

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah berkembang dengan pesat. Dengan adanya hal tersebut maka dibutuhkan sebuah informasi yang mudah, cepat, jelas dan terpercaya. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa audio, visual, maupun yang berupa audio visual.

Multimedia merupakan salah satu cara yang cepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi dan video yang saling berinteraksi dan berkaitan satu dengan yang lainnya dikarenakan multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik. Misalnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk presentasi atau seminar, mendesain majalah, membuat film – film animasi dan film – film kartun.

Penulis saat melakukan tinjauan ataupun melihat dari media surat kabar tentang perkembangan pariwisata di Wonogiri sangat kurang. Dari tahun ke tahun berikutnya tidak ada peningkatan dalam hal jumlah pengunjung, hanya pada event – event tertentu saja pengunjung ada peningkatan. Mungkin kurangnya promosi

atau pun informasi kepada masyarakat umum yang membuat kurangnya perkembangan di bidang pariwisata.

Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan pariwisata Kab. Wonogiri Jawa Tengah kepada masyarakat dengan menggunakan video dalam animasi. Penulis akan membuat aplikasi ini di karenakan sudah melakukan pengamatan pada obyek wisata di Wonogiri yang bisa dikatakan kurang menarik pengunjung. Jadi akan di buatnya aplikasi ini akan membantu masyarakat umum maupun wisatawan mengetahui gambaran obyek wisata dalam bentuk video.

Rencana pembuatan multimedia interaktif ini, penulis ingin menyampaikan kepada masyarakat bahwa sebenarnya pariwisata yang berada di kabupaten Wonogiri sangatlah beragam dan menarik namun karena kurangnya promosi sehingga masyarakat kurang mengetahui indahnya panorama pariwisata di kabupaten Wonogiri.

Penulis dapat menyimpulkan dari uraian diatas maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “ *ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3*”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi pariwisata kabupaten Wonogiri yang menarik sehingga menambah minat masyarakat umum untuk mengunjungi tempat – tempat wisata tersebut ? .

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi multimedia ini dibuat untuk membantu mempromosikan pariwisata di kab.Wonogiri
2. Materi yang di ambil secara garis besar tentang gambaran pariwisata, event – event pada obyek wisata dan seni budaya berupa video
3. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Premiere dan Adobe Audition sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat aplikasi multimedia interaktif untuk membantu mempromosikan pariwisata di kab. Wonogiri

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Dapat menerapkan ilmu computer grafis, dan multimedia yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat membantu menarik pengunjung wisatawan lokal maupun mancanegara
4. Menambah pendapatan daerah khususnya sektor pariwisata

1.6 Metode Pengumpulan Data

1) Interview

Dengan cara menanyakan langsung kepada dinas atau instansi pariwisata di Kab. Wonogiri dan warga sekitar obyek wisata tersebut.

2) Obsevasi

Dengan cara melakukan pengamatan langsung pada obyek wisata.

3) Kepustakaan

Dengan cara mengambil bahan – bahan dari literature, majalah dan sumber – sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terbagi dalam lima bab. Pembagian bab demi bab tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan, masalah maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. Bab II LANDASAN TEORI

Berisi uraian tentang sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.

3. Bab III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan mengenai sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan obyek pariwisata, serta gambaran umum dinas pariwisata dan akan diuraikan mengenai analisis sistem yang terdiri

dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis kontrol, analisis efisiensi, analisis layanan dan analisis kelayakan.

4. Bab IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai design grafis yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi sistem serta uji coba program aplikasi dengan pembahasan kelayakan aplikasi yang mendukung.

5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.

6. Daftar Pustaka

1.8 Rencana Kegiatan

Dalam menyusun skripsi ini, penulis merancang kegiatan untuk menyelesaikannya. Berikut adalah tabel jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan :

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Januari			Februar			Maret			
		I	II	V	I	II	V	I	II	V	
1	Identifikasi Masalah	■	■								
2	Pengumpulan Data		■	■							
3	Merancang Konsep		■	■							
4	Merancang Naskah				■	■	■				
5	Revisi Konsep, isi, Naskah					■	■	■			
6	Memproduksi						■	■	■		
7	Pembimbingan Penulisan Naskah Skripsi				■	■	■	■	■		
8	Penulisan Akhir Laporan									■	■
9	Pendadaran										■