

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia selalu ingin mencapai kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan jasmani maupun kebutuhan batin, hingga kesejahteraan manusia meningkat. Salah satu kebutuhan batin adalah berekreasi atau berwisata. Potensi wisata adalah sesuatu yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik sebuah obyek wisata. Pariwisata juga dapat diartikan berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Sedangkan berwisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan memenuhi kebutuhan batiniyah. Pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia karena merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Tidak hanya wisatawan asing, wisatawan domestik pun ikut meramaikan dunia pariwisata nasional. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah wisatawan mancanegara (wisman) yang datang ke Indonesia selama tahun 2012 mencapai 8,04 juta orang, naik 5,16% dibandingkan kunjungan 2011 yang mencapai 6,75 juta orang. Berdasarkan data di atas, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Mari Elka Pangestu mengatakan bahwa pencapaian kunjungan wisman mencapai

target pada 2012 yaitu sebesar 8 juta. Untuk mencapai sasaran / tujuan pariwisata tentunya harus dilakukan promosi dari dinas daerah terkait. Kegiatan pariwisata banyak mendatangkan keuntungan pada daerah atau negara yang berusaha mengembangkannya (koran-sindo.com).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini telah menyita perhatian berbagai kalangan untuk mengadopsi teknologi informasi ke dalam bidang kerja. Kepariwisata di Kabupaten Magetan sangat potensial apabila dikembangkan menjadi industri pariwisata yang lebih besar karena memiliki obyek wisata alam, wisata sejarah dan budaya, dan wisata industri kerajinan tangan. Kebanyakan informasi kepariwisataan menggunakan metode web, kemudian promosi secara manual berupa brosur, pamflet ataupun reklame. Pada situs web sendiri untuk mengaksesnya harus ada sambungan internet terlebih dahulu, sedangkan banyak masyarakat di daerah terpencil yang kesadaran internet masih rendah. Untuk kepariwisataan di daerah Kabupaten Magetan sendiri masih menggunakan metode manual dan juga web. Tujuan dibuatnya Rancang Bangun Media Informasi Kepariwisata di daerah Kabupaten Magetan ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang potensi wisata yang ada di Kabupaten Magetan yang dikemas dengan tampilan / visual yang menarik, dan ditujukan untuk masyarakat di desa-desa terpencil yang kurang mengerti akan potensi wisata didaerahnya sendiri.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat media informasi dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi multimedia interaktif

merupakan salah satu alat bantu dalam penyampaian informasi pariwisata. Sehingga dengan adanya aplikasi ini masyarakat dapat lebih mudah untuk mengakses informasi pariwisata. Dengan demikian secara tidak langsung jumlah pengunjung diharapkan bisa bertambah dan juga dapat meningkatkan pendapatan daerah setempat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perancangan aplikasi Rancang Bangun Media Informasi Potensi Kepariwisata Kabupaten Magetan Berbasis Multimedia?
2. Bagaimana membuat aplikasi media informasi yang menarik, dan dapat menyampaikan informasi tentang kepariwisataan di Kabupaten Magetan?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Media informasi* ini digunakan sebagai media alternatif penyampaian informasi potensi wisata di Kabupaten Magetan.

2. *Media Informasi* ini berjalan di sistem operasi *Windows* dan berbasis *multimedia*.
3. *Media informasi* ditampilkan dalam bentuk gambar, suara, teks, video ataupun animasi.
4. *Media Informasi* ini berisi:
 - a. Intro
 - b. Wisata Sejarah
 - c. Wisata Kuliner
 - d. Wisata Agro
 - e. Wisata Industri
 - f. Wisata Alam

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi media informasi yang menarik, dan dapat menyampaikan informasi tentang kepariwisataan di Kabupaten Magetan berbasis multimedia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1) Bagi pengguna

Aplikasi ini dapat dijadikan media informasi yang menarik dan interaktif yang dapat membantu pengguna mengetahui dan mengenal wisata yang ada pada daerahnya

2) Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan dan mempelajari ilmu yang didapat dari perkuliahan serta pengetahuan baru yang tidak didapat dari perkuliahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memberikan gambaran tentang permasalahan-permasalahan yang ada dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

BAB I mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II Tinjauan pustaka meliputi dua bagian yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Pada telaah penelitian berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan landasan teori berupa definisi-definisi penjas yang mendukung penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.