

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Desa wisata Tanjung memiliki potensi wisata yang cukup menarik. Bila dikembangkan dengan baik maka potensi wisata akan menjadi lebih maksimal. Salah satu kendala Desa Wisata Tanjung dalam mempromosikan potensinya adalah karena belum memiliki profil desa wisata sehingga untuk mempromosikan potensinya masih terhambat. Diharapkan dengan menggunakan media company profile desa wisata Tanjung akan lebih baik dalam hal pemasarannya.

Desa Wisata Tanjung merupakan wisata alam yang banyak dikunjungi para wisatawan. Untuk menarik minat wisatawan dan pengunjung maka desa wisata Tanjung telah melakukan berbagai macam promosi. Salah satunya melalui web <http://desawisata-tanjung.blogspot.com/> dan brosur. berdasarkan data yang diperoleh pada tahun 2013 wisatawan lokal sebanyak 855 orang sedangkan wisatawan asing 125 orang.

Profil Interaktif desa wisata Tanjung sendiri merupakan salah satu bentuk media promosi untuk mengenalkan potensi yang ada di desa wisata Tanjung. salah satu hal yang diunggulkan di desa wisata Tanjung sendiri adalah kehidupan untuk menjadi warga tradisional dengan diajarkan menjadi seorang petani dan keramahan masyarakat lokal.

Atas dasar tersebut melatar belakangi masalah Perancangan Profil Interaktif Kelompok Sadar Wisata Tanjung Wisata Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan pokok yaitu :

Bagaimana perancangan Profil Interaktif Kelompok Sadar Wisata Tanjung Wisata Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi?

## 1.3. Batasan Masalah

Mengingat cukup luasnya permasalahan yang ada maka batasan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penelitian hanya pada Desa Wisata Tanjung berdasarkan studi kasus pada tahun 2014.
2. Software yang digunakan Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier CS6.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai media promosi, adapun batasan promosi Desa Wisata Tanjung melalui jaringan Kelompok Sadar Wisata Kabupaten Sleman.
4. Aplikasi berbentuk desktop.

## 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah Desa Wisata Tanjung untuk mengenalkan potensi wisatanya.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Profil Interaktif dari desa wisata Tanjung yang berbentuk multimedia dan mudah digunakan oleh pengunjung.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Dalam studi mencari fakta dan pengumpulan data - data sebagai sumber penyusunan laporan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### **1.6.1. Pengambilan Data**

###### **1.6.1.1. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta melakukan pencatatan dengan cermat dan sistematis terhadap Desa Wisata Tanjung di Kabupaten Sleman.

###### **1.6.1.2. Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan Ibu Sujarwati selaku pimpinan Desa Wisata Tanjung. Pembahasan wawancara mengenai seluk beluk, potensi dan kekurangan yang dimiliki oleh Desa Wisata Tanjung

### 1.6.2. 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).

### 1.6.3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program *Company Profile* Desa Wisata Tanjung.

### 1.6.4. Pembuatan Program

Hasil analisis kemudian dibuat sebagai gambaran dan acuan dalam desain Profil interaktif desa wisata Tanjung lalu diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi.

### 1.6.5. 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

### BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan perumusan Masalah, Batasan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, dan Metode penelitian.

## **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi Tinjauan Pustaka yang mendeskripsikan konsep tentang dasar sistem informasi, konsep dasar multimedia dalam bidang bisnis, prospek multimedia didalam bisnis dan promosi.

## **BAB III Analisis Sistem**

Bab ini berisi uraian tentang gambaran umum penelitian, uraian sistem, dan Teknik Analisis Data yang digunakan, serta rancangan pembuatan media interaktif desa wisata Tanjung.

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini diuraikan tentang hasil penelitian yang meliputi perancangan aplikasi multimedia dalam hal daya tarik. Termasuk penjelasan fungsi komponen pendukung multimedia.

## **BAB V Penutup**

Pada bab ini diantaranya :

### 1. Kesimpulan

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

## 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.

