

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi computer dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, Koran, majalah brosur, dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo atau gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang telah di tampilkan. Kampong Djowo Sekatul merupakan salah satu tempat wisata yang banyak dikunjungi wisatawan baik domestic maupun mancanegara.

Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Kampong Djowo Sekatul , maka Kampong Djowo Sekatul melakukan kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai media, diantaranya adalah media iklan, surat kabar, dan lainnya yang secara tidak langsung dilakukan yaitu melalui pengunjung-pengunjung yang pernah berkunjung ke Kampong Djowo

Sekatul dan menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain. Kampoeng Djowo Sekatul menyampaikan informasi dan penyebaran brosur-brosur melalui bagian marketing Kampoeng Djowo Sekatul maupun dengan agen-agen yang bekerjasama dengan pihak Kampoeng Djowo Sekatul itu sendiri. Dan untuk mengetahui informasi tentang Kampoeng Djowo Sekatul pengunjung biasanya menanyakan langsung kepada bagian informasi atau pegawai lainnya untuk mendapatkan informasi tentang Kampoeng Djowo Sekatul.

Mengingat hal tersebut diatas maka perlu adanya suatu media pembantu, sehingga dapat menyajikan informasi yang mudah diterima dan mengena pada sasaran yang ingin disampaikan, serta efektif oleh pihak lain. Dengan dasar tersebut di atas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat suatu layanan informasi dengan cara melihat tampilan yang memperlihatkan Kampoeng Djowo Sekatul melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian pengunjung Kampoeng Djowo Sekatul maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Kampoeng Djowo Sekatul sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul "Analisis dan Perancangan aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi pada Pariwisata Kampoeng Jowo Sekatul di Semarang "

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan melihat perkembangan pada masa sekarang setiap usaha merasa perlu mempunyai suatu sarana informasi agar bisa dikenal masyarakat, jenis usaha yang dijalankan serta fasilitas apa yang disediakan dan sekaligus sebagai sarana promosi dari usaha tersebut.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang akan dikaji adalah bagaimana menyajikan informasi-informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang berisikan tentang informasi Kampoeng Djowo Sekatul.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena dalam menginformasikan Kampoeng Djowo Sekatul, penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, tetapi lebih menonjolkan Kampoeng Djowo Sekatul yang meliputi informasi tentang profil Pariwisata, fasilitas, lokasi, visi dan misi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan diadakannya penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah;

### **1. Bagi mahasiswa**

- Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program SI pada " STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

- Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- Mengetahui lebih banyak tentang Kampong Djowo Sekatul.

## 2. Bagi Kampong Djowo Sekatul

- Sebagai alternative baru sarana dan wahana informasi dan promosi bagi pihak Kampong Djowo Sekatul
- Mengetahui keefektifan multimedia untuk menyajikan informasi yang bisa mendukung Kampong Djowo Sekatul sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung maupun pihak lain yang membutuhkan informasi Kampong Djowo Sekatul.

### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini.

Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut

melakukan beberapa tahapan penelitian, metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah:

#### 1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

#### 2. Metode wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi.

#### 3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan dari fasilitas serta faktor-faktor pendukung yang dianggap penting.

#### 4. Metode Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas mengenai Landasan teori berupa tinjauan pustaka, penguraian teori-teori yang mendukung materi dan membatasi pembahasan secara detail. Menyajikan definisi-definisi, arsitektur, pemodelan, konsep dan juga perangkat lunak yang digunakan.

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

Pada bab ini dibahas mengenai tinjauan umum tentang Kampoeng Djowo Sekatul baik dari gambaran umum, Analisis dan rancangan sistem. Analisisnya berupa analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi berupa pengujian terhadap sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem. Diuraikan juga mengenai pembahasan program dan analisis dari hasil program

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah

hasil yang didapat dan layak untuk digunakan. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk di laksanakan.

