

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah dibidang komputer, khususnya dibidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan salah satunya membuat media promosi yang berbentuk interaktif.

Pariwisata Bangka Belitung merupakan salah satu potensi wisata di Indonesia yang perlu lebih diperkenalkan. Sehingga hal ini diharapkan dapat menaikkan jumlah wisatawan dan menaikkan jumlah pendapatan daerah. Dimana dalam mempromosikan pariwisata ini memerlukan cara-cara yang mudah dan menarik. Selain menggunakan media promosi yang lain seperti media iklan, surat kabar daerah (Bangka Belitung Pos, Babel Pos, dll), brosur-brosur yang disebar, maupun juga menggunakan media internet (<http://www.visitbangkabelitung.com/>, <http://www.babelprov.go.id/>, dll).

Dengan dasar tersebut maka media informasi multimedia ini dibuat untuk memberikan bantuan dan solusi kepada para wisatawan yang berkunjung ke Provinsi Bangka Belitung sebagai penentu arah dan penunjuk

dimana saja tempat-tempat pariwisata dengan cara melihat tampilan peta interaktif yang berisi gambar, teks, animasi, dan sound yang telah disatukan menjadi media informasi yang menarik.

Penyusunan laporan skripsi ini sebagai tujuan utama, serta memberi gambaran bahwa penyediaan media informasi yang efektif dan interaktif dapat menarik suatu promosi. Judul skripsi ini adalah **“Perancangan Peta Interaktif 2D & Tourst Guide Kepulauan Bangka Belitung Sebagai Media Promosi Pariwisata”**.

### **1.2 Rumusan masalah**

Perumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana menyajikan informasi-informasi peta interaktif dan panduan wisata sebagai media promosi pariwisata Kepulauan Bangka Belitung secara lebih baik dan lebih lengkap agar dapat mempermudah dalam proses penyampaian informasi kepada wisatawan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penyusun membatasi ruang lingkup mengenai perancangan aplikasi peta interaktif tersebut. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang:

1. Informasi-informasi yang ada pada peta interaktif dan panduan wisata ini adalah :
  - a. Peta Wisata Pulau Bangka & Belitung

- b. Obyek wisata ( Tradisi, Budaya, Sejarah, Alam)
- c. Wisata kuliner dan cinderamata
- d. Lokasi Hotel
- e. Informasi Liburan
- f. Tips Perjalanan

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat menghasilkan suatu aplikasi peta interaktif dan panduan wisata sebagai media promosi dan informasi khususnya dalam media promosi pariwisata yang ada di Kepulauan Bangka Belitung.
3. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi yang berbasis multimedia peta interaktif dan panduan wisata serta memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi sehingga nantinya diharapkan dapat bersaing dalam era globalisasi.
4. Mensosialisasikan teknologi terkhususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia kepada masyarakat umum dan Instansi di Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai media promosi yang lebih efektif dan interaktif.
5. Untuk menerapkan dan mempraktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia, serta untuk memperkenalkan Pariwisata Provinsi

Kepulauan Bangka Belitung agar dapat dikenal oleh masyarakat luas, baik lokal maupun mancanegara.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Untuk mendapatkan pengalaman praktek lapangan
- b. Dapat menerapkan disiplin ilmu yang dapat diperoleh selama dibangku kuliah.
- c. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d. Mengukur sejauh mana pemahaman dan kemampuan dalam menganalisa masalah yang dihadapi serta kemampuan yang sudah didapatkan selama dibangku kuliah.

#### 2. Manfaat Bagi Instansi

- a. Dapat menjadi bahan dalam media promosi dan penyampaian informasi yang lebih mudah dan menarik.
- b. Memberikan sumbangan bagi instansi Pariwisata Kepulauan Bangka Belitung dengan menggunakan teknologi komputer yang berbasis multimedia.
- c. Menciptakan sistem media promosi pariwisata baru yang lebih menarik dengan peta interaktif dan panduan wisata, agar dapat menaikkan jumlah wisatawan dan pendapatan daerah.

## 1.6 Metode pengumpulan data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan peta interaktif dan tourist guide ini sebagai sumber untuk penulisan laporan, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

### 1. Metode Pengamatan (Observasi)

Yaitu, metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

### 2. Metode Kepustakaan

Yaitu, metode dengan mempelajari dari buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak terkait yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

### 3. Metode Kearsipan

Yaitu, metode pengumpulan data dengan cara mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penyusunan laporan skripsi ini akan dibagi menjadi dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan-permasalahan, yaitu:

**Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan yang digunakan.

**Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software yang akan digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi multimedia tersebut.

**Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini akan dibahas gambaran umum tentang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan juga tempat-tempat pariwisata yang ada di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Serta pada Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis biaya, manfaat, serta perancangan aplikasi, dan juga perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam penyelesaian peta interaktif dan tourist guide tersebut.

**Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini merupakan paparan dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi sistem / objek penelitian, berupa

penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

## **Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

## **Daftar Pustaka**

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data dari internet.

