

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya dibidang teknologi informasi. Perkembangan dibidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, pariwisata dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk peta pariwisata digital, *Compact Disc (CD)* interaktif dan website.

Kota Jepara merupakan salah satu kota yang terletak di propinsi Jawa Tengah. Kota Jepara memiliki banyak objek wisata dengan pesonanya masing-masing, baik yang berupa pesona alam maupun pesona budaya. Keindahan pesona tersebut merupakan modal penting yang dimiliki oleh kota Jepara sebagai daerah tujuan wisata.

Selama ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Jepara masih menggunakan brosur, pamflet dan media cetak lainnya sebagai media iklan dan promosi. Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang efisien dan menarik dalam penyampaianya. Kurang efisien disini adalah dalam hal biaya, yang digunakan untuk mencetak banyak kertas dan data yang disampaikan pun terbatas dan hanya dengan sedikit gambar, sehingga dirasa kurang menarik. Sedangkan dengan CD Interaktif mampu memuat banyak data seperti teks, gambar/ foto, animasi, suara

dan musik, halaman web, maupun video, yang otomatis mampu menyampaikan pesan lebih baik dan memberikan kesan positif kepada konsumen.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penyampaian informasi (promosi) pada objek wisata kota Jepara dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa cd interaktif agar dapat memberikan informasi objek-objek wisata di kota Jepara kepada masyarakat yang lebih lengkap, menarik dan interaktif.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang sistem informasi objek wisata Jepara berbasis multimedia yang lebih efisien, interaktif, dan menarik?

### **1.3.Batasan Masalah**

Dalam memberikan informasi mengenai objek-objek wisata kota Jepara, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi yaitu hanya meliputi objek wisata alam, wisata religi dan wisata sejarah.

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk membantu dalam mempromosikan objek wisata kota Jepara menggunakan media promosi berbasis multimedia.
3. Untuk memberikan sarana informasi yang lebih efisien, interaktif, dan menarik.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan suatu sistem informasi yang mudah digunakan dan lebih menarik bagi masyarakat.
2. Mengenalkan suatu sistem promosi berbasis multimedia pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Jepara.
3. Membantu dalam mengenalkan objek-objek wisata mana saja yang ada di Jepara melalui sarana informasi yang berbeda.

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

1. Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam objek penelitian. Narasumber dalam penelitian ini adalah bagian humas di kantor dinas pariwisata dan kebudayaan kota jepara.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini meliputi Konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, struktur aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

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

Meliputi mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

## **BAB V. PENUTUP**

Meliputi kesimpulan dan saran

## **Daftar Pustaka**