

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting bagi setiap kabupaten menyangkut devisa kabupaten. Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di kawasan Jawa Tengah yang kaya akan budaya dan pemandangan alam spektakuler. Warisan budaya yang dimiliki gunungkidul dapat menjadi alternatif utama dalam meningkatkan promosi sektor pariwisata. Kabupaten Gunungkidul merupakan kabupaten yang memiliki bermacam-macam objek wisata. Banyak tempat wisata yang dapat diperkenalkan seperti Pantai Sadeng, Pantai Wedimbo, Pantai Krakal, Pantai Kukup, Pantai Baron, Kali Suci, Gunung Gambar dan Goa Jomblang dan masih banyak lagi. Yang patut diperhatikan adalah keindahan dan kekayaan alam Kabupaten Gunungkidul selama ini belum terkomunikasi dengan baik. Faktor – faktor penyebabnya beraneka ragam, salah satunya adalah kurangnya kepedulian dan perhatian masyarakat gunungkidul terhadap kemajuan sektor pariwisata, kurangnya alat promosi wisata dengan tampilan yang menarik. Hal ini menyebabkan sektor pariwisata Kabupaten Gunungkidul cukup terpuruk.

Banyak aspek yang mampu mendukung promosi wisata suatu kabupaten . Salah satunya adalah dengan melakukan publikasi daerah wisata yang didukung oleh berbagai macam media visual. Media visual dalam berbagai macam aplikasi perwujudan tersebut dapat menentukan penilaian terhadap sesuatu yang pada akhirnya menjadi daya tarik masyarakat terhadap suatu objek wisata.

Promosi secara umum mempunyai tujuan agar dapat efektif yaitu untuk menarik perhatian. Dalam hal ini, daya tarik visual pada peta wisata dapat menjadi faktor penentu dalam menciptakan keinginan membaca atau menarik perhatian khalayak. Penyampaian pesan dan informasi yang jelas dan sistematis dapat menimbulkan respon psikologis.

Aplikasi peta wisata memiliki banyak fungsi. Secara umum dapat dikategorikan sebagai penunjuk lokasi dan peta yang bersifat menjual atau dapat juga dikatakan sebagai alat promosi wisata. Aplikasi peta wisata berbeda dengan peta biasa yang fungsinya sebagai penunjuk lokasi saja.

1.2. Rumusan Masalah

Didalam dunia informasi pariwisata dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan pengembangan informasi obyek wisata khususnya wisata di Kabupaten Gunungkidul. Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

"Bagaimana merancang pengembangan informasi yang lebih interaktif dan menarik yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi peta wisata berbasis multimedia, sehingga pihak pengelola obyek wisata Kabupaten Gunungkidul tidak mengalami kesulitan dalam hal penyampaian informasi kepada para pengunjung".

1.3. Batasan Masalah

Mengingat informasi pengertiannya begitu luas maka untuk meningkatkan pelayanan pengunjung objek wisata di Kabupaten Gunungkidul, aplikasi multimedia disini hanya membatasi pada masalah pengembangan informasi berbasis multimedia dalam lingkup kecil khususnya pada segi fasilitas, sarana dan

prasarana objek wisata di wilayah Kabupaten Gunungkidul, yaitu penggunaan komputer multimedia dengan software utama Macromedia Director MX 2004, dengan didukung oleh software lain yaitu Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Audition 1.5.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Internal

Maksud internal disini dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah mahasiswa sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah diperoleh berupa ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Mengembangkan diri dalam pemahaman terhadap teknologi informasi dan berdaya guna terutama di bidang multimedia.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2. Eksternal

Diperuntakan bagi pemakai aplikasi ini dengan dibuatnya bahasan ini mengandung tujuan sebagai berikut :

- a. Sebagai alat bantu dalam memperlancar informasi dibidang kepariwisataan.

- b. Sebagai alat penyaji informasi elektronik yang mudah dipergunakan untuk meningkatkan pengembangan informasi.
- c. Membantu memudahkan dalam memperoleh informasi yang tidak hanya menggunakan informasi berupa teks saja tetapi juga animasi suara dan foto atau gambar yang sudah dikemas dalam bentuk aplikasi peta wisata Kabupaten Gunungkidul.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari observasi antara lain :

1.5.1. Bagi obyek wisata

Diharap observasi ini dapat memberikan informasi dan masukan – masukan yang bermanfaat untuk menentukan kebijaksanaan selanjutnya terutama dalam masalah pengembangan informasi tempat wisata berbasis multimedia.

1.5.2. Bagi Mahasiswa

Observasi ini akan membawa mahasiswa untuk mengetahui perkembangan informasi berbasis multimedia sehingga nantinya akan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang pengembangan informasi berbasis multimedia.

1.5.3. Bagi Akademik

Hasil observasi ini diharapkan dapat berguna untuk mahasiswa lain terutama bagi mereka yang membutuhkan data dan masukan – masukan dalam masalah pengembangan informasi berbasis multimedia.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data – datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya :

1.6.1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencacatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung dari tempat wisata – wisata Kabupaten Gunungkidul.

1.6.2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan proyek.

1.6.3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1.6.4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip – arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan di pecahkan.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Tugas Akhir ini terdiri dari lima (5) bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini berisi penjelasan tentang arti aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, yaitu Wisata Kabupaten Gunungkidul.

BAB IV : PEMBAHASAN

Rancangan aplikasi multimedia interaktif sampai dengan pembuatan program.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan mengimplementasikan hasilnya di Wisata Gunungkidul.

1.8. Jadwal Kegiatan

NO	URAIAN KEGIATAN	BULAN KE-				BULAN KE-				BULAN KE-			
		1				2				3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■	■	■	■								
2	Studi Pustaka		■	■	■								
3	Tahap Analisis Sistem		■	■	■								
4	Tahap Desain					■	■	■	■				
5	Tahap Coding						■	■	■	■	■	■	■
6	Tahap Testing									■	■	■	■
7	Tahap Upload										■	■	■

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan