

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki zaman baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktifitas didalam kehidupan sehari-hari, serta membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat, serta akurat tentang sebuah perusahaan atau instansi.

Aplikasi multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk memperoleh output dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media elektronik lain maupun media cetak seperti radio atau majalah. Salah satu bentuk media penyajian informasi yaitu multimedia interaktif yang merupakan penggabungan komputer dengan multimedia. Multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memperoleh informasi yang lebih jelas, karena penyajian informasinya ditampilkan secara multimedia, sehingga pengunjung dapat mengerti gambaran atas informasi yang diinginkan.

Danau kerinci yang terletak di Provinsi Jambi tepatnya di Kabupaten Kerinci sebagai salah satu obyek pariwisata alam yang berupa danau. Pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan pengurus obyek wisata Danau Kerinci adalah melalui file-file kearsipan atau menggunakan papan informasi secara manual, maka masih memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, dan biasanya hanya digunakan sebagai media informasi yang singkat agar bisa

diketahui oleh petugas obyek wisata saja. Sehingga dirasakan masih kurang memadai dan berakibat informasi yang lebih detail tentang danau kerinci ini belum tersampaikan dengan baik kepada wisatawan. Oleh karena itu agar dapat memberikan kontribusi yang benar bagi wisatawan, dirasakan perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan Danau Kerinci, serta mampu memberikan informasi seputar Danau Kerinci.

Berdasarkan permasalahan tersebut, skripsi ini diberi judul “**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA DANAU KERINCI DI KABUPATEN KERINCI – JAMBI**”. dalam penyusunan tugas skripsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi untuk pariwisata Danau Kerinci.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada skripsi ini mencakup :

1. Media informasi dan promosi ini hanya bisa dijalankan menggunakan komputer yang memiliki CD/DVD rom
2. Aplikasi bersifat statis, sehingga software tidak dapat di update jika suatu saat ada perubahan.

3. Media interaktif ini hanya menyajikan media informasi tentang Danau Kerinci.
4. Software yang digunakan adalah Macromedia Flash 8.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam sebuah aplikasi nyata dan dapat bermanfaat.

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media informasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu wisatawan.
2. Menerapkan media promosi guna mendukung sistem informasi yang dapat membantu meningkatkan mutu pariwisata Danau Kerinci.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam membuat sebuah aplikasi multimedia.



## 2. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai objek wisata Danau Kerinci di Kabupaten Kerinci – Jambi.

## 3. Bagi Akademik

Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.

### **1.6 Metode Penelitian**

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

#### **1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah :

##### **1. Studi literatur**

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang objek wisata Danau Kerinci. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

##### **2. Dokumentasi**

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

## **2. Analisis Aplikasi**

Melakukan analisis pada aplikasi “Apa saja yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi informasi dan promosi Danau Kerinci” agar aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik.

## **3. Perancangan Aplikasi**

Melakukan proses perancangan aplikasi “Apa saja Yang menarik di Danau Kerinci”.

## **4. Pembuatan Aplikasi**

Melakukan proses pembuatan aplikasi informasi dan promosi Danau Kerinci yang di lakukan dari tahap awal hingga akhir, sehingga aplikasi dapat digunakan dengan baik.

## **5. Uji Coba Aplikasi**

Melakukan uji coba aplikasi, apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

### Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### Bab II Dasar Teori

Dalam bab ini diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

### Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Merupakan bab yang akan membahas sistem yang diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari pemakaian sistem.

### Bab IV Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat.

## Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

## DAFTAR PUSTAKA

