

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya Teknologi Informasi, maka semakin banyak cara dan bentuk dalam menyajikan informasi, namun sebagian informasi kurang dimengerti karena bentuk dan proses penyajian yang kurang menarik. Teknologi informasi dapat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dalam hal ini, pemanfaatan media aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi kepada pengguna sekaligus sebagai sarana promosi. Mengenai keunggulan-keunggulan yang dimiliki perusahaan. Media aplikasi multimedia lebih memungkinkan untuk mendapatkan *output* atau keluaran yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain.

Sebagai salah satu tempat rekreasi yang berada di wilayah Yogyakarta, taman rekreasi Purawisata merupakan sebuah tempat rekreasi yang berada di tengah kota Yogyakarta. Taman rekreasi Purawisata juga menyediakan berbagai macam jenis wahana permainan. Dari jenis wahana permainan anak-anak sampai jenis wahana permainan orang dewasa.

Namun dibalik keunggulan yang berada di taman rekreasi Purawisata Yogyakarta seperti banyaknya atau berbagai macam jenis wahana permainan, masih memiliki kelemahan dalam hal pemberian informasi mengenai gambaran maupun tata letak dari berbagai jenis wahana permainan yang

berada di taman rekreasi Purawisata Yogyakarta. Hal tersebut juga sangat berpengaruh dalam mempromosikan jenis wahana permainan yang dilakukan oleh perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi sangat membantu *user* atau pengguna maupun perusahaan dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, taman rekreasi Purawisata dijadikan obyek penulisan Skripsi dengan judul “ **Sistem Informasi Peta Tempat Bermain di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta Berbasis Aplikasi Multimedia**”.

1.2. Rumusan Masalah.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sistem informasi peta tempat bermain yang minimalis sehingga memudahkan dalam memberikan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini diantaranya :

- Informasi tentang peta tempat bermain di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta meliputi nama dan lokasi tempat permainan yang berada di Taman Rekreasi Purawisata serta petunjuk tempat permainan tersebut.
- Pembuatan aplikasi menggunakan *software* atau perangkat lunak utama yaitu Macromedia Director, dan *software* pendukung lain seperti : CoreDRAW X4, Adobe Photoshop CS 2, dan Cool Edit Pro.
- Hasil dari pembuatan aplikasi multimedia ini dikemas dalam bentuk media cd yang berisikan sistem informasi peta bermain di taman rekreasi Purawisata Yogyakarta.

1.4. Tujuan Penelitian

- Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai tata letak jenis permainan yang berada di taman rekreasi Purawisata dan mengenai gambaran tempat taman rekreasi Purawisata Yogyakarta.
- Mengembangkan pola keilmuan tentang teknologi informasi khususnya media informasi berbasis multimedia.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
- Menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian dalam bidang pariwisata.
- Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5.2. Bagi Pihak Pengelola Taman Rekreasi Purawisata

- Mempermudah dalam memberikan informasi kepada pengunjung tentang tata letak jenis permainan yang berada di taman rekreasi Purawisata dan mengenal gambaran tempat taman rekreasi Purawisata Yogyakarta.

1.5.3. Bagi Akademik

- Dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa yang akan melakukan penelitian, khususnya dalam bidang pariwisata.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu:

1.6.1. Metode Observasi /*Observation*

Metode Observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan orang yang mengadakan observasi (*observer*) turut ambil bagian dalam perikhidupan orang atau orang-orang yang diobservasi (*observees*).

Metode observasi ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan mengamati secara langsung mengenai tata letak dan jenis permainan yang berada di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta. Data-data yang dapat penulis peroleh melalui metode observasi adalah gambar logo dari masing-masing jenis permainan dan tata letak jenis permainan.

1.6.2. Metode Wawancara /*Interview*

Metode Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis ataupun lisan mengenai masalah yang dibahas.

Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan bertanya langsung kepada pihak Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta sehubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis.

1.6.3. Metode Kearsipan /*Documentation*

Metode Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari dan mengumpulkan formulir-formulir atau

dokumen-dokumen milik perusahaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

Metode dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.6.4. Metode Kepustakaan /Library

Metode Kepustakaan adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengumpulkan buku – buku pustaka yang digunakan sebagai referensi.

Metode kepustakaan digunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka alamat web yang digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun penulis dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi laporan dan mempermudah dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan, maka dari itu penulis mengajukan sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini membahas tentang pengertian dari sistem informasi, multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur sistem informasi multimedia, pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III : Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menguraikan tentang analisis dari objek Taman Rekreasi Purawisata mengenai tata letak jenis permainan dan mengenai gambaran tempat taman rekreasi Purawisata Yogyakarta, serta data – data lainnya, yang di peroleh dari taman rekreasi Purawisata Yogyakarta serta bagaimana marancang sistem yang akan digunakan.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. kegiatan implementasi terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : Penutup

Bab ini akan dikemukakan :

1. Kesimpulan

Bagian ini berisi uraian singkat tentang penilaian akhir terhadap hal-hal yang terjadi sesuai dengan rumusan masalah diatas.

2. Saran

Bagian ini berisi masukan atau saran yang membangun bagi lokasi obyek penelitian yaitu taman rekreasi Purawisata Yogyakarta, serta bagi penulis yang akan berguna untuk penyusunan laporan dan penuntun ilmu yang akan datang.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun laporan, baik berupa buku, majalah, modul, dan situs Internet.

1.8. Rencana Kegiatan

Pembuatan Skripsi yang berjudul **"Sistem Informasi Peta Tempat Bermain di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta Berbasis Aplikasi Multimedia"** diperlukan waktu kurang lebih selama tiga bulan.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	TAHAP	Mei 2010				JUNI 2010				JULI 2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	SURVEI OBJEK	X											
2	PERSIAPAN OBSERVASI	X	X										
3	PELAKSANAAN OBSERVASI			X	X								
4	DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA					X	X						
5	PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLIMENTASI							X	X	X	X	X	
6	PENYUSUNAN LAPORAN							X	X	X	X	X	X

