

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten merupakan Badan Usaha Milik Daerah yang bergerak dalam bidang pariwisata, yang memiliki misi menarik minat wisatawan baik dalam maupun luar kota untuk mewujudkan visi mengenalkan obyek wisata yang ada di Indonesia.

Berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi, maka dewasa ini bermunculan pengembangan sistem komputisasi artinya pengembangan jalur teknis yang semula berjalan manual kini lebih disempurnakan dengan bantuan suatu alat yang dapat menunjang keefektifan kinerja penggunaannya (*computer*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi sekarang ini semakin pesat seiring dengan perkembangan permasalahan – permasalahan yang sangat kompleks, khususnya dalam bidang teknologi informasi, sehingga mengakibatkan munculnya sumber daya informasi baru sebagai salah satu alat bantu yang dapat menghasilkan informasi yang berkualitas. Maka segala permasalahan dapat terpecahkan dengan cara pintas, hemat waktu dan biaya.



Penginformasian obyek wisata merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara periodik sehingga data yang dikelola secara rutin dapat berubah. Oleh karena itu diberikanlah jalan keluar dengan menggunakan software yang akan mempermudah pekerjaan dengan menggunakan Macromedia Director MX untuk membuat "Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Rumah Makan Dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana membuat media informasi yang up to date untuk memperkenalkan fasilitas dan sarana Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten ?
- Bagaimana membuat aplikasi multimedia untuk media informasi menggunakan aplikasi Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Illustrator CS?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan, maka diberi batasan permasalahan sebagai berikut :

- Informasi yang disajikan meliputi : sarana, prasarana, lokasi, menu dan harga.
- Aplikasi multimedia yang dibangun menggunakan software Macromedia Director Mx 2004.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud diadakannya penelitian adalah untuk mengelola informasi agar dapat digunakan sebagai media informasi menggunakan objek tersebut ke masyarakat sekitar ataupun masyarakat umum lainnya.

1.4.1 Tujuan Internal

- a. sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang diploma III pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER "STMIK AMIKOM" YOGYAKARTA.
- b. menerapkan teori yang didapat selama kuliah untuk memecahkan masalah yang ada.
- c. menambah wawasan dan pengalaman.

1.4.2. Tujuan Eksternal

- a. memberikan penambahan system informasi untuk memeperkenalkan objek wisata " Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten"
- b. mempromosikan objek wisata " Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten"

1.4.3. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. mampu membuat system informasi yang berbasis multimedia.
- b. mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem informasi yang lama.

- c. memperkenalkan daerah wisata ” Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten”

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penyusunan laporan tugas akhir ini tentunya memerlukan data – data yang nantinya sangat mendukung laporan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan dalam membantu penulisan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Metode Wawancara (*interview*) metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada pengelola rumah makan dan pemancingan rowo jombor klaten tersebut.
2. Metode Observasi metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan operasional Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten.
3. Metode Dokumentasi metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari tempat wisata Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan peneliti.
4. Metode Kepustakaan metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku – buku kepustakaan yang berhubungan dengan system pengolahan data paket wisata.

1.6. Sistematika Penulisan

Umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas akhir ini meliputi:

1. BAB I Pendahuluan

Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, dan Metode Pengumpulan Data untuk pengembangan aplikasi ini akan diberikan pada bab ini.

2. BAB II Dasar Teori

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

3. BAB III Tinjauan Umum

Gambaran tentang sejarah berdirinya Rumah Makan dan Pemancingan Rowo Jombor Klaten akan diuraikan pada bab ini.

4. BAB IV Pembahasan

Bab ini akan dijelaskan bagaimana pengembangan aplikasi ini. Mulai dari sistem yang diusulkan sampai dengan manual program dari aplikasi ini.

5. BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran dari hasil pengembangan aplikasi ini akan dijelaskan disini.

Daftar Pustaka

1.7. Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan			
		Okt	Nop	Des	jan
1	Studi Kepustakaan				
2	Penulisan Proposal				
3	Pengumpulan Data				
4	Pembuatan System/Program				
5	Pengujian System				
6	Penulisan Laporan Akhir				