

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tempat pariwisata merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah kota. Selain sebagai tempat rekreasi, juga sebagai sumber devisa. Pariwisata yang unik dan menarik akan menjadi identitas kota dan dikenal oleh masyarakat luas. Hampir semua kota di Indonesia memiliki tempat pariwisata yang unik dan khas, seperti Magelang dengan candi Borobudurnya, atau Bantul dengan pantai Parangtritisnya.

Salah satu kota yang memiliki keunikan dalam pariwisatanya adalah Temanggung. Temanggung memiliki berbagai tempat pariwisata alam karena terletak di lereng gunung Sumbing sehingga terdiri dari perbukitan dan areal persawahan. Temanggung juga memiliki tempat pariwisata buatan yang tak kalah menarik. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Meskipun Temanggung memiliki banyak objek pariwisata yang dapat dikunjungi. Hanya beberapa tempat pariwisata saja yang ramai oleh wisatawan, beberapa tempat pariwisata bahkan sepi. Karena selain jalur aksesnya yang sulit, tidak semua objek pariwisata terpublikasi di media. Selain tempat wisatanya, Temanggung juga memiliki berbagai wisata tradisi dan berbagai potensi yang menarik untuk diketahui. Saat ini banyak web yang memuat artikel dan konten tentang pariwisata dan potensi Temanggung.

Untuk memudahkan wisatawan mengetahui letak objek pariwisata adalah dengan adanya peta. Peta yang dikenal selama ini berupa gambar wilayah tertentu yang dilengkapi dengan nama wilayah, jalan provinsi dan jalan kota serta batas wilayah saja. Perlu adanya sebuah peta dengan rancangan tampilan yang berbeda tapi tetap terdapat unsur – unsur yang penting dalam sebuah peta. Dalam kamus besar bahasa Indonesia rancangan berarti sebuah model atau rencana yang akan dibuat. Sedangkan maksud berbeda disini adalah dengan menambahkan beberapa elemen seperti grafik, simbol, keterangan dan animasi yang belum pernah digunakan khususnya untuk peta Temanggung. Peta tersebut dikemas dalam sebuah aplikasi multimedia. Aplikasi yang memuat peta pariwisata tersebut dapat di *up-load* dalam bentuk web statis sehingga dapat di akses secara *online* oleh calon wisatawan luar kota. Sengaja dipilih web statis lebih mudah terindex oleh mesin pencari seperti Google karena tidak terhubung web server dan hanya terhubung ke server domain. Web statis juga lebih aman dari ancaman *hacker* karena untuk merubah isi kontennya harus melalui file asli. Karena sifatnya statis, bisa juga diakses secara *offline* dalam bentuk aplikasi dengan format *.exe* setelah dipublikasikan.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Peta Pariwisata Kota Temanggung Berbasis Web Sebagai Media Informasi ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang peta pariwisata Temanggung yang dikemas dalam aplikasi multimedia berbasis web sebagai media informasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih mudah dalam pembuatan serta pada implementasinya maka penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Objek penelitian hanya dilakukan di kabupaten Temanggung.
- b. Web berbentuk aplikasi multimedia yang bersifat statis dan tidak menggunakan database.
- c. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah adobe flash CS5.
- d. Aplikasi ini berfokus pada:
 - Aplikasi terdiri dari beberapa unsur multimedia meliputi image, teks, dan audio.
 - Aplikasi berisi menu halaman peta yang menguraikan tentang keanekaragaman di Kabupaten Temanggung, seperti sejarah, tempat wisata, kuliner, kesenian, penginapan dan tradisi.
 - Penelitian hanya dilakukan sampai tahap uji coba.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
- b. Dengan tampilan dan penyajian yang informatif, aplikasi multimedia tentang Temanggung dapat meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Temanggung
- c. Memberi informasi tentang potensi dan keanekaragaman Temanggung yang belum diketahui oleh warga Temanggung maupun wisatawan luar kota.
- d. Memberi informasi tentang keanekaragaman Temanggung kepada peserta didik khususnya siswa sekolah agar mengerti bahwa Temanggung memiliki banyak potensi wisata yang menarik dan masih harus dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Harapan penelitian aplikasi multimedia tentang Temanggung ini sebagai dapat bermanfaat untuk:

1. Dapat memberikan referensi pengetahuan tentang pembuatan media informasi menggunakan flash.

2. Dapat dijadikan sumber referensi pariwisata Temanggung oleh wisatawan dari dalam kota maupun luar kota.
3. Dapat dijadikan media publikasi kepariwisataan Temanggung oleh Dinas Pariwisata Temanggung.
4. Dapat dijadikan sumber kepustakaan artikel tentang pariwisata dan keanekaragaman Temanggung oleh Perpustakaan Sekolah di Temanggung.

1.6. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi
Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek pariwisata yang terdapat di Kota Temanggung.
2. Literatur
Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang terdapat artikel tentang Temanggung.
3. Studi Kepustakaan
Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori didalam melakukan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, masalah masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan peta berbasis web dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti: definisi peta, definisi pariwisata, pengertian dan definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, macam-macam struktur multimedia, penyajian aplikasi multimedia kemudian apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi peta pariwisata.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN

Membahas tentang seputar pariwisata Temanggung, analisis objek-objek pariwisata yang menjadi bahan penelitian, dan perancangan peta berbasis web berbentuk aplikasi yang bersifat statis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba web peta pariwisata yang telah di bangun.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan cara mengenai aplikasi multimedia ini untuk proses pengembangan yang lebih baik.

