

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman yang di ikuti oleh perkembangan teknologi dan informasi telah membawa kehidupan manusia saat ini pada era baru dalam dunia informasi. Dalam era tersebut informasi secara digital-lah yang paling diminati. Karena dinilai lebih efektif dalam menyampaikan informasi.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif antara lain multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan media informasi.

“Goa Pindul” salah satu tempat wisata di kabupaten Gunungkidul Yogyakarta yang memiliki keindahan alam yang luar biasa. Disana terdapat Wirawisata yaitu pengelola obyekwisata didaerah tersebut yang keberadaanya belum banyak yang mengetahui. Karena cara penyampaian informasi yang dilakukan masih menggunakan flyer dan brosur . Cara tersebut dirasa kurang efektif karena dalam penyampaian informasi hanya terbatas pada teks dan gambar.

Wirawisata memiliki layanan paket wisata yang cukup menarik. Akan tetapi mereka belum memanfaatkan multimedia untuk menawarkan paket wisata tersebut. Terutama multimedia yang berwujud multimedia interaktif. Sehingga info yang disampaikan bisa menampilkan ke-lima unsur multimedia (teks, gambar, audio, animasi, dan video) .

Dari latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengambil judul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA “WIRAWISATA” GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA” untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Karena penulis melihat potensi wisata sebesar itu seharusnya di dukung dengan penyampaian informasi yang lebih lengkap. Sehingga Wirawisata lebih dikenal masyarakat dan akan menambah pendapatan bagi pengelola wisata tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan sedikit diatas dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat profil interaktif untuk pengelola wisata Goa Pindul Yogyakarta “Wirawisata” sehingga dapat dijadikan sebagai media informasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Adapun batasan masalahnya adalah

1. Pembahasan WiraWiasata yang meliputi Profil, fasilitas, sarana dan prasarana yang disajikan Wirawisata dan informasi tentang WiraWisata
2. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CC, FL Studio 11, After Effect CS6, Adobe Director 11

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat company profil berbasis multimedia sebagai sarana informasi yang dibutuhkan oleh Wirawisata.
2. Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
3. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tersebut meliputi manfaat internal dan eksternal sebagai berikut:

1.5.1 Internal

Manfaat internal adalah manfaat yang didapat oleh penulis, antara lain

1. Dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat dalam bangku kuliah dan membandingkanya dengan kenyataan yang ada dilapangan.

2. Dapat membantu memperbaiki media penyampaian informasi yang telah ada sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin bagi Wirawisata
3. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan bar sesuai dengan tekhnologi informasi di bidang multimedia.
5. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dan Wirawisata.

1.5.2 Eksternal

Manfaat eksternal adalah manfaat yang didapat oleh pengelola dan masyarakat umum,antara lain:

1. Sebagai media tahap pengenalan media informasi terhadap pengelola wirawisata.
2. Sebagai media informasi fasilitas yang ada di wirawisata.
3. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain untuk menyelesaikan tugas akhir
4. Sebagai sosialisasi tekhnologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh informasi data yang akurat dan objektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan,maka penyusun menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Pengambilan data-data dengan mengadakan pengamatan secara langsung objek yang diteliti. Metode observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi.

2. Wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada pengelola wisata.

3. Studi Literatur

Pengambilan data-data dari buku-buku tentang software yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam tentang pengelolaan software-software.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 BAB yang masing-masing BAB akan dijelaskan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tempat dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep – konsep dan teori – teori penunjang yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan yang diambil dari beberapa referensi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi mengenai gambaran umum tempat penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan jadwal penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan pembahasan tentang implementasi dan pengujian serta membahas masalah yang dikemukakan dengan membandingkan teori yang didapat dengan penelitian lapangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari pembahasan yang telah dibahas dan saran untuk perusahaan yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.



