

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media promosi dilakukan dengan berbagai sarana selain menggunakan pamflet, brosur, dan spanduk yaitu dengan penggunaan teknologi informasi sangat begitu dominan dan efektif sebagai media promosi bagi dinas pariwisata sebagai cara untuk mempromosikan sebuah objek wisata.

Sebuah media interaktif yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi Aplikasi Berbasis Multimedia selain sebagai sarana media promosi wisata belanja dapat juga memanfaatkan media interaktif yang dirancang untuk mengajak masyarakat/pengunjung yang berada di suatu objek wisata diperkenalkan tentang wisata tersebut atau objek wisata yang lain

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas mengenai sebuah objek wisata yang banyak orang belum mengetahuinya dan juga dengan aplikasi ini diharapkan kepada pengelola objek wisata yang ada dapat dipermudah promosi objek wisata daerahnya.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu: “Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif dan menarik untuk mempromosikan Pasar Satwa dan Tanaman Hias tersebut agar dikenal masyarakat luas bukan hanya domestik namun juga dapat mancanegara”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah ada, penulis membatasi penyusunan laporan ini pada permasalahan menciptakan aplikasi multimedia untuk media promosi sebuah tempat wisata belanja khususnya tempat wisata belanja PASTY (Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta). Software yang digunakan untuk merancang dan mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Corel DRAW X3, Adobe Photoshop 7.0, Macromedia FlashMX 2004, dan Audacity 2.0.3

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi multimedia ini yaitu membuat aplikasi berbasis Multimedia untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta tentang Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan memiliki manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang berkaitan, manfaat tersebut adalah:

- a. Sebagai media Informasi bagi pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta dan Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.
- b. Mengetahui keefektifan multimedia untuk menyajikan informasi yang bisa mendukung Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta sebagai fasilitas media penyampaian informasi kepada setiap orang yang menggunakan fasilitas ini.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagaimana cara pengumpulan data agar data dan informasi yang diperoleh dapat akurat dan mampu di gunakan di semua kalangan masyarakat, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pengelola pasar dan para penjual yang ada dalam pasar untuk mendapatkan informasi mengenai Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.

2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke tempat penelitian dan melakukan pengamatan yang digunakan untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang akan di sajikan dalam bentuk informasi.

3. Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan dengan mendapatkan data melalui berbagai sumber yang berkaitan.

4. Survey

Survey yang terdapat pada aplikasi untuk mengetahui keefektifan multimedia dalam menyajikan informasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Perancangan laporan ini disusun menjadi lima bab secara sistematis untuk mempermudah penulisan skripsi ini, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Landasan Teori

Berisi tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi pengembangan aplikasi yang membahas secara umum mengenai pengertian konsep dasar multimedia, siklus perkembangan multimedia, berbagai macam struktur multimedia dan penjelasan singkat mengenai perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

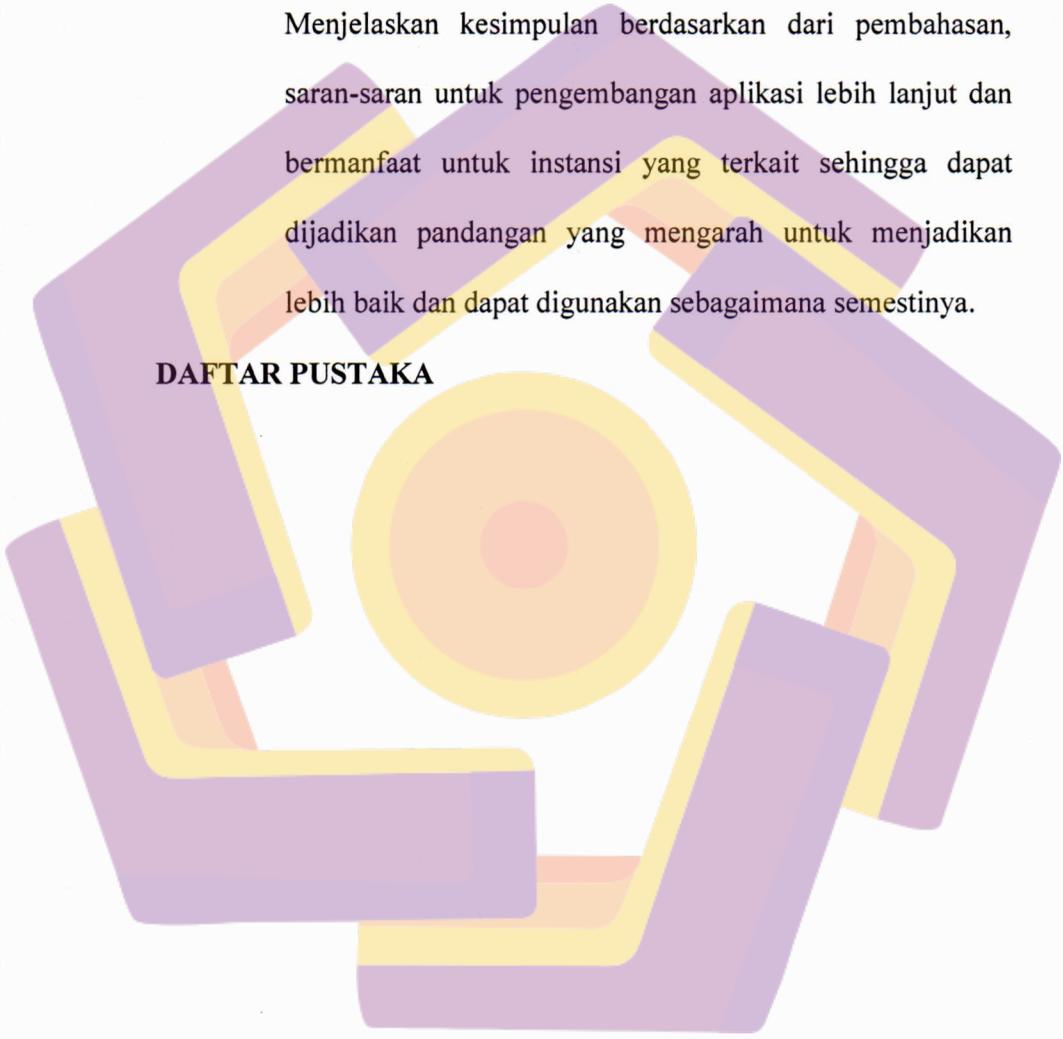
Berisi gambaran obyek penelitian, identifikasi masalah yang ada, solusi aplikasi multimedia, membahas perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta gambar rancangan sistem yang akan dibangun dan menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia.

Bab IV Pembahasan dan Implementasi Sistem

Proses pembuatan, uji kode program/sistem, implementasi, uji penggunaan dan kelayakan aplikasi oleh user dan pembahasan.

Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan berdasarkan dari pembahasan, saran-saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dan bermanfaat untuk instansi yang terkait sehingga dapat dijadikan pandangan yang mengarah untuk menjadikan lebih baik dan dapat digunakan sebagaimana semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

1.8 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Perincian Hasil Akhir	April 2013				Mei 2013				Juni 2013							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Identifikasi masalah	Mencari masalah yang ada dalam pembuatan aplikasi ini.																
2	Pengumpulan data	Pencatatan data nama dan harga satwa dan tanaman hias PASTY serta sejarah berdirinya pasar																
3	Analisis masalah	Menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi dalam pembuatan aplikasi																

