

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pariwisata adalah salah satu faktor penting untuk meningkatkan perkembangan suatu daerah atau kota. Belakangan ini banyak wisatawan domestik maupun mancanegara tertuju pada suatu daerah yang berada di wilayah Lampung-Barat. Setelah di temukannya Pantai yang letaknya strategis dan pemandangan alam yang masih asri serta ombak-ombak besar yang menantang adrenalin peselancar lokal maupun mancanegara untuk menaklukkannya.

Saat ini masyarakat setempat telah menyadari adanya potensi besar yang dapat di hasilkan dari objek wisata tersebut, sehingga mendorong mereka untuk mulai melestarikannya. Pemerintah pun menyambut gembira apresiasi masyarakat setempat serta mengajak mereka bekerjasama dalam menjaganya, penyediaan fasilitas adalah hal utama yang harus di perhatikan pemerintah setempat demi kenyamanan wisatawan saat berada di sekitar area wisata.

Hal ini yang menjadi landasan penyusun untuk menciptakan fasilitas pendukung berbasis multimedia interaktif yang berjudul "Membangun Media Informasi Wisata Tanjung Setia Beach Berbasis Multimedia Interaktif. Diharapkan dengan adanya sistem tersebut dapat mempermudah wisatawan dalam mencari informasi saat berkunjung di Objek Wisata Tanjung Setia Beach.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media informasi interaktif yaitu :

Bagaimana merancang sebuah media informasi yang dapat membantu wisatawan untuk mencari informasi di sekitar lokasi Pantai Tanjung Setia?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembahasan agar tidak terlalu luas dan dimudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi pada beberapa *item* berikut ini :

1. Lingkup penelitian dan pengumpulan data didapat dari narasumber masyarakat sekitar, kelurahan dan kecamatan.
2. Pembahasan software dan hardware yang di gunakan dalam pembuatan media informasi wisata ini antara lain :
  - a. *Adobe flash cs3*
  - b. *AdobePhotoshop cs3*
  - c. *Adobe Premiere cs3*
  - d. Camera Nikon 5000D
3. Metode analisis yang di gunakan *Metode Interview, Metode Observasi*, dan *Metode* kepustakaan.

4. Aplikasi yang di kembangkan akan di tempatkan di sekitar ruang informasi agar pengunjung dapat menemukan serta mengoperasikan aplikasi tersebut secara langsung dan format yang digunakan adalah *EXE*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Membuat Media Informasi Wisata Tanjung Setia Beach Berbasis Multimedia.
2. Informasi lokasi wisata bagi wisatawan yang sedang berada di objek wisata.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 (SI) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah :

1. Mempromosikan Pantai Tanjung setia sebagai objek wisata di Lampung-Barat.
2. Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam penerapan teori dan praktis selama menimba ilmu di bangku kuliah.
3. Memperoleh gelar sarjana komputer.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

*Metode* pengumpulan data yang di gunakan dalam penyusunan laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1. *Metode Interview*

Pengumpulan data dengan cara mewawancarai Kepala-Lingkungan Desa Bumi Agung yang terletak di Objek Wisata Tanjung Setia. Hasil dari wawancara tersebut, Beliau merekomendasikan 10 nama pantai yang berpotensi disekitar Objek Wisata Tanjung Setia, berikut nama-nama pantai yang di rekomendasikan :

1. Pantai Tanjung Setia
2. Pantai Melasti
3. Pantai Biha
4. Pantai Mandiri Heni
5. Pantai Mandiri
6. Pantai Lintik
7. Pantai Walur
8. Pantai Way Redak
9. Pantai Seray
10. Pantai Labuhan Jukung

### 2. *Metode Observasi*

*Metode* ini merupakan suatu *metode* pengambilan gambar (*image*) yang di ambil dari 10 nama Pantai yang di rekomendasikan. dengan cara turun langsung kelapangan untuk mendapatkan hasil gambar yang maksimal serta

untuk menjaga keaslian suatu gambar yang nantinya akan di tuangkan dalam aplikasi.

### 3. Metode Kepustakaan

*Study* pustaka atau pencarian buku *refrensi* dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan aplikasi.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penulisan skripsi ini, akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

##### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini, berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan variabel penelitian, tujuan penelitian, dan metodologi penelitian.

##### BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori menjadi dasar dari penyusunan skripsi ini yang berisikan tinjauan pustaka. Dalam bab ini akan dibahas tentang *defnisi* dari aplikasi media informasi serta tinjauan umum tentang wisatawan serta aplikasi (*Adobe flash cs3, Adobe Photoshop cs3, dan Adobe Premiere cs3*).

##### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis aplikasi yang akan kita buat, akan di bahas satu persatu seperti identifikasi masalah, kelayakan sebuah sistem, serta penjelasan tentang konsep perancangan aplikasi, pembahasan struktur data, naskah rancangan tampilan.



