

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai badan pemerintahan yang melaksanakan kinerja sesuai tugas dan fungsinya, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kulon Progo melaksanakan program kerja, salah satunya adalah memajukan bidang pariwisata Wahana Pelangi di Kabupaten Kulon Progo. Banyak cara yang telah ditempuh untuk memajukan pariwisata tersebut. Diantara cara tersebut adalah :

- a. Mempromosikannya dan memberikan semua informasi yang berhubungan obyek wisata di Kabupaten Kulon Progo.
- b. Menyampaikan informasi yang akurat kepada para wisatawan yang membutuhkan informasi tentang obyek wisata tersebut.

Penyampaian informasi melalui media internet yaitu dengan dibuatnya website merupakan langkah yang tepat untuk mempromosikan obyek wisata Wahana Pelangi di Kabupaten Kulon Progo. Selain itu pemerintah Kabupaten Kulon Progo juga mengadakan Expo yang diadakan setiap satu tahun sekali. Expo tersebut diadakan dengan mengundang kabupaten-kabupaten yang ada disekitar Kabupaten Kulon Progo, dan juga sebaliknya, sehingga setiap kabupaten dapat mempromosikan berbagai potensi-potensi yang ada di kabupaten masing-masing, diantara potensi yang sering dipromosikan antara lain: potensi

ekonomi, potensi pariwisata, potensi pertanian, dll. Dalam kesempatan tersebut Kabupaten Kulon Progo mempromosikan potensi pariwisata, karena pariwisata merupakan asset utama, untuk mempromosikan potensi pariwisata Wahana Pelangi tersebut di Kabupaten Kulon Progo menggunakan media brosur dan internet, untuk melengkapi media informasi tentang pariwisata yaitu dengan menggunakan media CD interaktif. Pada expo tersebut CD interaktif langsung dibagikan kepada pengunjung yang membutuhkan, selain itu pengunjung dapat mengoperasikan CD interaktif di tempat yang telah disediakan. Atau CD interaktif tersebut dapat dipresentasikan secara langsung oleh petugas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan yang dihadapi, yaitu: Bagaimana membuat CD interaktif berbasis multimedia sebagai media promosi obyek wisata Wahana Pelangi di Kabupaten Kulon Progo?

1.3 Batasan Masalah

Media promosi obyek wisata Wahana Pelangi yang ada di Kabupaten Kulon Progo saat ini, menggunakan media internet dan media brosur. Batasan-batasan masalah yang berkaitan dalam mempromosikan obyek wisata Wahana Pelangi yaitu informasi obyek wisata, fasilitas

pendukung serta sarana dan prasarana yang ditawarkan obyek wisata tersebut.

Sehingga kami menitik beratkan pada penyampaian informasi dengan mengambil judul :

“PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA WAHANA PELANGI KARANGWULUH KABUPATEN KULON PROGO BERBASIS MULTIMEDIA”

Informasi yang berisi tentang sekilas Wahana Pelangi di Kabupaten Kulon Progo, serta fasilitas pendukung di Kabupaten Kulon Progo tersebut. Software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop 7, Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik digunakan guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
- b. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma 3 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

b. Bagi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Kulon Progo

Membantu proses pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang lebih efektif melalui CD Interaktif. Menyumbangkan suatu hasil karya yang sangat bermanfaat bagi masyarakat juga instansi dalam rangka mempromosikan obyek wisata Wahana Pelangi.

c. Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan tugas akhir. Dapat juga digunakan sebagai media alternatif sumber informasi mengenai instansi yang bersangkutan.

1.6 Sistematika Penulisan

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

Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Berisi uraian tentang pengertian multimedia sejarah singkat multimedia, komponen multimedia, struktur aplikasi multimedia, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi.

Bab III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi mengenai sejarah singkat, lokasi, data perusahaan, visi dan misi, jadwal buka, harga tiket, fasilitas, struktur perusahaan.

Bab IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan pembuatan profil perusahaan, peralatan yang digunakan, dan proses pembuatan profil perusahaan menggunakan perangkat lunak.

Bab V PENUTUP

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

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■	■	■	■																
Pengumpulan Data					■	■	■	■												
Pembuatan Aplikasi									■	■	■	■	■	■	■	■				
UjiCoba Aplikasi																	■	■	■	■
Membuat Laporan									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■