

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat pada saat ini, membuat komputer sebagai pengolah dan pemroses data yang dapat diandalkan semakin luas bidang aplikasinya. Dalam dunia modern ini, kemajuan teknologi yang terus berkembang selalu memberikan perubahan-perubahan baru dalam meningkatkan interaksi atau komunikasi dengan sesama manusia secara efisien.

Salah satu kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah aplikasi multimedia. Multimedia mempunyai kelebihan Menarik perhatian, karena manusia memiliki keterbatasan pada daya ingat., Media alternatif dalam penyampaian pesan, karena multimedia diperkuat dengan teks, suara, gambar, video dan animasi, Meningkatkan kualitas penyampaian informasi Interaktif. Karena Menarik indera dan menarik minat. Maka multimedia sangatlah efektif.

Sebagai badan pemerintahan yang melaksanakan kinerja sesuai tugas dan fungsinya, untuk Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo melaksanakan program-program kerja, salah satunya adalah memajukan bidang pariwisata di Kabupaten Ponorogo. Banyak cara yang telah ditempuh untuk memajukan pariwisata tersebut. Diantara cara tersebut adalah merenovasi sarana dan prasarana pariwisata yang sudah tidak layak pakai, mempromosikannya diberbagai media, menyampaikan informasi yang akurat kepada para wisatawan yang membutuhkan informasi tentang

obyek wisata tersebut, yang berisi semua informasi yang berhubungan obyek wisata di Kabupaten Ponorogo.

Penyampaian informasi melalui media internet yaitu dengan dibuatnya website merupakan langkah yang tepat untuk mempromosikan obyek wisata di Kabupaten Ponorogo, untuk menyempurnakan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Ponorogo secara efektif dan menarik perhatian wisatawan maka perlu adanya sebuah multimedia interaktif yang mana media tersebut terdapat pada Website.

B. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana informasi pariwisata Ponorogo bisa mudah di dapat.
2. Bagaimana perancangan Media Informasi Pariwisata Ponorogo Berbasis Multimedia Interaktif tersebut di dalam Website.
3. Bagaimana implementasi aplikasi Media Informasi Pariwisata Ponorogo Berbasis Multimedia Interaktif di dalam Website.
4. Bagaimana Pengunjung website dapat melakukan komentar maupun pertanyaan Mengenai Wisata Ponorogo.

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan, bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal-hal menjadi batasan masalah dalam aplikasi multimedia interaktif di dalam Website:

1. Proses yang terjadi dalam multimedia interaktif di Website adalah mengenai tentang wisata Ponorogo meliputi Wisata Buatan, Alam, Religi, Budaya, Kuliner dan Kerajinan.
2. Sistem informasi dibangun menggunakan multimedia interaktif yang dapat di akses melalui website.

D. TUJUAN PENELITIAN

Maksud penelitian ini adalah ingin memberikan kemudahan dan menarik perhatian para pengunjung pariwisata Ponorogo sehingga dapat memperkenalkan pariwisata Ponorogo ke masyarakat luas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyempurnakan informasi dan membantu memenuhi kebutuhan pengunjung pariwisata Ponorogo yang lebih efisien dan menarik minat yaitu:

1. Untuk mengetahui apa saja pariwisata di Ponorogo.
2. Untuk melakukan tahap implementasi yang sesuai pada multimedia interaktif di dalam Website.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Menginformasikan segala jenis wisata yang ada di Ponorogo kepada masyarakat luas.

2. Bagi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo.

Membantu menginformasikan potensi wisata Ponorogo yang lebih efektif menarik minat melalui website dan menyumbangkan suatu hasil karya yang sangat bermanfaat bagi masyarakat juga instansi dalam rangka mempromosikan obyek wisata Ponorogo.

3. Bagi penulis

Penulis menambah serta pengetahuan dalam merancang dan membangun suatu media informasi. Mengetahui bagaimana proses untuk mempromosikan wisata yang ada di Ponorogo melalui Website yang mana didalam website tersebut terdapat multimedia interaktif.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem merupakan proses menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variable yang diteliti serta menjelaskan tentang sistem informasi yang akan dibangun, perancangan itu meliputi perancangan multimedia, perancangan website dan perancangan menu.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi sistem merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode yang diterapkan dalam penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, serta metode/teknik analisis yang dipergunakan dalam multimedia interaktif yang dibangun di dalam website.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.