

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyaknya pilihan tempat untuk berwisata di Indonesia, baik itu wisata alam maupun wisata buatan manusia, membuat calon wisatawan domestik dan wisatawan asing memerlukan informasi tentang tempat obyek wisata mana yang akan dipilih. Beberapa obyek wisata sudah menggunakan media brosur dan internet sebagai media penyebaran informasi dan promosi. Tetapi masih banyak pula obyek wisata yang hanya mengandalkan informasi dan promosi dari media mulut kemulut.

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki zaman baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktifitas didalam kehidupan sehari-hari, serta membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat, serta akurat tentang sebuah perusahaan atau instansi. Dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat promosi dan penyampaian informasi tentang perusahaan atau instansi, maka diharapkan perusahaan atau instansi tersebut akan berkembang pesat dan memenangkan persaingan pasar. Menggunakan teknologi informasi dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia interaktif yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan promosi kepada konsumen.

Aplikasi multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk memperoleh output dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan

dengan media elektronik lain maupun media cetak seperti radio atau majalah. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah nampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti: suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut sehingga para konsumen dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Salah satu bentuk media penyajian informasi yaitu multimedia interaktif yang merupakan penggabungan komputer dengan multimedia. Multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memperoleh informasi yang lebih jelas, karena penyajian informasinya ditampilkan secara multimedia, sehingga pengunjung dapat mengerti gambaran atas informasi yang diinginkan.

Pantai Petanahan yang terletak di Profinsi Jawa Tengah tepatnya di Kabupaten Kebumen sebagai salah satu obyek pariwisata alam yang berupa pantai. Pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan pengurus obyek wisata pantai petanahan adalah melalui file-file kearsipan atau menggunakan papan informasi secara manual, maka masih memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, dan biasanya hanya digunakan sebagai media informasi yang singkat agar bisa diketahui oleh petugas obyek wisata saja. Sehingga dirasakan masih kurang memadai dan berakibat informasi yang lebih detail tentang Pantai Petanahan ini belum tersampaikan dengan baik kepada

wisatawan. Oleh karena itu agar dapat memberikan kontribusi yang benar bagi wisatawan, dirasakan perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan Pantai Petanahan ini serta mampu memberikan informasi seputar Pantai Petanahan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diberikan solusi dalam penyajian informasi dan promosi kepada pengguna yaitu dengan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif yang berguna bagi Obyek Wisata Pantai Petanahan Kebumen untuk memudahkan penyajian informasi dan promosi, serta bagi wisatawan dan pengguna untuk mengetahui informasi tentang Obyek Wisata Pantai Petanahan Kebumen secara menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan uraian diatas maka dijadikanlah Pantai Petanahan Kebumen sebagai obyek penulisan skripsi dengan mengangkat judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA PANTAI PETANAHAN DI KABUPATEN KEBUMEN"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut. Rumusan permasalahannya adalah bagaimana merancang aplikasi berbasis multimedia interaktif tentang Pariwisata Pantai Petanahan Kebumen sebagai salah satu alat yang mendukung sarana penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka dibatasinya pada pembuatan aplikasi multimedia ini sebagai berikut:

1. Disajikan informasi tentang Sekilas, Informasi, Sejarah, Galeri.
 - 1) Sekilas, berisi tentang : waktu, hari, peta, dan denah
 - 2) Informasi, berisi tentang : kuliner, acara, dan fasilitas pantai
 - 3) Sejarah, berisi tentang : asal mula, pembangunan, dan Nyi Loro Kidul
 - 4) Galeri, berisi tentang : foto, dan video
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu software aplikasi yang utama yaitu Macromedia Director MX 2004, dan aplikasi tambahan yang lain seperti Adobe Photoshop CS 2, Cool Record Edit Pro 3.6, Flashation Menu Builder, dan Xara 3D 5.0.
3. Hasil akhirnya berupa CD multimedia interaktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian dan penyusunan skripsi secara garis besar sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.

3. Menambah wawasan dan pengalaman penulis tentang ilmu multimedia dan hal lainnya yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
4. Menjadikan aplikasi multimedia interaktif sebagai suatu alternatif media penyedia informasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang Pariwisata Pantai Petanahan Kebumen.
5. Membuat aplikasi multimedia interaktif yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna serta sebagai alat promosi yang lebih praktis, efisien, jelas, dan menarik sehingga informasi tentang Pariwisata Pantai Petanahan Kebumen dapat tersampaikan lebih baik.

1.5. Metode Penelitian

Merupakan metode yang digunakan dalam melakukan analisis data dan menjadikannya informasi yang akan digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Metode yg digunakan dalam metodologi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data:
 - a) Metode Observasi/Observation
Melakukan pengamatan secara langsung ke Pariwisata Pantai Petanahan Kebumen dan Kantor Dinas Pariwisata Kebumen.
 - b) Metode Wawancara/Interview
Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di Pantai Petanahan dan Kantor Dinas Pariwisata Kebumen.

c) Metode Kearsipan/Dokumentasi

Mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d) Metode Kepustakaan/Library

Mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

2. Metode Analisis.

Menganalisis system dengan analisis yang memungkinkan yaitu analisis SWOT.

3. Perancangan Sistem

Proses penggunaan berbagai teknik dan prinsip untuk tujuan mendefinisikan proses dan sistem secara detail.

4. Implementasi Sistem

Proses pembuatan sistem dari tahap perancangan.

5. Testing

Menguji system agar tidak terdapat kesalahan program.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika tugas akhir sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, objek multimedia, siklus hidup pengembangan aplikasi multimedia, pengertian promosi dan tujuannya, dan software yang digunakan.

BAB III : Analisis Sistem Multimedia

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis SWOT analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan perancangan.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang perancangan dan uji coba program, manual program, manual instalasi, dan pemeliharaan sistem.

BAB V : Penutup

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun skripsi.

LAMPIRAN

Berisi data yang diperlukan bila sangat diperlukan seperti surat keterangan penelitian.