

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Sanggau merupakan salah satu kota di Kalimantan Barat yang kaya akan tempat-tempat wisata dan rekreasi, diantaranya ialah air terjun, taman kota, hutan kota dan berbagai tempat wisata lainnya. Indahan alam yang di sajikan wisata daerah mengundang minat untuk berkunjung. Salah satu ikon Pariwisata di Kota Sanggau ialah Pancur Aji sebagai objek wisata alam air terjun yang memiliki 7 tingkatan air terjun. Namun pada umumnya banyak wisatawan yang belum mengetahui Pariwisata di Kota Sanggau ini.

Berdasarkan data perkembangan Pariwisata Kota Sanggau yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Sanggau belum mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Salah satu faktornya adalah Pihak Dinas Pariwisata belum mempunyai media dan belum adanya pengenalan Pariwisata kepada masyarakat luar. Oleh karena itu, pengenalan Pariwisata dibutuhkan dalam upaya menarik minat masyarakat luas untuk berkunjung ke Kota Sanggau.

Karena masih banyaknya objek-objek wisata di daerah yang belum diketahui masyarakat luas. Maka berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan, penulis ingin membantu pihak Dinas Pariwisata Kota Sanggau dengan membuat video Company Profile Pariwisata Kota Sanggau. Karena audio video mempunyai

keunggulan dibandingkan media lainnya. Ditampilkan dengan menarik, Sehingga banyak masyarakat yang akan lebih puas serta lebih jelas dalam mendapatkan informasi.

Dimana video ini akan di tayangkan pada media Youtube yang akan diberi nama Dinas Pariwisata Kota Sanggau sebagai medianya dengan ini diharapkan dengan adanya video Company Profile Pariwisata Kota Sanggau ini dapat membuat Pariwisata di Kota Sanggau lebih dikenal oleh masyarakat luas dan nantinya bisa memberikan daya tarik kepada wisatawan untuk mengunjungi Pariwisata di Kota Sanggau ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan

1. Bagaimana membuat video Company Profile Pariwisata Kota Sanggau ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pembahasan akan dibatasi pada :

1. Video Company Profile Pariwisata Kota Sanggau dibuat dengan durasi 4-5 menit.
2. Kualitas video yang dihasilkan adalah kualitas HD 1080p dengan resolusi *1980p x 1080p Video Size* dengan *ekstensi file mp4*.
3. Video Company Profile pariwisata akan di tayangkan di Youtube.
4. Sony Xperia Z3 akan digunakan sebagai alat rekam video.

5. Pariwisata yang di ambil adalah tempat wisata yang berada di dalam kota (Hutan kota, Sabang Merah , Santana, dan Wisata Air Terjun Pancur Aji).

### 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memperkenalkan wisata yang ada di Kota Sanggau kepada masyarakat luas.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini :

#### **Manfaat Bagi Penulis**

1. Membantu Pemerintah Kota Sanggau dalam memperkenalkan wisata yang ada
2. Memperoleh pengetahuan bagaimana cara membuat video company profile yang benar dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan
3. Dapat mengetahui penggunaan kamera, penggunaan software editing lebih mendalam untuk membuat video yang baik dan benar

#### **Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Membantu Pemerintah dalam upaya memperkenalkan daerah Pariwisata di Kota Sanggau kepada masyarakat luas.
2. Sebagai media eksplorasi daerah Pariwisata di Kota Sanggau.

### **Manfaat Bagi Universitas**

1. Mengetahui kemampuan Mahasiswa dalam menguasai teori yang sudah diberikan saat proses belajar
2. Mengetahui kemampuan Mahasiswa dalam menerapkan teknik yang sudah diberikan sebagai bahan evaluasi
3. Memberikan gambaran kesiapan Mahasiswa dalam mempersiapkan diri menuju dunia kerja yang sebenarnya

### **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan peneliti saat melakukan penelitian dan metode tersebut akan dijadikan informasi untuk mendapatkan data dari penelitian itu yaitu:

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode wawancara, metode literature dan dengan mengambil video secara langsung di lokasi.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis yang digunakan peneliti dalam membuat video Company Profile Pariwisata ini adalah dengan menggunakan analisis *SWOT*.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode yang digunakan untuk pengembangan system adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

## 1. Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain)

## 2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat storyboard, struktur navigasi dan kebutuhan material/bahan untuk program

## 3. *Material Collecting*

*Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap itu dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak parallel.

## 4. *Assembly*

Tahap *Assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan pada tahap design.

## 5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau

tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. Distribusi

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam sebuah media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya. Maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I      Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II      Landasan Teori**

Berisi tentang tinjauan pustaka dimana teori-teori yang berkaitan dengan masalah peneliti tersebut akan menjadi rujukan penulis untuk merancang dan membuat video Company Profile Pariwisata Kota Sanggau.

#### **BAB III      Analisis dan Perancangan**

Berisi tentang uraian analisis secara rinci yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi tentang penerapan hasil penelitian dan pembahasan dari masalah penelitian.

## **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dari hasil akhir produk yang telah dibuat peneliti dan berisi saran yang harus dilakukan bila ada peneliti lain yang ingin mengembangkan masalah yang sama dengan masalah yang di ambil penulis.

## **Daftar Pustaka**

Berisi tentang sumber-sumber data yang menjadi referensi penulis dalam penulisan skripsi.