

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pulau Kangean merupakan satu-satunya pulau paling unik dan potensial untuk dijadikan pulau wisata di antara daerah atau kepulauan lainnya yang ada di Kabupaten Sumenep, mengingat letak geografisnya yang sangat strategis yang dikelilingi oleh beberapa pulau kecil disekitarnya.

Pulau Kangean juga menyimpan beragam obyek wisata yang amat menarik untuk dikunjungi; berupa gua-gua yang unik, alamnya yang indah, pasir pantainya yang putih dan bersih, ditambah lagi dengan keunikan budaya masyarakatnya yang sama sekali berbeda dengan daerah-daerah lain. Pulau yang dikenal dengan Pulau Bekisar ini juga mengandung banyak potensi alam lainnya, seperti sumber minyak, gas alam dan lain-lain.

Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep untuk bisa mengoptimalkan potensi khususnya di bidang pariwisata yang dimilikinya, tidak cukup hanya dengan mengandalkan pada potensi yang ada serta fasilitas yang disediakan untuk pengunjung, akan tetapi diperlukan pula sarana berupa teknologi untuk mempromosikan potensi obyek wisata tersebut. Hal ini perlu, agar lebih dikenal oleh masyarakat luas serta membantu mereka untuk mengetahui seperti apa keindahan lokasi wisata yang ditawarkan. Tidak hanya itu, dengan cara

mempromosikan lewat teknologi ini secara otomatis akan lebih banyak lagi menyedot para wisatawan yang berkunjung.

Penyampaian informasi kepada para wisatawan tergolong lemah bahkan nyaris tidak pernah dilakukan oleh pemerintahan setempat, hingga kini potensi yang tersimpan didalamnya hanya dapat dinikmati oleh masyarakat setempat saja, oleh karena itu, penulis atau peneliti merasa tertarik untuk terlibat dalam mengembangkan dan menginformasikan objek wisata dan kebudayaan yang ada, khususnya di Kepulauan Kangean tersebut sebagai upaya untuk mempublikasikan lebih luas lagi terhadap potensi yang ada didalamnya.

Pembuatan profil ini dibahas sebagai laporan tugas akhir dengan judul; ***“Perancangan Profil Obyek Wisata Pulau Kangean Berbasis Multimedia”***.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan pada latar belakang masalah , penulis mencoba merangkum permasalahan yang ada, yakni :

1. Bagaimana membuat media promosi untuk mempublikasikan obyek wisata tersebut.
2. Bagaimana membuat Aplikasi multimedia yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk memperkenalkan obyek wisata Pulau Kangean yang interaktif dan menarik, agar mudah diingat dan tidak membosankan sehingga diharapkan bisa membantu pihak pengelola untuk dapat dipakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi bagi para

pengunjung yang datang keobyek wisata Pulau Kangean yang berada di Pulau Madura, Kabupaten Sumenep.

C. BATASAN MASALAH

Media promosi yang dipilih penulis untuk dibahas dalam penulisan ini adalah aplikasi berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk memperkenalkan atau menyebarkan informasi tentang obyek wisata Pulau Kangean yang berbentuk CD interaktif, yang dibuat dengan aplikasi multimedia. Software-software yang digunakan antara lain; Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosof Cs2, Flash MX 2004, SWiSHmax, Adobe Audition 1.0.

D. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya bagi jenjang DIII STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bagi Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep

Digunakan sebagai media atau alat promosi untuk mempublikasikan obyek wisata Pulau Kangean.

2. Bagi Penulis

Memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teori dan praktek untuk membuat aplikasi multimedia yang selama ini telah dipelajari.

3. Bagi Akademik

Materi atau tulisan referensi untuk materi judul Tugas Akhir dengan ide-ide sejenis.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Langkah yang paling penting dalam penelitian adalah pengumpulan data, karena data yang terkumpul itulah yang nantinya dijadikan bahan analisis bagi penulis. Didalam penyusunan Tugas Akhir ini kami menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu obyek wisata Pulau Kangean.

2. Metode wawancara

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan.

3. Metode kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang diteliti.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang pengenalan sistem, dan semua perangkat yang digunakan dalam pembuatan program serta penjelasannya.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek wisata Pulau Kangean, yang terdiri dari, sejarah Pulau Kangean, selayang pandang, Visi dan misi Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep dan bagan organisasi Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan sistem yang diusulkan, dan menjelaskan cara pembuatan aplikasi tersebut.

BAB V. PENUTUP.

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7. RENCANA KERJA

Menghasilkan penelitian yang terencana dan penyusunan yang tepat waktu, maka perlu adanya jadwal penelitian, dalam penelitian ini ada beberapa tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan di uraikan sebagai berikut.

Tabel 1.1 jadwal kegiatan

No	NamaKegiatan	Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
2.	Observasi Wawancara																
3.	Analisis sistem																
4.	Desain sistem																
5.	Pembuatan sistem																
6.	Laporan																