

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembangunan daerah sebagai integral dari pembangunan nasional dilaksanakan berdasarkan prinsip otonomi daerah dan pengaturan sumber daya nasional untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat menuju masyarakat madani yang bebas dari korupsi, kolusi dan nepotisme. Untuk mendukung penyelenggaraan otonomi daerah diperlukan kewenangan yang luas, nyata dan bertanggung jawab di daerah secara proporsional dengan pengaturan dan pembagian dan pemanfaatan sumberdaya masyarakat yang berkeadilan serta pertimbangan keuangan antara pemerintah pusat dan daerah.

Diterbitkannya UU No. 25 Tahun 1999 tentang perimbangan keuangan antara pemerintah pusat untuk memberikan kesenangan luas bagi daerah untuk mengelola kekayaan alam serta aset-aset yang terdapat pada daerah tersebut.

Informasi dan promosi yang dilakukan Dinas Pariwisata saat ini hanya sebatas situs web dan promosi yang bersifat manual yaitu hanya berupa pamflet dan brosur. Pada situs web informasi yang didapat masih kurang karena untuk web harus terhubung dengan internet dahulu, sedangkan kesadaran masyarakat tentang internet masih rendah. Sedangkan promosi yang berupa pamflet dan brosur hanya dapat diperoleh melalui Dinas Pariwisata. Informasi yang ditampilkan hanya nama dan jenis atraksi wisata aja, sedangkan informasi lainnya seperti akomodasi, transportasi, serta sarana dan prasarana lain yang mendukung

tidak tersedia. Usaha informasi dan promosi yang disebutkan diatas dirasakan kurang efisien sehingga sangat diperlukan media informasi yang lebih tepat guna memberikan gambaran bagi para wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata yang ada di Kota Blitar.

Teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi informasi yang dimaksudkan adalah media informasi berbasis multimedia yang mampu menampilkan suara, tulisan, gambar, video, dan animasi sehingga lebih praktis dalam memberikan informasi secara visual dan interaktif bagi wisatawan mancanegara khususnya dan masyarakat pada umumnya. Kedepannya media ini bisa disebarluaskan melalui web yang sudah ada dan bisa juga untuk di downloadnya sehingga media ini nantinya sebagai media informasi offline. Dan media ini juga bisa disebarluaskan melalaui sistem pemerintahan yang lebih rendah seperti di kecamatan atau desa yang pada akhirnya digunakan sebagai media informasi dan sebagai alat bantu penyuluhan mengenai wisata Kota Blitar. Sehingga diharapkan akan lebih banyak para wisatawan yang tertarik untuk berkunjung ke Kota Blitar.

Oleh karena itu penyusun sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penyusun dapatkan semaksimal mungkin untuk membuat judul "Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Dinas Komunikasi Informatika Dan Pariwisata Daerah Kota Blitar".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penyusun menetapkan, bagaimana mengembangkan suatu aplikasi multimedia untuk pengenalan pariwisata Kota Blitar yang lebih praktis.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penyusun memberikan batasan masalah berupa perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi beberapa pariwisata di Kota Blitar dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan software pendukung lainnya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Mencoba menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia untuk mendukung kantor Dinas Komunikasi Informatika Dan Pariwisata Daerah Kota Blitar agar dapat dijadikan sebagai media promosi pariwisata.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penyusun sendiri.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada instansi pemerintah, khususnya kantor Dinas Komunikasi Informatika Dan Pariwisata Daerah Kota Blitar.
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata I Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan.

Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan objek yang akan diteliti, dalam hal ini dengan Dinas Komunikasi Informatika dan Pariwisata Daerah Kota Blitar .

b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode dengan mempelajari buku-buku, literatur dan catatan kuliah, sehingga diharapkan dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

## 1.6 Sistematika Penyusunan.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode, pengumpulan data, rencana kegiatan, sistematika penyusunan yang digunakan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

### BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi tentang analisis sitem, analisis biaya dan manfaat dan perancangan aplikasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA SITEM

Berisi tentang implementasi dan uji coba mengenai pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.