

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai badan pemerintahan yang melaksanakan kinerja sesuai tugas dan fungsinya, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bantul melaksanakan program-program kerja, salah satunya adalah memajukan bidang pariwisata Pantai Kuwaru di Kabupaten Bantul. Banyak cara yang telah ditempuh untuk memajukan pariwisata tersebut. Diantara cara tersebut adalah : (1) merenovasi sarana dan prasarana pariwisata yang sudah tidak layak pakai, (2) mempromosikannya diberbagai media, dan brosur yang berisi semua informasi yang berhubungan obyek wisata di Kabupaten Bantul, (3) 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 Pantai Kuwaru di Kabupaten Bantul. Selain itu pemerintah Kabupaten Bantul juga mengadakan Expo yang diadakan setiap satu tahun sekali. Expo tersebut diadakan dengan mengundang kabupaten-kabupaten yang ada disekitar Kabupaten Bantul, 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 Bantul mempromosikan

potensi pariwisata, karena pariwisata merupakan asset utama, untuk mempromosikan potensi pariwisata Pantai Kuwaru tersebut di Kabupaten Bantul 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 dari dinas pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan yang dihadapi, yaitu Bagaimana membuat CD interaktif berbasis multimedia sebagai media promosi obyek wisata Pantai Kuwaru di Kabupaten Bantul.

1.3 Batasan Masalah

Media promosi obyek wisata pantai kuwaru yang ada di Kabupaten Bantul saat ini, menggunakan media internet dan media brosur. Batasan-batasan masalah yang berkaitan dalam mempromosikan obyek wisata pantai kuwaru yaitu:

- Informasi lokasi obyek wisata, fasilitas pendukung serta sarana dan prasarana yang ditawarkan di obyek wisata tersebut.

Sehingga kami menitik beratkan pada penyampaian informasi dengan mengambil judul :

“CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA PANTAI KUWARU DI KABUPATEN BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA”.

Informasi yang berisi tentang sekilas Pantai Kuwaru di Kabupaten Bantul, serta fasilitas pendukung di Pantai Kuwaru tersebut. Software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah SWISH max4, Macromedia Director MX 2004, Adobe photoshop CS, Adobe Audition 2.0, Adobe Premiere Pro 2.0 dan CorelDRAW X4.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut

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

1.5 Manfaat Penelitian

- **Bagi Penulis**

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

- **Bagi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Bantul**

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 pantai kuwaru.

- **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 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dengan merujuk pada buku, katalog atau sumber tertentu.

1.6.2 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung pada obyek wisata Pantai Kuwaru yang ada di Kabupaten Bantul.

1.6.3 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan staf-staf dinas pariwisata Kabupaten Bantul.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen dari dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bantul.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II. LANDASAN TEORI

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

BAB III. GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang sekilas Kabupaten Bantul, obyek wisata Pantai Kuwaru serta fasilitas pendukungnya.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel Rencana Kegiatan

No	Bulan Kegiatan/ Minggu	Mei 2011				Juni 2011				Juli 2011			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Periapan												
2	Pengajuan proposai												
3	Penyusunan StoryBoard												
4	Survey												
5	Pengumpulan Data												
6	Pengolahan Data												
7	Testing												
8	Finishing												
9	Laporan TA												

Tabel 1.1 Rencana kegiatan