

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang begitu pesat, bermunculan animasi yang dibuat teknologi komputer. Dan jenis animasi computer yang banyak dikenal adalah animasi 2D dan 3D. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y , sedangkan animasi 3D menggunakan, koordinat x,y , dan z yang memungkinkan untuk dapat dilihat dari sudut pandang objek secara lebih nyata dan perspektif.

Pariwisata merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah kota. Selain sebagai tempat rekreasi, juga sebagai sumber devisa. Pariwisata yang unik dan menarik akan menjadi identitas kota dan dikenal oleh masyarakat luas. Hampir semua kota di Indonesia memiliki tempat pariwisata yang unik dan khas, seperti Magelang dengan candi borobudurnya, atau Bali dengan pantai Kutanya.

Salah satu kota yang memiliki keunikan dalam pariwisatanya adalah kota Yogyakarta. Yogyakarta memiliki berbagai tempat pariwisata baik wisata budaya maupun wisata alam. Yogyakarta juga memiliki tempat pariwisata buatan yang tak kalah menarik. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Meskipun Yogyakarta memiliki banyak objek pariwisata yang dapat dikunjungi. Hanya beberapa tempat pariwisata saja yang

ramai oleh wisatawan, beberapa tempat pariwisata bahkan sepi. Karena selain jalur aksesnya yang sulit, tidak semua objek pariwisata terpublikasi di media.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul Perancangan Dan Pembuatan *Infographic* Pariwisata Kota Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah bagaimana langkah merancang dan membuat *infographic* Pariwisata Yogyakarta dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi.

1. Lingkup penelitian di lakukan di kota yogyakarta .
2. Sistem Informasi ini hanya menampilkan letak pariwisata kota Yogyakarta.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :
 - a. Adobe Photoshop CC
 - b. Adobe Flash

1.4 Maksud Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud antara lain:

1. Memaksimalkan *infographic* sebagai media untuk memperkenalkan pariwisata kota Yogyakarta.
2. Untuk menerapkan dan mempraktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang perancangan *infographic* pariwisata.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"
2. Memberikan alternatif informasi letak pariwisata kota Yogyakarta untuk wisatawan/ masyarakat agar wisatawan atau masyarakat local ataupun luar lebih mengenai pariwisata kota Yogyakarta seperti candi Prambanan, candi Boko, Malioboro, Gunung Merapi, Kali Biru, Kraton Yogyakarta, Benteng Verdeburg, air Terjun Sri Gethuk dan beberapa pantai yang ada dipesisir selatan..
3. Membantu Dinas Pariwisata kota Yogyakarta untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di daerah Istimewa Yogyakarta

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu kota Yogyakarta.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti pegawai Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Sistem

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun *infographic*.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah *infographic* yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam *infographic* yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Infographic yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada obyek yang dituju dan konsep perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan pembuatan sistem informasi.

