

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pengguna berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Pengguna aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan terkadang masih bersifat manual atau masih melibatkan manusia sebagai media penyimpanan secara langsung. Apabila hal ini ditinjau lebih lanjut, maka informasi secara manual masih memiliki beberapa faktor kelemahan-kelemahan antara lain Pertama, faktor Manusia. Manusia merupakan individu yang tetap saja mempunyai berbagai kesalahan dan kelemahan kodrati. Kedua, Faktor Efisiensi. Kurang efisiennya manusia dalam menyampaikan informasi sesuai dengan yang diharapkan.

Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang menggabungkan berbagai format informasi yang ada. Salah satu aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan penyampaian informasi ini adalah aplikasi software multimedia. Aplikasi software multimedia dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna informasi dalam bentuk gambar, animasi, teks, suara dan video yang mudah dicerna oleh siapa saja. Selain itu aplikasi software multimedia dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat dan menarik sehingga pengguna informasi lebih mudah memilih berbagai informasi sesuai dengan yang dibutuhkan.

Multimedia dapat berperan di berbagai bidang seperti pemasaran, periklanan, dunia entertainment bahkan pariwisata dan budaya. Dalam bidang pariwisata, multimedia dapat membantu mengatasi kelemahan-kelemahan faktor manual manusia. Multimedia diharapkan mampu membantu keterbatasan manusia dalam menyampaikan informasi mengenai pariwisata di Indonesia dengan penyampaian yang lebih cepat, tepat dan menarik.

Kota Yogyakarta adalah suatu daerah yang mempunyai cukup banyak objek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Meskipun lokasi wisata tersebut terhitung cukup banyak, akan tetapi promosi yang dilakukan kurang optimal, yaitu melalui brosur-brosur dan reklame, sehingga dampaknya beberapa lokasi wisata kurang dikenal oleh masyarakat luas. Sehubungan beberapa objek wisata tersebut begitu dikenal oleh masyarakat umum, maka penyusun berusaha untuk memperkenalkan wisata tersebut dalam paket aplikasi multimedia. Melalui aplikasi multimedia ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui lebih jauh

tempat-tempat wisata yang ada di kota Yogyakarta, sehingga dengan demikian secara tidak langsung jumlah pengunjung akan bertambah dan juga dapat meningkatkan pendapatan daerah setempat.

Setelah mengamati permasalahan di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut penyusun membuat sebuah aplikasi multimedia penyampaian informasi pariwisata dengan judul: **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Interaktif Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pariwisata Kota Yogyakarta Berbasis Multimedia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi yang lebih baik dan lebih lengkap. Hal ini dimaksudkan agar proses penyampaian informasi dapat berjalan maksimal. Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai penyusun harapkan, maka penyusun merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan adalah: Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pariwisata kota Yogyakarta dan sarana pendukung yang ada kepada wisatawan, serta dapat meningkatkan citra?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi pariwisata kota Yogyakarta. Dalam hal ini informasi tentang pariwisata kota

Yogyakarta batasannya adalah topografi kota Yogyakarta, penjelasan tentang potensi wisata, kesenian dan kebudayaan daerah.

Dalam pembuatan aplikasi ini dibatasi pada software pembangun grafik dan animasi multimedia yaitu software Adobe Photoshop CS 3 sebagai pengolah gambar, Adobe Flash CS 3 sebagai software pengolah animasi, Adobe Audition 2.0 sebagai software pengolah suara serta Ulead Video Studio 11 sebagai software pengolah video.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia sebagai media penyampaian informasi pariwisata kota Yogyakarta.
2. Memberikan suatu informasi yang berguna bagi para pembaca yang berminat pada aplikasi multimedia, sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan promosi.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata-1 (S-1) STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.

2. Bagi Dinas Pariwisata, Seni Dan Budaya Kota Yogyakarta

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan/masukan untuk menentukan langkah yang sebaiknya diambil dalam memberikan informasi pariwisata khususnya di kota Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Wawancara langsung dilakukan dengan responden, yaitu dengan pihak-pihak yang berhubungan langsung dengan bidang pengolahan data langsung maupun tidak langsung untuk mengetahui apa yang menjadi kendala.

2. Kepustakaan

Penyusun membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak terkait yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

3. Observasi

Penyusun melihat secara langsung kondisi obyek yang diteliti agar memperoleh informasi yang tepat sesuai dengan realitas obyek yang sedang diteliti dan dapat dipertanggung jawabkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan penyusunan skripsi ini, penyusun menjabarkan sistematika penulisan menjadi enam bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan secara singkat pokok permasalahan yang dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, tahapan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini penyusun akan memberikan penjelasan tentang dasar kajian dan landasan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian serta penjelasan tentang perangkat-perangkat yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini, akan dibahas mengenai gambaran umum pariwisata kota di Yogyakarta.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan akan diuraikan tentang analisa aplikasi multimedia yang telah dibuat.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang desain sistem yang diusulkan, perancangan isi, perancangan grafik, simulasi, dan implementasi sistem dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta pesan dan saran dari penyusun.

