

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembangunan pemerintah daerah adalah sebagai integral dari pembangunan nasional dilaksanakan berdasarkan prinsip otonomi daerah dan pengaturan sumber daya nasional untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat menuju masyarakat yang bebas dari kemiskinan atau kesusahan dalam pencarian bahan pangan untuk kehidupan sehari - hari. Untuk mendukung penyelenggaraan otonomi daerah diperlukan pertanggung jawaban di daerah secara proporsional dengan pengaturan, pembagian, pemberdayaan dan pemanfaatan sumberdaya masyarakat yang berkeadilan serta pertimbangan keuangan antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah.

Seperti yang tertera dalam UU No. 25 Tahun 1999 tentang perimbangan keuangan antara pemerintah pusat untuk memberikan wewenang yang luas bagi pemerintah daerah untuk mengelola kekayaan alam serta perekonomian yang terdapat pada daerah tersebut. Dalam pengelolaan suatu pemerintahan daerah sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat daerah.

Dalam pengembangan teknologi dan informasi pemerintah daerah sangat membutuhkan pengembangan untuk sarana dan prasarana dalam proses kinerja yang efektif. Dinas Pariwisata juga banyak membutuhkan informasi dari masyarakat setempat untuk mendapatkan tempat yang layak untuk tempat pariwisata yang bisa mendatangkan banyak pengunjung. Untuk mendapatkan

informasi tempat pariwisata tersebut sangatlah sulit. Karena di kabupaten Tuban ini masih tergolong kabupaten kota yang belum maju dan padat penduduknya. Jadi proses penginformasian tempat wisata tersebut sangat sulit didapatkannya.

Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban juga bekerja sama dengan suatu Museum yang ada pada kabupaten tersebut, yaitu Museum Kambang Putih. Peran Museum Kambang Putih ini selain sebagai tempat wisata Sejarah dan Prasejarah juga berperan sebagai tempat pengumpulan data filosofi atau data asal usul tempat pariwisata yang di kelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban. Data filosofi tempat pariwisata yang telah di jelaskan oleh masyarakat sekitar lokasi baru tempat wisata tersebut di kirimkan ke Museum untuk dimasukkan ke dalam pembukuan daftar tempat pariwisata yang ada di seluruh Kabupaten Tuban. Lalu data tersebut baru di masukan ke pembukuan daftar tempat pariwisata yang ada di Pemerintah Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.

Dalam pengiriman data tempat pariwisata ini sangat rumit. Karena pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban masih menggunakan cara manual untuk pengiriman datanya. Maka sangat dibutuhkan teknologi untuk mempermudah pengiriman data tersebut. Dengan teknologi ini Pemerintah Dinas Pariwisata ini akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat.

Pada masa sekarang ini banyak sekali teknologi yang dapat membantu perkembangan dan kemajuan penyampaian informasi. Perkembangan teknologi internet sudah masuk ke seluruh lingkungan masyarakat luas. Tetapi pemerintah daerah belum bisa memanfaatkan dengan baik. Dengan pengembangan informasi menggunakan teknologi internet bisa mempermudah pengunjung untuk

mengetahui tempat – tempat wisata di Kabupaten Tuban dan pemerintah Dinas Pariwisata bisa mudah untuk proses pengiriman data – data pengunjung yang akan masuk dalam pendataan Dinas Pariwisata di Kabupaten Tuban.

Tidak hanya cara pengiriman data tempat pariwisata yang belum maksimal. Tetapi cara mempromosikan tempat – tempat pariwisata tersebut juga belum maksimal. Pada Dinas Pariwisata masih menggunakan Pamflet, Brosur, Majalah, Televisi dan radio dalam penyampaian informasi tempat pariwisata untuk dipromosikan kepada semua masyarakat supaya masyarakat mengerti semua tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Tuban dan tertarik untuk mengunjunginya. Tetapi dengan cara seperti itu belum bisa maksimal untuk digunakan sebagai alat informasi yang tepat dan meringankan kinerja Dinas Pariwisata kabupaten Tuban.

Teknologi informasi internet yang berkembang pesat pada saat ini mampu memberikan solusi informasi secara cepat, luas dan akurat. Banyak instansi atau kantor – kantor menggunakan teknologi ini di gunakan untuk mempromosikan suatu barang atau informasi dengan menggunakan media website. Tetapi justru website tidak begitu menarik pengunjung. Karena bentuk website itu tidak begitu ada variasi yang menarik buat pengunjung. Dengan aplikasi inilah yang bisa menarik banyak pengunjung dan mempermudah kinerja Dinas Pariwisata untuk input data pengunjung, update tempat pariwisata, input data statistik pengunjung serta pengiriman atau penerimaan data laporan pengunjung setiap bulan dari tempat – tempat pariwisata yang di kelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban. Karena pada aplikasi ini penuh dengan animasi yang bisa menarik

pengunjung dan tidak membuat bosan bagi pengunjung yang melihat media informasi ini serta di lengkapi dengan alat input data laporan pengunjung dan input data update tempat pariwisata yang baru di temukan oleh Dinas Pariwisata.

Oleh karena itu penyusun dan juga sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang didapatkan semaksimal mungkin untuk membuat sebuah Aplikasi yang sangat berguna sekali untuk mempromosikan tempat – tempat pariwisata yang belum dikenal oleh masyarakat maupun yang sudah di kenal masyarakat. Dan pembuatan aplikasi ini bertujuan menarik wisatawan asing supaya mengerti tempat – tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Tuban serta mempermudah kinerja Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban untuk input data laporan pengunjung dan input data update tempat pariwisata yang baru di temukan oleh Dinas Pariwisata. Dalam implementasi Aplikasi ini penulis memberi judul "Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penyusun menetapkan, bagaimana mengembangkan suatu aplikasi multimedia dalam pembuatan alat informasi untuk mempromosikan tempat – tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Tuban serta alat input data laporan pengunjung. Dalam aplikasi ini juga di lengkapi dengan alat input data update tempat pariwisata yang baru di temukan oleh Dinas Pariwisata.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penyusun memberikan batasan masalah berupa perancangan aplikasi multimedia ini sebagai media informasi promosi beberapa pariwisata di Kabupaten Tuban dan alat untuk input data laporan pengunjung serta input data update tempat pariwisata yang baru di temukan oleh Dinas Pariwisata dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, MySQL dan software pendukung lainnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Mencoba menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung kantor Dinas Pariwisata daerah Kabupaten Tuban agar dapat dijadikan sebagai media promosi pariwisata dan alat untuk input data laporan pengunjung serta input data update tempat pariwisata yang baru ditemukan dan di kelola oleh Dinas Pariwisata supaya mempermudah kinerja Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penyusun sendiri.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada instansi pemerintah daerah, khususnya kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis pertanyakan.

Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan objek yang akan diteliti, dalam hal ini dengan Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Tuban.

b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Serta melakukan peninjauan langsung terhadap tempat – tempat yang berhubungan langsung dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan mempelajari buku-buku, literature, catatan kuliah, serta mencari referensi – referensi browsing langsung menggunakan jaringan internet sehingga diharapkan dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

## **1.6 Sistematika Penyusunan.**

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode, pengumpulan data, rencana kegiatan, sistematika penyusunan yang digunakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya dan manfaat dan perancangan aplikasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA SITEM**

Berisi tentang implementasi dan uji coba mengenai pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan software-software yang mendukung.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.