

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyumas merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Jawa Tengah dan mempunyai banyak potensi wisata. Kabupaten ini juga banyak menyimpan sejarah serta peninggalannya. Namun selama ini dalam penyampaian informasi kepada para wisatawan masih menggunakan media konvensional dan selebaran brosur yang banyak menyita waktu, biaya dan tenaga para pemandu wisatawan di instansi pengelola objek wisata yang berada di Kabupaten Banyumas.

Kemajuan teknologi yang berjalan begitu cepat menuntut kemajuan di segala bidang. Masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari teknologi harus bisa mengikuti segala bentuk kemajuan tersebut. Berbagai bidang tak lepas dari sentuhan teknologi termasuk juga bidang pariwisata yang merupakan aspek penting dalam masyarakat.

Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, media dari komputerisasi diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat atau pengunjung. Sehingga dapat mengatasi keterbatasan petugas atau penduduk sekitar dalam menyediakan informasi tentang salah satu obyek wisata yang berada di Kabupaten Banyumas. Melihat hal tersebut maka guna mendukung Tugas Akhir sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat

mendatangkan citra yang baik pada pengunjung terhadap pelayanan khususnya di Kabupaten Banyumas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat media interaktif berbasis flash yang memudahkan penggunaanya dalam memahami tentang obyek wisata yang berada di Kabupaten Banyumas?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan terarah terhadap perancangan media interaktif ini, maka penulis memberi batasan, yaitu:

1. Sistem tidak dapat dirubah atau ditambah.
2. Sistem hanya dapat digunakan untuk melihat tempat wisata, alamat, harga tiket, dan penunjang lainnya didaerah Baturraden.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan media interaktif tentang desa wisata Baturraden ini untuk meningkatkan daya tarik wisatawan terhadap obyek wisata yang ada di daerah Baturraden.

1.5 Metode penelitian

Adapun metode yang dilakukan untuk perancangan media interaktif ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan pengumpulan data dengan tujuan meningkatkan keakuratan data.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi buku, jurnal ilmiah nasional yang di ambil dari perpustakaan dan media online yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam pembuatan aplikasi.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis sistem merupakan bagian dari perancangan sistem informasi yang harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena dari hasil analisa sistem dibuat keputusan untuk menentukan langkah – langkah manajemen untuk pembangunan usaha. Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem informasi untuk dapat mengenali penyebab masalah menggunakan metode SWOT yaitu (*Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threats* (ancaman dari lingkungan eksternal sistem)).

1.5.3 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan *game* ini memerlukan tahapan-tahapan tertentu sebagai metode pembuatan aplikasi *game* edukasi belajar membaca bersama acil.

Berikut tahapan-tahapan pembuatan *game* :

1.5.3.1 Tool

Penentuan alat yang membantu dalam proses pembuatan sistem atau media interaktif yang ingin dibuat adalah hal yang paling berpengaruh karena itu seperti senjata yang akan digunakan dalam berperang. *Tool* yang digunakan harus tepat sehingga dalam proses pembuatannya pun semakin mudah jika sudah didukung dengan alat yang sesuai. Salah satu *tool* yang diperlukan adalah bagaimana kita menentukan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan media interaktif ini.

1.5.3.2 Grafis

Grafis adalah gambar yang kita gunakan pada media interaktif yang dibuat grafis sangat berpengaruh dalam penyampaian informasi. Karena dengan grafis yang sesuai lebih mudah menyampaikan informasi. Grafis secara umum dapat dibagi menjadi 3 yaitu grafis kartun, semi realistis dan realistis.

1.5.3.3 Suara

Bunyi atau *sound* dalam PC multimedia, khususnya aplikasi dalam bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut *unimedia*, bukan *multimedia*. Bunyi atau *sound* dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui *suara*, *music*, dan efek – efek suara. Seperti halnya pada grafis, kita dapat membeli koleksi *sound* disamping juga menciptakan sendiri.

1.5.3.4 Pembuatan

Proses eksekusi terhadap apa yang sudah dirancang dan disiapkan untuk pembuatan media interaktif. Dengan adanya rancangan dan persiapan yang

matang maka akan membuat semakin mudah dalam proses pembuatan media interaktif.

1.5.3.5 Publishing

Proses ketika media interaktif sudah selesai dibuat adalah *publishing game*, *publishing game* dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Media interaktif dapat *dipublish* menjadi *executable.exe* yang dapat langsung dimainkan tanpa harus *diinstall* terlebih dahulu dan juga bisa *dipublish* menjadi *setup.exe* yang mana harus *diinstall* terlebih dahulu sebelum dimainkan. Proses *publishing* dapat dilakukan dengan *software* yang digunakan atau dengan menggunakan *tool* tambahan.

1.5.4 Coding

Proses menentukan aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman apa. Sebagai contoh : ActionScript 1.0, ActionScript 2.0, ActionScript 3.0 dan masih lainya .

1.5.5 Pengujian

Proses evaluasi atau menilai sesuatu yang didasarkan pada kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, dengan uraian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi media interaktif berbasis multimedia dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang dibahas sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas bagaimana aplikasi media interaktif berfungsi serta memaparkan hasil dari tahap - tahapan penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan serta beberapa saran dan kritik yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi media interaktif berbasis multimedia.