

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, media informasi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

Desa Wisata Pentingsari merupakan wisata alam yang banyak dikunjungi para wisatawan. Untuk lebih mengetahui informasi wisata di Desa Wisata Pentingsari, pengelola wisata tersebut melakukan kegiatan – kegiatan promosi melalui media iklan dan brosur. Dengan dasar tersebut maka memberikan solusi dengan membuat informasi dalam bentuk peta informasi wisata.

Peta wisata merupakan media informasi yang menyediakan berbagai informasi umum mengenai suatu obyek wisata kepada masyarakat luas. Salah satu obyek wisata yang cukup ramai dikunjungi para wisatawan adalah obyek

di Desa Wisata Pentingsari yang terkenal dengan udaranya yang sejuk dan keramah tamahan warga sekitar.

Saat ini peta wisata di Desa Wisata Pentingsari masih menggunakan media yang sangat sederhana seperti hanya menggunakan gambar peta yang dibuat secara manual, dan sulit untuk memperbaruinya, dan kurang efektif karena para wisatawan tidak bisa melihat apa saja yang ada di tempat wisata tersebut sehingga memerlukan waktu yang lama. Selain itu para wisatawan juga kurang mengerti ada apa saja di kawasan wisata tersebut dan bagaimana keadaannya.

Hal di atas melatar belakangi perancangan peta Desa Wisata Pentingsari berbasis multimedia sebagai media promosi. Dengan adanya peta wisata tersebut diharapkan wisatawan bisa memperoleh informasi mengenai obyek – obyek di Desa Wisata Pentingsari.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan pokok yaitu :Bagaimana merancang peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta berbasis multimedia sebagai media promosi.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian skripsi ini dibatasi pada :

1. Studi kasus yang diambil adalah obyek wisata di Desa Wisata Pentingsari tahun 2014.
2. Peta menggunakan gambar berformat .jpg

3. Dalam peta ini menampilkan informasi seperti : Obyek wisata, rumah produksi, masjid dan tempat umum lainnya.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Total Video Converter
5. Bentuk aplikasinya sederhana dengan tombol – tombol yang mudah dimengerti.
6. Aplikasi ini akan dimanfaatkan sebagai media promosi yang dapat digunakan di secretariat Desa Pentingsari dan ketika melakukan kunjungan ke beberapa instansi swasta ataupun pemerintahan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah Desa Wisata Pentingsari dalam mempromosikan potensi wisata yang ada di Desa Wisata Pentingsari.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai kios informasi bagi para wisatawan untuk melihat wisata apa saja yang ada di Desa Wisata Pentingsari dengan aplikasi berbasis multimedia, yang bisa digunakan langsung oleh pengguna.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di Desa Wisata Pentingsari.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metode Analisis SWOT yaitu analisis yang menggunakan kerangka kerja Kekuatan (Strengths), Kelemahan (Weakness), Kesempatan (Opportunities), dan Ancaman (Threats).

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program peta Desa Wisata Pentingsari.

4. Pembuatan Program

Hasil analisis kemudian dibuat sebagai gambaran dan acuan dalam desain program peta desa wisata Pentingsari lalu diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi.

5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pokok bahasan tiap bab adalah :

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan ini, secara garis besar digambarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II. Landasan Teori

Bab landasan teori menjelaskan teori – teori yang mendasari pembahasan objek penelitian secara detail, seperti pengertian sistem informasi, dan pengertian multimedia.

BAB III. Analisis Dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan digunakan dalam pembuatan peta wisata.

BAB IV. Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, perancangan sistem, tahap analisis, tahap desain, hasil pengujian sistem multimedia dan implementasinya.

BAB V. Penutup

Pada bab ini diantaranya :

1. Kesimpulan

Berisi tentang penilaian akhir terhadap aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perumusan masalah yang sudah ditentukan.

2. Saran

Pada bagian ini berisi tentang masukan – masukan yang membangun bagi skripsi untuk lebih baik kedepannya dan masukan untuk obyek penelitiannya, agar berguna untuk laporan penelitian yang akan datang.

3. Daftar Pustaka

Berisi tentang sumber – sumber yang digunakan dalam penyusunan laporan ini seperti buku dan media internet.

