

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini konsumen sangat membutuhkan informasi yang cepat, tepat dan menarik. Kemajuan dan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat. Dengan didukung oleh kualitas sumber daya pengelola dan kelengkapan infrastruktur perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional dibidangnya.

Multimedia menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung. Maksudnya adalah pengunjung tidak hanya melihat brosur, pamphlet, spanduk dan lain lain tetapi diajak berinteraktif (hubungan timbale balik) dengan objek tersebut. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia untuk menyajikan data dalam bentuk suara maupun gambar dapat memberikan informasi lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks saja, tetapi dalam bentuk mode suara dan dengan demikian pengunjung dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan dalam bentuk profile.

Pada saat ini **OBJEK WISATA GOA GONG** dalam menyampaikan informasi belum tersusun dengan baik. Hal ini disebabkan karena informasi yang disajikan masih terpisah pisah atau belum pada satu wadah, Misalnya informasi

interaktif profil dan demografi goa gong yaitu informasi mengenai sejarah Pacitan, sejarah riwayat pertama kali ditemukanya goa gong, keindahan dan fenomena goa gong, letak keberadaan obyek wisata goa gong, pelayanan, fasilitas dan sarana prasarananya.

Dan pada titik permasalahnya adalah kenapa obyek wisata goa gong untuk daftar pengunjungnya baik wisatawan domestik maupun non domestik relatif sangat sedikit karena kalau dilihat dari keistimewaan dan keindahan fenomena goa gong itu sendiri jauh lebih fenomenal dibandingkan dengan obyek pariwisata Pacitan dan obyek wisata goa lainnya yang ada dikabupaten Pacitan ? Dikarenakan letak dan lokasi keberadaan obyek wisata goa gong yang relatif cukup jauh dengan rute perjalanan tempuh naik turun gunung kurang lebihnya 37 km dari pusat kota Pacitan. Dibandingkan dengan obyek pariwisata lainnya yang ada di kabupaten Pacitan yang relatif sangat dekat dan mudah untuk dijangkau dan dikunjungi baik untuk wisatawan lokal khususnya masyarakat Pacitan sendiri maupun wisatawan dari luar kota. Dan khususnya untuk wisatawan domestik maupun non domestik cenderung berfikir kenapa harus mengunjungi obyek pariwisata yang jauh untuk dijangkau padahal obyek pariwisata Pacitan yang lebih dekat dan mudah untuk dijangkau dan dikunjungi itu banyak (tidak satu obyek wisata saja yang dikunjungi) karena tempat dan letak lokasi keberadaan obyek pariwisata di kabupaten Pacitan relatif cukup dekat untuk dijangkau dan dikunjungi dari pada obyek wisata goa gong. Karena letak tempat lokasi keberadaanya relatif cukup dekat kurang lebihnya 10 km dari pusat kota kabupaten Pacitan. Sehingga untuk wisatawan lebih dekat dan mudah untuk

mengunjungi fasilitas dan prasarana akomodasi yang ada dikota Pacitan. Dari situlah yang menjadi penyebab kenapa obyek wisata goa gong untuk daftar pengunjungnya relatif sangat sedikit jika dibandingkan dengan obyek pariwisata lainnya yang ada di kabupaten Pacitan.

Dengan guide yang tersedia pihak pengelola mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi mengenai **OBJEK WISATA GOA GONG** kepada pengunjung yang datang. Maka untuk memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi kepada pengunjung sesuai dengan sarana fasilitas yang ada yang ada yaitu dengan membuat profil pariwisata **OBJEK WISATA GOA GONG** dalam bentuk kepingan CD Interaktif berupa informasi berbasis Multimedia. Sehingga siapa saja yang ingin mengetahui informasi **OBJEK WISATA GOA GONG** akan lebih mudah mengakses dan mendapatkannya. Adapun judul yang disajikan berdasarkan uraian diatas adalah **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI OBJEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN”**

B. Rumusan Masalah

Didalam dunia informasi pariwisata dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan pengembangan informasi obyek wisata khususnya Obyek Wisata Goa Gong. Dari latar belakang yang ada dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang pengembangan informasi yang lebih interaktif dan menarik yang diwujudkan dalam bentuk CD Interaktif berbasis multimedia, sehingga pihak pengelola Obyek Wisata Goa Gong tidak mengalami kesulitan dalam hal penyampaian informasi.

C. Batasan Masalah

Mengingat informasi yang pengertiannya begitu luas maka untuk meningkatkan pelayanan pengunjung Obyek Wisata Goa Gong, Aplikasi Multimedia disini hanya membatasi pada masalah pengembangan informasi berbasis multimedia dalam lingkup kecil khususnya pada segi fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di Obyek Wisata Goa Gong. Yaitu penggunaan komputer multimedia dengan software utama Macromedia Director MX 2004 dan didukung oleh software lain yaitu Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, SwiSH max, Adobe Premiere 7.0 Pro, Adobe After Effect 6.0 Pro.

D. Tujuan Penelitian

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 multimedia.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Eksternal

Diperuntukkan 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 kepingan CD interaktif.

E. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari observasi ini diantara lain:

1. Bagi Obyek Wisata

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

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.

3. Bagi Akademik

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

F. Metode Pengumpulan Data

1. Interview/Wawancara

Menanyakan langsung kepada nara sumber mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan system informasi dan obyek yang diteliti.

2. Observasi

Penulis akan langsung terjun dan mengadakan pengamatan terhadap obyek wisata yang diteliti sesuai dengan pokok permasalahannya.

3. Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku literature serta sumber tulisan lain yang mendukung.

G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan ini mudah untuk dimengerti dan dapat tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan akan disajikan dalam lima (5) BAB, yang masing-masing BAB adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar multimedia, objek multimedia, struktur presentasi, dan langkah pengembangan sistem multimedia yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum Kabupaten Pacitan, Sejarah riwayat penemuan gua gong, khususnya daerah wisatanya, serta berbagai fasilitas yang disediakan guna menunjang kemajuan obyek wisata Kabupaten Pacitan dan khususnya obyek wisata gua gong.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pendefinisian masalah, merancang konsep, menulis naskah, merancang isi, merancang grafik, dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bagian ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta masukan dan saran untuk kesempurnaan sistem.

