

Industri pariwisata suatu wilayah sering dikaitkan dengan sektor swasta sebagai investor dan pemerintah sebagai regulator (Milne dan Ateljevic, 2001; Murphy, 1985). Dalam kaitan ini, pemerintah daerah baik provinsi maupun kabupaten membuat beberapa kebijakan dibidang pariwisata dengan maksud meningkatkan aktivitas pariwisata di daerah masing-masing. Pariwisata memiliki potensi untuk berkembang lebih pesat dan memberikan sumbangan yang lebih besar kepada pembangunan nasional.

Oleh karena itu, sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat diharapkan dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dengan cara memperbanyak sosialisasi obyek wisata melalui pengembangan system informasi kepariwisataan. Informasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Karenanya media informasi yang baik sangat diperlukan untuk membantu kelancaran dalam mendapatkan sebuah informasi. Untuk itu praktikan mencoba membuat media informasi yang dapat digunakan oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Sragen dalam usaha pengembangan promosi wisata budaya di Kabupaten Sragen. Manfaat dari penelitian ini adalah membantu kinerja Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga dalam memperkenalkan wisata pada masyarakat sebagai salah satu usaha pengembangan potensi wisata lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas diketahui rumusan masalah yang dihadapi yaitu "Bagaimana merancang media informasi pariwisata di kabupaten Sragen dengan berbasis multimedia sehingga mampu mendukung promosi dan penyampaian informasi kepada masyarakat?".

1.3 Batasan Masalah

untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Beberapa batasan masalah yang dibuat sebagai berikut :

1. Perangkat lunak ini berisi informasi mengenai obyek-obyek wisata yang berada di Kota Sragen.
2. Hasil akhir pembuatan sistem ini akan berekstensi*.exe.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 sebagai software utama. Adobe Photoshop CS3 untuk mengelolah gambar (.jpg, .png, .gif) , Freemake Video Converter untuk mengolah video (.flv) serta software pendukung lainnya.
4. Software ini hanya dapat digunakan di komputer dan tidak dapat digunakan menggunakan VCD player.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk pembuatan tugas ini yaitu:

1. Untuk Membuat aplikasi media informasi pariwisata di kabupaten Sragen berbasis multimedia.
2. Sebagai syarat lulus Strata-1 STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis

Setelah melakukan kegiatan diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas berkaitan dengan multimedia.

2. Bagi perusahaan

Membantu program promosi dinas pariwisata kabupaten Sragen, khususnya saat presentasi dalam suatu pameran.

3. Bagi pembaca

Dapat menjadi panduan atau referensi bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas yang berhubungan dengan pembuatan media informasi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi ini diperlukan yang benar, lengkap dan akurat. Untuk itu adapun yang perlu dipersiapkan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. metode observasi

Dilakukan oleh penulis dengan cara penulis datang ketempat obyek wisata yang bersangkutan dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua obyek yang sedang diteliti.

b. wawancara

Dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan tempat obyek wisata dikota Sragen secara langsung.

c. kearsipan

Penulis membaca dan mempelajari arsip-arsip data di Disbudparpora kabupaten Sragen tentang tempat obyek wisata yang ada dikabupaten Sragen.

d. **kepustakaan**

Penulis membaca *literature* atau buku-buku yang berkaitan dengan pengelolaan data perpustakaan.

2. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk menilai sistem yang sedang berjalan saat ini dari segala aspek sehingga sistem yang akan dibuat dapat dirancang dengan lebih baik.

3. Pembuatan Desain Program

Melihat dari sistem yang tengah berjalan, dapat dirancang bagaimana *story board* dan naskah yang sesuai dengan prototipe untuk detail desain. Menentukan desain awal aplikasi yang akan dibuat merupakan acuan dalam pembuatan perangkat lunak.

4. Membuat Produk Multimedia

Pada Pembuatan sistem ini dilakukan pembuatan aplikasi dengan adobe photoshop cs3, Freemake Video Converter dan adobe flash cs3.

5. Testing Dan Implementasi

Pengujian sistem bertujuan untuk menentukan apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan dan sudah layak untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulis, sistematika penulisan skripsi di jabarkan secara garis besar menjadi lima bab. Masing-masing disesuaikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi Tinjauan teori yang mendiskripsikan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penulisan skripsi dan pembuatan media promosi multimedia ini. Secara garis besar berisi mengenai objek wisata kabupaten sragen, multimedia, elemen dan produk multimedia, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi uraian tentang disain umum objek penelitian, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem. Perancangan sistem yang dimaksud meliputi perancangan konsep, *story board*, isi, dan naskah.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan tentang pengimplementasian produk ke dalam sistem untuk selanjutnya dilakukan pengujian guna mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dari produk yang telah dibuat.

Bab V Penutup

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan dari hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi ini, baik dari buku, majalah, nara sumber, termasuk dari internet.

Lampiran

Berisi tabel panjang, surat keterangan, instrumen penelitian, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi sebagai pelengkap laporan penelitian.