

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, nilai sosial dan kebudayaan Indonesia mulai terkikis oleh cepatnya perubahan zaman, banyaknya dari kita yang tidak siap dengan masuknya nilai kebudayaan baru membuat kita lupa dengan nilai luhur kebudayaan kita sendiri. Nilai budaya yang sangat bercorak dalam kehidupan kita sehari-hari seakan kalah dengan gaya hidup dimasa sekarang. Anehnya tak banyak dari kita yang ambil pusing tentang sosial dan kebudayaan yang terjadi disaat ini, malah kita semakin larut dengan gaya hidup tanpa menghormati nilai sosial dan budaya kita sendiri, mungkin hal ini sering ditemukan pada diri kita yang masih remaja, munculnya berbagai anggapan tentang perihal mode maupun gaya hidup menjadikan semua menjadi tak ada batasannya.

Di zaman sekarang kebudayaan seakan tidak lagi menjadi batasan dalam melakukan suatu hal, melainkan sebagai hal yang malu untuk diungkap ke khalayak publik. Munculnya berbagai anggapan yang mengatakan itu ketinggalan zaman membuat gaya hidup sekarang sangat jauh dari kebudayaan kita, malah kita seperti mengadopsi kebudayaan asing dalam kehidupan sehari-hari. Nilai sosial yang ditanamkan para leluhur pun kita anggap sudah tak layak digunakan dizaman sekarang. Justru kita terlalu berlarut-larut membesar-besarkan kebudayaan asing yang sekarang sudah menjadi pusat trend dikalangan kita pada umumnya. Pesatnya

perkembangan zaman yang tidak diimbangi dengan sikap kritis dalam menentukan hal-hal baru malah membuat kita tenggelam pada keadaan, hal itu membawa efek samping tersendiri bagi masyarakat kita. Mendominasinya budaya asing dalam kehidupan kita bukan lagi menjadi hal yang tabu untuk dibahas, kota-kota besar yang dulu terkenal dengan nilai sosial dan kebudayaan luhurnya yang sangat kental perlahan-lahan berubah dengan glamoritasnya, seolah-olah di kota-kota tersebut benar-benar kehilangan nilai luhur etika moral keadaan.

Seperti diketahui bersama bahwa Bali sebagai daerah tujuan wisata dengan pengembangan pariwisata budaya yang didasarkan pada hubungan timbal balik antara pariwisata dan kebudayaan menjadikan Bali memiliki karakteristik tersendiri di mata wisatawan mancanegara maupun nusantara. Oleh karena itu objek dan daya tarik tersebut perlu dibina, dikembangkan dan dilestarikan secara terus menerus dan berkesinambungan.

Pembinaan objek dan daya tarik wisata dilakukan melalui monitoring dan evaluasi objek-objek dan daya tarik wisata dengan memperhatikan kemampuan sosial ekonomi dan kebudayaan masing-masing kabupaten/kota dimana objek dan daya tarik itu terletak untuk meningkatkan kualitasnya yang merupakan harapan untuk kelangsungan/kontinuitas pariwisata itu sendiri. Pemberian informasi yang baik dan benar bagi pengunjung atau penikmat objek tersebut utamanya wisatawan akan lebih meningkatkan dan mempertahankan Bali sebagai daerah tujuan wisata sepanjang masa. Oleh karena itu, penulis mengambil judul **APLIKASI MULTIMEDIA PADA WISATA BUDAYA DI PROPINSI BALI.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari latar belakang yang ada adalah bagaimana merancang sistem informasi yang baik dan menarik pada wisata budaya di pulau Bali yang berfungsi untuk mempromosikan potensi wisata budaya di pulau bali secara dinamis dan dimanfaatkan secara interkatif oleh user.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang didapat sebagai berikut :

1. mengapa kita memerlukan informasi liburan melalui teknologi internet dengan memanfaatkan multimedia sebagai sarana penyedia informasi?
2. bagaimana merancang aplikasi multimedia ini yang dapat membantu pemerintah pulau bali dalam pembangunan pulau bali yang berfungsi salah satu tempat tujuan wisata penduduk dunia?
3. bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada di depan mata kita untuk menghasilkan sesuatu yang lebih berarti lagi dan bermanfaat?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah diatas maka untuk menyederhanakan masalah, dan menghindari kesalahan dalam pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan multimedia yang menggunakan macromedia flash, maka di buat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Daerah lokasi wisata-wisata budaya yang jarang dikunjungi oleh wisatawan.
2. Aplikasi multimedia dengan menggunakan macromedia flash yang akan dirancang oleh penulis yaitu digunakan untuk wisatawan sebagai pengetahuan

dasar objek wisata budaya bali yang ingin dikunjungi guna menambah wawasan dan melestarikan budaya bali.

3. Aplikasi ini hanya mengenalkan tentang sejarah, lokasi, serta foto-foto objek wisata budaya tersebut dari masing-masing kabupaten dari tempat penelitian.
4. Aplikasi ini disusun menggunakan software Macromedia Flash 8, Cool Edit pro 2.0, Adobe Photoshop CS 2.

#### 1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data untuk mendukung kelengkapan data dalam pembuatan perancangan multimedia pada wisata budaya di pulau Bali adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui objek yang akan dilakukan penelitian dengan cara mengunjungi langsung objek yang akan di teliti.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan dialog langsung dengan narasumber yaitu Kepala Dinas Pariwisata dan juga beberapa staf nya.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku sumber dan dokumen-dokumen yang mempunyai kaitan dengan penyusunan skripsi ini, supaya kekurangan informasi dan data dapat dilengkapi.

#### 4. Kearsipan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data dari arsip-arsip yang telah ada dan sesuai dengan permasalahan yang ada guna mendapatkan data sesungguhnya.

### 1.5 Maksud dan Tujuan

Perancangan multimedia pada dinas pariwisata Bali khususnya wisata budaya, memiliki beberapa maksud dan tujuan, antara lain :

- a. Untuk menghasilkan suatu informasi yang dinamis yang dapat menyajikan keterangan-keterangan pariwisata khususnya "wisata budaya" di propinsi Bali.
- b. Untuk memberikan kemudahan dalam publikasi informasi yang baru agar pariwisata Propinsi Bali khususnya wisata budayanya dapat lebih banyak lagi diketahui oleh masyarakat luas khususnya warga Bali sendiri.
- c. Disamping itu akan dicoba menjadikan tulisan ini sebagai bahan penulisan ilmiah agar dapat dikembangkan lagi pada karya – karya ilmiah selanjutnya.
- d. Sebagai tujuan jangka panjang, agar sistem ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga kehandalan serta unjuk kerja dari sistem ini lebih baik.
- e. Untuk memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA".

- f. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" ke dalam dunia kerja.
- g. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi saat ini, khususnya pada bidang multimedia yang berkaitan dengan pembuatan sebuah media informasi sebagai media promosi dan informasi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Perancangan multimedia dalam pembuatan aplikasi ini dirancang dalam beberapa tahap perancangan, antara lain :

- a. **Identifikasi Masalah**

Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, menuntut pula dalam sektor pariwisata khususnya wisata budaya, dalam menunjang sarana sistem promosi institusi sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat dalam hal promosi dan informasi.

- b. **Penentuan Penggunaan Solusi**

Dengan didasari pengetahuan tentang permasalahan yang timbul kemudian ditentukan solusi atau pemecahan masalah, manakah yang baik untuk dipergunakan dan di implementasikan.

- c. **Implementasi Permasalahan**

Dimulainya proses pembuatan dengan pengumpulan data, merancang, mendesign dan menjelaskan tentang wisata budaya yang belum banyak di

ketahui oleh masyarakat umum sehingga sistem tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya.

d. Pengujian Program

Sistem diimplementasikan secara langsung dengan mendemo program tersebut untuk menguji keberhasilan sistem tersebut dalam mencapai hasil akhir yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir yang kami susun adalah sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang dasar teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah yang melandasi penyusunan dan pengerjaan proyek kerja dan penjelasan singkat tentang latar belakang proyek kerja.

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

Bab ini berisi sejarah, Struktur Organisasi Perusahaan dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan. Serta berisi analisis permasalahan yang ada dan perancangan sistem.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan disajikan aspek-aspek yang berkaitan atau mengandung bidang keilmuan teknik informatika yang erat hubungannya dengan dunia komputer dan perkembangannya. Berisi tentang implementasi dan pembahasan dari skripsi ini.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bab akhir dari skripsi ini. Pada bab ini akan disajikan suatu kesimpulan yang diperoleh tentang bidang kerja maupun tentang pelaksanaan penelitian itu sendiri, juga penyampaian saran baik yang berupa kritik dan gagasan yang berkaitan dengan perusahaan dan bidang kerja.

### **BAB VI. DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

