

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat seolah-olah membuat semua orang dapat mengetahui apa saja dengan mudah dan cepat. Dengan tersedianya bentuk informasi yang bermacam-macam, kini masyarakat memiliki pilihan yang lebih banyak bagi informasi yang mereka dapatkan. Era globalisasi dan komunikasi saat ini ditandai dengan banyaknya manusia yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Teknologi komputer sebagai sarana untuk mendapatkan sebuah informasi memungkinkan dibuatnya sebuah sistem informasi berbasis multimedia, sehingga pengguna dapat mendapatkan sebuah informasi dengan mudah dan akurat.

Dengan adanya teknologi komputer, pekerjaan yang dilakukan oleh seorang *guide* atau pemandu wisata akan lebih mudah dalam menjelaskan tentang objek wisata tersebut. Dengan adanya teknologi komputer pemandu wisata juga jadi lebih mudah dalam melakukan promosi kepada khalayak umum. Misalnya saja pemandu wisata di "Rumah Dome". Saat ini mereka masih menggunakan cara manual untuk melakukan promosi dan dalam menjelaskan tentang "Rumah Dome" itu sendiri mereka masih mengandalkan

penjaga yang berada di rumah itu yang belum tentu ada sehari-hari untuk menjaga rumah itu.

Berdasarkan uraian di atas diharapkan dengan adanya penulisan skripsi ini dapat dibuat sebuah aplikasi untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang objek wisata "RUMAH DOME" di Yogyakarta yang berbasis multimedia.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada permasalahan yang ada dalam latar belakang permasalahan, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

"Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai media promosi pengenalan rumah dome yang berada di desa New Nglepen sebagai desa wisata?"

### **1.3. Batasan Masalah**

- a. Aplikasi ini dapat menampilkan profil dari rumah dome.
- b. Aplikasi ini dapat menampilkan objek wisata yang ada di sekitar rumah dome.
- c. Isi atau informasi sistem dapat di-*update* sesuai dengan informasi terbaru.
- d. Sistem ini dibuat dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi AMD Athlon X2 6000+ untuk prosesor, ATI Radeon HD5670 untuk VGA,

RAM 2GB PC5300, dan untuk sistem operasi yang dipakai adalah Windows XP Service Pack 3.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang “Sistem Informasi Pengenalan Rumah Dome sebagai Objek Wisata di Yogyakarta” yang dapat membantu mengenalkan Rumah Dome di desa New Nglepen sebagai desa wisata di Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **a. Internal**

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat mengembangkan wawasan dengan mempelajari hal-hal yang ada di masyarakat sekitar.
3. Dapat membaktikan diri kepada masyarakat dengan cara mengajarkan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat.
4. Sebagai syarat kelulusan Jurusan Sistem Informasi dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

##### **b. Eksternal**

1. Manfaat bagi wisatawan

- Dapat menambah wawasan mereka tentang kepariwisataan di Yogyakarta dan bisa menambah pengetahuan tentang konstruksi rumah tahan gempa.
2. Manfaat bagi warga desa New Nglepen
    - Dapat menambah penghasilan warga karena bisa memanfaatkan wisatawan yang datang dengan berjualan.
  3. Manfaat bagi pemerintah Yogyakarta
    - Dapat menambah penghasilan daerah karena wisatawan yang datang tidak hanya wisatawan domestik tapi juga wisatawan dari manca negara.
  4. Manfaat bagi mahasiswa
    - Sebagai referensi mahasiswa lain yang ingin membuat maupun mengembangkan sistem informasi yang berbasis multimedia.

#### **1.6. Metode Penelitian**

##### **a. Metode wawancara**

Penyusun mengadakan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang bersangkutan pada objek penelitian.

##### **b. Metode observasi**

Suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

##### **c. Metode kepustakaan**

Penyusun mengambil data dari buku-buku, laporan-laporan maupun modul kuliah serta makalah-makalah yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat atau program yang akan dibuat untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

- d. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing atas permasalahan-permasalahan yang timbul selama penulisan skripsi, maupun untuk bertukar pendapat tentang konsep aplikasi yang akan dibuat.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rencana kegiatan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori analisis konsep dasar game, teori penunjang, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini berisi analisa sistem, perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan database, analisa dan perancangan aplikasi.

