

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan sangat pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, dapat bermanfaat bagi semua bidang khususnya dalam bidang pariwisata. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Dimana sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius karena mempunyai dampak positif terhadap pembangunan manusia seutuhnya. Selain menciptakan lapangan kerja, pembangunan pariwisata mampu mengalahkan kegiatan ekonomi lainnya, termasuk pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk peta pariwisata digital, kios informasi, multimedia interaktif dan website.

Kabupaten Klaten berada pada letak yang sangat strategis yaitu diantara dua kota budaya yakni Yogyakarta dan Surakarta. Potensi pariwisata di Kabupaten Klaten juga sangat beragam, baik wisata alam maupun wisata buatan. Akan tetapi, informasi promosi pariwisata yang diberikan belum optimal. Pada data statistik terakhir yang dibuat yaitu pada tahun 2009 tercatat ada sekitar 14 obyek wisata

unggulan, 10 event kesenian, 65 rumah makan, 44 hotel, dan 17 biro perjalanan. Dari data statistik tahun 2009 tersebut jumlah pengunjung yang datang ke obyek-obyek wisata hanya sekitar 368.399 orang. Padahal dengan perbaikan sarana dan prasarana yang ada pengunjung seharusnya bisa melebihi angka itu. Salah satu penyebabnya adalah minimnya informasi yang diterima oleh masyarakat.

Selama ini Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten baru menyediakan informasi melalui brosur dan website saja sebagai media iklan dan promosi. Bahkan pada website yang sudah ada yaitu [www.pariwisataklaten.com](http://www.pariwisataklaten.com) tidak diberikan informasi yang efektif dan menarik bagi pengunjung. Brosur yang disediakan juga tidak tersebar dengan baik karena hanya diberikan jika kita datang ke Dinas Pariwisata saja.

Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang tersebarluaskannya informasi mengenai tempat-tempat pariwisata yang menarik untuk dikunjungi ke masyarakat, sehingga dampaknya beberapa lokasi wisata kurang dikenal oleh masyarakat luas. Maka diperlukan media lain yang dapat memberikan informasi pariwisata yang lengkap, efektif dan menarik. Media tersebut tidak hanya dapat diakses di Dinas Pariwisata saja melainkan juga di tempat-tempat umum yang banyak dikunjungi orang contohnya adalah stasiun atau pusat perbelanjaan. Diharapkan dengan media informasi tersebut informasi pariwisata yang ada dapat diterima oleh banyak masyarakat luas. Sehingga banyak masyarakat yang tahu tentang obyek-obyek pariwisata di Kabupaten Klaten.

Maka disusun berusaha untuk membuat suatu media informasi dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi multimedia interaktif merupakan

salah satu alat bantu dalam penyampaian informasi pariwisata. Sehingga dengan adanya aplikasi ini masyarakat dapat lebih mudah untuk mengakses informasi pariwisata. Dengan demikian secara tidak langsung jumlah pengunjung diharapkan bisa bertambah dan juga dapat meningkatkan pendapatan daerah setempat.

Setelah mengamati permasalahan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut penyusun membuat sebuah aplikasi multimedia penyampaian pariwisata dengan judul : "Perancangan Media Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten Berbasis Multimedia".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dibuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Klaten?
2. Bagaimana aplikasi yang akan dibuat ini dapat menyampaikan informasi mengenai obyek wisata tersebut secara efektif dan menarik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas agar persoalan yang dihadapi terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Maka dalam penelitian ini hanya akan dibahas mengenai :

1. Studi kasus yang diteliti adalah pariwisata Kabupaten Klaten.
2. Jenis wisata yang akan dijadikan objek penelitian adalah wisata alam, wisata budaya dan wisata buatan.

3. Untuk merancang Aplikasi interaktif ini digunakan software Macromedia Director MX 2004.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas dapat dikemukakan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan sekaligus sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk membuat suatu aplikasi berbasis multimedia sebagai media penyampaian informasi pariwisata di Kabupaten Klaten.
3. Sebagai suatu sarana untuk menyampaikan informasi dan media promosi pariwisata.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan Media Informasi ini adalah :

1. Menyajikan informasi obyek wisata di Kabupaten Klaten ke dalam sebuah media dengan pendekatan teknologi.
2. Memberikan informasi tentang pariwisata di Kabupaten Klaten secara lengkap dan userfriendly.
3. Menarik masyarakat untuk datang mengunjungi obyek wisata.
4. Memberikan referensi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi berkaitan dengan pariwisata yang dapat membantu mengembangkan obyek wisata tersebut.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan Media Informasi pariwisata Kabupaten Klaten guna penyusunan laporan skripsi ini adalah :

### 1. Metode Kepustakaan

Merupakan jenis metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik permasalahan yang penulis angkat dari judul yang telah penulis ajukan yang bersifat teoritis.

### 2. Metode Observasi

Melakukan survey ke lapangan yaitu penyusun melihat secara langsung kondisi obyek yang diteliti agar memperoleh informasi yang tepat sesuai dengan realitas obyek yang sedang diteliti dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 3. Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap dinas atau instansi terkait dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan oleh sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu:

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi pariwisata dan multimedia. Serta penjelasan mengenai perangkat lunak (Software) yang digunakan.

## BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang gambaran umum dari obyek penelitian. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis serta tujuan kenapa langkah analisis perlu dilakukan terhadap sistem yang akan diteliti.

## BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

## BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.