

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan meringankan beban aktivitas didalam kehidupan baik itu aktivitas kelompok ataupun perseorangan. Perkembangan teknologi itu berasal dari bidang pendidikan. Cukup banyak kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dengan terciptanya keunggulan bersaing baik dalam dunia usaha maupun dunia pendidikan.

Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara tepat menjadi salah satu syarat yang harus dimiliki oleh orang-orang yang bergelut diberbagai bidang kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang belakangan ini adalah informasi dimana multimedia telah mengubah informasi sebuah komoditi atau barang yang berharga bagi para pengguna informasi.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang yang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Apa yang kita dapat dari sini bahwa multimedia memiliki metode yang lebih lengkap. Ada visualisasi dalam multimedia, gambar yang dapat dilihat kemudian diingat, ada audio atau suara yang dapat didengar sehingga akan lebih membantu menjelaskan visualisasi yang terjadi.

Berdasarkan uraian-uraian tadi maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai hal ini dan dirumuskan dalam judul “Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Meningkatkan Informasi Pariwisata Pada Obyek Wisata Makam Ki Ageng Sunan PandanAran”

1.2 Rumusan Masalah

Didalam dunia informasi pariwisata dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan pengembangan informasi obyek wisata khususnya Obyek Wisata Makam Ki Ageng Sunan Pandan Aran. Dari latar belakang yang ada dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai alternative media penyajian informasi dan promosi.
2. Bagaimana cara menginformasikan dan mempromosikan Obyek Wisata Makam Sunan Pandan Aran dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat diterima dengan baik bagi masyarakat

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan meliputi:

1. Pembuatan program aplikasi multimedia melibatkan beberapa unsur data diantaranya: gambar, teks dan suara
2. Media yang digunakan untuk storage : CD (*Compact Disc*)

3. *Software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan Aplikasi multimedia ini antara lain:
- a. *Adobe Photoshop CS*
 - b. *Macromedia Director MX 2004*
 - c. *Adobe Audition*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul "Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Meningkatkan Informasi Pariwisata Pada Obyek Wisata Makam Ki Ageng Sunan PandanAran" terkandung suatu maksud yaitu untuk mengetahui seberapa efektifkah system informasi berbasis multimedia diterapkan pada Obyek Wisata Makam Sunan Pandan Aran.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam hal ini adalah bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Diploma STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia untuk Obyek Wisata Makam Sunan Pandan Aran.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktifitas dalam menerapkan

ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.

4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pelaksanaan dalam Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode wawancara (interview)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada perusahaan tersebut.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap Obyek Wisata Makam Ki Ageng Sunan Pandan Aran, pencatatan secara cermat dan sistematis serta mempelajari kondisi yang ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Mempelajari buku, literature, atau sumber lain berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan. Melalui media *internet* dan melalui perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penyusunan

Penulisan laporan dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama untuk pendahuluan berisi tentang latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi system informasi yang dibuat mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar teknik panyajian system informasi serta pengenalan hardware dan software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Menjelaskan tentang gambaran umum terdiri dari, sejarah objek wisata Makam Ki Ageng Sunan Pandan Aran, visi dan misi obyek wisata tersebut, struktur organisasi beserta fungsinya.

BAB IV PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi informasi berbasis multimedia akan diuraikan pada bab ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang ringkasan Tugas Akhir berupa kesimpulan dan saran.

