

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia khususnya pulau Jawa memiliki objek wisata minat khusus panjat tebing yang bisa ditemui salah satunya adalah Pantai Siung di Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Ciri khas adalah tebing kapurnya yang khusus digunakan untuk lokasi olahraga minat khusus panjat tebing.

Pengcab Federasi Panjat Tebing Indonesia Gunungkidul dalam hal ini sebagai organisasi yang berkompeten pada bidang panjat tebing berkewajiban untuk memperkenalkan tempat-tempat di Kabupaten Gunungkidul yang dapat digunakan sebagai lokasi yang strategis untuk aktifitas panjat tebing.

Dalam hubungannya dengan kegiatan promosi, beberapa cara sudah ditempuh oleh Pengcab Federasi Panjat Tebing Indonesia Gunungkidul seperti pembuatan leaflet, Stiker, Pin, Buku Panduan, Spanduk, Liputan TV dan lain sebagainya namun cara tersebut masih sangat terbatas. Keunggulan dan keunikan yang dimiliki tebing kapur di Pantai Siung tersebut akan lebih menarik jika bisa dipromosikan dalam bentuk aplikasi berbasis multimedia.

Permasalahan inilah yang menjadi obyek penelitian bagi Penulis Untuk itu, saya bermaksud membuat Skripsi dengan judul “ *Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif sebagai media promosi guna memperkenalkan lokasi minat khusus Panjat Tebing di Kabupaten Gunungkidul* ” dengan mengambil lokasi wisata minat khusus panjat tebing Pantai Siung di Kabupaten Gunungkidul sebagai objek penelitian.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimanakah merancang sebuah media promosi dalam bentuk CD interaktif yang dapat menyampaikan informasi secara atraktif ”

### **1.3 Batasan Masalah**

Dikarenakan fungsinya sebagai sarana promosi maka CD ini berisi informasi tentang lokasi wisata minat khusus panjat tebing, data tebing yang digunakan untuk panjat tebing dan fasilitas pendukung di lokasi minat khusus panjat tebing di Kabupaten Gunungkidul.

Walupun dalam pembuatan Aplikasi ini banyak menggunakan *software* pendukung tapi penulis hanya memfokuskan untuk membahas *software* pendukung yang digunakan sebagai berikut :

1. Macromedia Director MX 2004
2. Ulead Video Studio 11
3. Adobe Photoshop Cs 2

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penyusun membuat karya ini ialah untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang tidak didapat di bangku akademika. Selain itu juga diharapkan dapat menerapkan teori yang didapat dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta menjadi sebuah karya yang pantas untuk dijual di dunia kerja yang sesungguhnya.

Sedangkan tujuan dari dibuatnya tugas ini yaitu untuk merancang sistem informasi berbasis multimedia yang berisi tentang pengenalan lokasi wisata minat khusus panjat tebing di Kabupaten Gunungkidul.

Selain itu tugas ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang S1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode berikut ini :

##### **1.5.1 Studi kepustakaan**

Penelitian dengan mengambil bahan bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada dengan masalah yang diteliti, sehingga diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan laporan.

##### **1.5.2 Studi lapangan**

Melakukan penelitian dengan cara mendapatkan data - data secara langsung yaitu dengan cara observasi atau penelitian di lokasi wisata minat khusus panjat tebing.

### 1.5.3 Studi internet

Melakukan penelitian dengan cara mengambil dan mempelajari data - data yang berhubungan dengan panjat tebing.

### 1.5.4 Studi wawancara / interview

Datang langsung ke lokasi dan melakukan wawancara dengan pengurus organisasi dan penduduk sekitar objek wisata minat khusus panjat tebing untuk mendapatkan informasi.

## 1.6 Metode Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, metode penulisan, rencana kegiatan

### BAB II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengenalan sistem perangkat lunak yang digunakan

### BAB III : ANALISIS DAN PENGEMBANGAN

Dalam bab ini berisi tentang Analisis kelayakan pembuatan CD interaktif dibandingkan dengan buku panduan dan membahas tentang rancangan sistem multimedia yang baru

**BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini berisi tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistem.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi saran dan kesimpulan,

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN.**

**1.7 Rencana kerja**

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di paparkan sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan**

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																
Pelaksanaan																
a. Pengamatan																
- Wawancara																
- Dokumentasi																
- Studi Pustaka																
b. Aplikasi																
- Analisa																
- Perancangan																
- Pengujian																
- Implementasi																
Penyusunan Laporan																