

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah Kabupaten Manggarai Barat melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan saat ini sedang berbenah untuk mempromosikan Taman Nasional Komodo (TNK) kepada masyarakat Manggarai Barat, wisatawan lokal NTT, Wisatawan Nusantara dan Mancanegara. TNK yang telah ditetapkan oleh UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sebagai Warisan Dunia (World Heritage Site) untuk sementara masuk sebagai pemenang dalam ajang pemilihan tujuh keajaiban dunia yang baru (New Seven Wonder). Hasil tersebut merupakan hasil penghitungan pertama dari voting via website resmi N7W (Surat Kabar Harian Pos Kupang, Minggu 13 November 2011).

Masuknya TNK dalam ajang N7W merupakan suatu hal yang baik dan menjanjikan bagi perkembangan pariwisata. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Manggarai Barat berusaha semaksimal mungkin untuk mewujudkan Kabupaten Manggarai Barat menjadi salah satu tujuan wisata unggulan di NTT. Selain binatang purba Komodo (*Varanus Komodensis*), ada banyak obyek wisata yang layak dikunjungi di Labuan Bajo dan sekitarnya dengan suguhan obyek wisata yang indah dan menarik.

Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Manggarai Barat untuk mewujudkan Kabupaten Manggarai Barat sebagai salah satu tujuan utama pariwisata NTT, yaitu:

- a. Obyek wisata yang ada belum dikelola dan dikembangkan sesuai dengan harapan wisatawan yang disebabkan oleh kekurangan sumber daya baik sumber daya manusia maupun oleh karena kekurangan dana;
- b. Aksesibilitas dari dan ke lokasi obyek wisata yang masih sangat sulit;
- c. Kapasitas dan frekuensi penerbangan dari dan ke Manggarai Barat hanya dilayani oleh tiga maskapai penerbangan, sementara jumlah penumpang/ wisatawan semakin bertambah;
- d. Belum tersedianya fasilitas-fasilitas dasar seperti air bersih, MCK, listrik, telepon, dan fasilitas kesehatan di obyek-obyek wisata yang ada;
- e. Keterbatasan fasilitas penunjang lainnya seperti fasilitas keamanan/pos jaga, ruang/gedung pusat informasi pariwisata, papan reklame/informasi pariwisata, peta jalur pariwisata, fasilitas pementasan atraksi seni budaya/ panggung pagelaran, museum, dermaga wisata, gardu pandang, kapal pemantau dan pengendali kegiatan kepariwisataan dan sarana rekreasi pantai ¹⁾;
- f. Kurangnya perhatian pemerintah daerah dalam hal mendorong seluruh masyarakat Manggarai Barat agar mengerti akan pentingnya pariwisata bagi kelangsungan hidup masyarakat Manggarai Barat sendiri;

1) Proposal Pembangunan Pariwisata Kabupaten Manggarai Barat, 2011, Hal. 7-8.

- g. Masyarakat lebih memilih mencari pekerjaan daripada menciptakan lapangan kerja baru, melalui berbagai karya dan kreatifitas di bidang swasta/ kewirausahaan yang sesuai dengan kondisi daerah/ kondisi pariwisata daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, penyusun dapat merumuskan masalah seperti berikut: “Bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi pariwisata di Labuan Bajo dan sekitarnya?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar mempermudah dan memberikan arah yang jelas dalam penelitian, batasan masalah penelitian yang dibuat adalah sebagai berikut:

- Membuat media promosi pariwisata di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Flores;
- Media promosi ini berbasis multimedia yaitu aplikasi desktop offline
- Fasilitas yang disediakan yaitu menu utama, menu, submenu, dan button yang sederhana dan menarik;
- Menu utama berisikan Sekilas tentang Labuan Bajo, Wisata Labuan Bajo, Wisata Unggulan, Informasi, Galeri, dan Video;
- Menu utama Wisata Labuan Bajo berisikan menu Wisata Alam dan Wisata Budaya;
- Menu utama Informasi berisikan menu Akomodasi, Sarana, dan Jalur ke Labuan Bajo;
- Dalam pembuatan media promosi menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3.

- Penelitian ini sampai pada tahap pengujian, apakah sistem yang telah dibuat berjalan dengan baik atau tidak.
- Cara penggunaannya, dengan mengklik pada menu utama, menu, submenu, dan button

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian:

- a. Membuat aplikasi multimedia interaktif pariwisata di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Flores;
- b. Menambah jenis media promosi, bukan untuk menggantikan media promosi pariwisata yang sudah ada, seperti brosur dan buku;
- c. Memperkenalkan potensi pariwisata di Labuan Bajo dan sekitarnya kepada wisatawan lokal;

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian:

- a. Memperoleh pengalaman dalam membuat media promosi interaktif;
- b. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada;
- c. Referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

1.6 Metode Penelitian

Langkah – langkah dalam penelitian ini yaitu:

- Wawancara
Melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkompeten dalam pembuatan media interaktif;
- Observasi

Mengamati secara langsung obyek yang akan diteliti, mulai dari proses perancangan aplikasi, story board, editing sampai pada proses menjalankan aplikasi yang telah dibuat;

- Studi Literatur

Memanfaatkan fasilitas internet, seperti membaca artikel dari web yang berkaitan dengan pembuatan media aplikasi interaktif;

- Studi Pustaka

Menggunakan buku sebagai acuan dalam memperoleh data informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Uraian mengenai pengertian aplikasi multimedia, pengertian multimedia, teori promosi, teori elemen-elemen multimedia, teori strategi desain, teori animasi, teori perangkat lunak yang digunakan, dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Uraian tentang analisis masalah dan kebutuhan aplikasi, perancangan proses aplikasi, perancangan antar muka, pembuatan media promosi pariwisata, uji coba aplikasi, analisis SWOT, dan analisis biaya manfaat.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Uraian tentang implementasi program dan pembahasannya, mulai dari tahap pra produksi, produksi, sampai tahap pasca produksi.

BAB V Penutup

Uraian tentang ringkasan hasil analisis dan evaluasi data yang akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran sehubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.

Daftar Pustaka

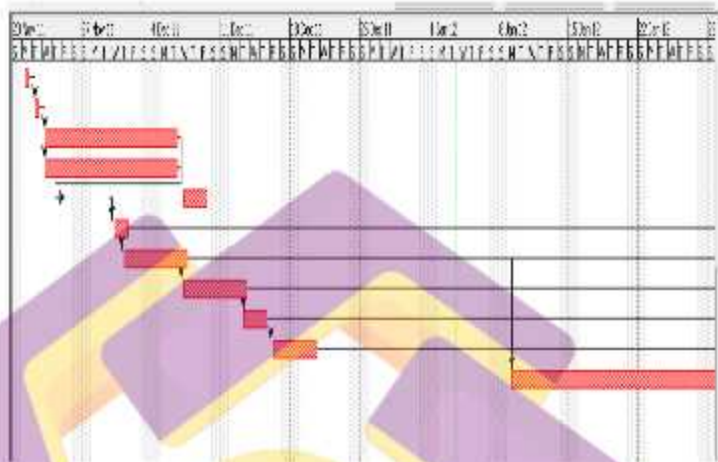
1.8 Rencana Kegiatan

a. Dalam bentuk tabel

No	Name	Durasi	Start	Finish	Predecessors
1.	Perencanaan Proses	1 day	11/21/11 8:00 AM	11/21/11 5:00 PM	
2.	Pemilihan Judul dan Penjadwalan Proses	1 day	11/22/11 8:00 AM	11/22/11 5:00 PM	1
3.	Pengumpulan Data (Observasi)	10 days	11/22/11 8:00 AM	12/6/11 5:00 PM	2
4.	Pengumpulan Data (Wawancara)	10 days	11/22/11 8:00 AM	12/6/11 5:00 PM	2
5.	Analisis Data	3 days	11/23/11 8:00 AM	11/29/11 5:00 PM	3,4
6.	Penemuan Latar Belakang, Abstrak	2 days	11/29/11 8:00 AM	11/30/11 5:00 PM	5
7.	Analisis Sistem (Identifikasi Masalah)	3 days	11/30/11 8:00 AM	12/5/11 5:00 PM	6
8.	Analisis Sistem (Identifikasi Kebutuhan Aplikasi)	3 days	12/5/11 8:00 AM	12/12/11 5:00 PM	7
9.	Merencanakan Proses Aplikasi	3 days	12/12/11 8:00 AM	12/15/11 5:00 PM	8
10.	Merencanakan Antar Muka	3 days	12/14/11 8:00 AM	12/19/11 5:00 PM	9
11.	Membuat Media Promosi Pemiseta Labuan Bajo	66 days	1/9/12 8:00 AM	4/9/12 5:00 PM	7,8,9,10
12.	Uji Coba Aplikasi	3 days	4/10/12 8:00 AM	4/12/12 5:00 PM	11
13.	Revisi Konsep, Revisi Rancangan Aplikasi	16 days	4/13/12 8:00 AM	5/9/12 5:00 PM	7,8,9,10,11,12
14.	Implementasi Aplikasi	2 days	5/7/12 8:00 AM	5/8/12 5:00 PM	13
15.	Binangan Penulisan hasil Skripsi	75 days	5/9/12 8:00 AM	8/12/12 5:00 PM	8,7,8,9,10,12,13,14
16.	Penulisan Akhir Laporan Skripsi	5 days	5/9/12 8:00 AM	5/15/12 5:00 PM	5,7,8,9,10,12,13,14

Gambar 1.1 Rencana Kegiatan dalam bentuk Tabel

b. Dalam bentuk diagram



Gambar 1.2 Rencana Kegiatan dalam bentuk Diagram