

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan teknologi informasi sangat penting bagi masyarakat saat ini dan keberadaan teknologi informasi bukan lagi hal yang luar biasa tetapi menjadi kebutuhan. Febrian dan Andayani (2002) menyebutkan penyebaran informasi yang menjadi kebutuhan manusia terjawab dengan teknologi yang makin berkembang dan pesatnya perkembangan teknologi informasi membuat jarak menjadi tidak berarti.

Aplikasi multimedia merupakan salah satu produk perkembangan ilmu teknologi yang sangat bermanfaat dewasa ini. Ruang dan waktu yang sangat beragam dan bervariasi tentunya mempersulit manusia untuk mengetahui dengan cepat kondisi wilayah tertentu. Keterbatasan informasi mengakibatkan banyak masyarakat yang masih belum mengenal tempat wisata maupun perhotelan di Manggarai Barat bahkan masyarakat lokal sendiri. Sedikitnya pengetahuan masyarakat ini mengakibatkan kurangnya rasa cinta dan kepedulian masyarakat terhadap daerah sendiri.

Sebagai respon lanjutan terhadap keberadaan objek-objek wisata tersebut, selama ini pemerintah Kabupaten Manggarai Barat sebagai daerah tujuan wisata masih mengandalkan Taman Nasional Komodo sebagai destinasi andalan yang telah mendukung ribuan wisatawan untuk berkunjung ke Manggarai Barat, padahal masih banyak destinasi dan atraksi wisata, *dive spot*, peninggalan sejarah dan lain-lain yang tersebar diseluruh wilayah

kecamatan dengan keunikan dan keragamannya masing-masing yang menarik untuk dikunjungi.

Kabupaten Manggarai Barat juga telah memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) sebagai media promosi objek wisata dan tempat-tempat penginapan. Kenyataannya penggunaan Teknologi Informasi ini belum memberikan hasil yang maksimal sesuai target. Sistem informasi yang telah digunakan adalah sistem informasi berbasis web, dan untuk mengakses informasi yang ada masih tergolong susah bila diakses di daerah setempat. Hal ini dikarenakan penyebaran jaringan yang tidak merata, juga wifi yang hanya terdapat di hotel-hotel tertentu,

Oleh karena itu berdasarkan masalah di atas maka perlu dikembangkan aplikasi yang menginformasikan objek wisata berdasarkan kecamatan serta perhotelan dan kuliner yang berbasis desktop sehingga bisa dimiliki oleh siapa saja dan digunakan kapan saja, aplikasi ini dapat disebarkan melalui Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Manggarai Barat dan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata NTT sehingga objek-objek wisata di Kabupaten Manggarai Barat lebih terkenal dan berkembang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka masalah dalam tulisan ini dapat dirumuskan “Bagaimana Membuat Sebuah Aplikasi Multimedia untuk Objek Wisata dan Perhotelan di Kabupaten Manggarai Barat (Labuan Bajo)?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sasaran utamanya adalah daerah pariwisata, perhotelan dan kuliner Kabupaten Manggarai Barat.
2. Informasi yang diperoleh berupa wisata kuliner, perhotelan di Labuan Bajo dan tempat-tempat pariwisata berdasarkan kecamatannya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

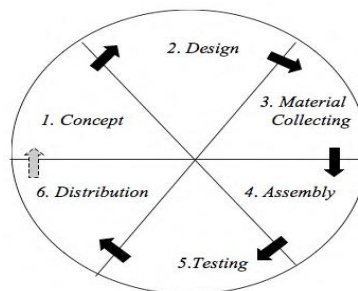
Tujuan penelitian ini adalah “Mengembangkan sebuah aplikasi multimedia untuk mempromosikan objek-objek wisata agar dikenal oleh seluruh masyarakat”.

2. Manfaat Penelitian

Bagi wisatawan baik itu masyarakat lokal, nusantara maupun mancanegara, untuk mengetahui lebih banyak tentang objek wisata yang tersebar diseluruh wilayah kecamatan yang ada di Kabupaten Manggarai Barat, juga lebih mudah mencari perhotelan dan wisata kuliner yang terdapat di Labuan Bajo sesuai dengan keinginan wisatawan.

1.5 Metodologi Penelitian

Tahapan pada metode pengembangan sistem mengacu pada metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yang dikemukakan oleh Sutopo (2003).



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia (Sutopo, 2003)

Metode di atas secara sistematis dapat ditempuh dengan langkah – langkah berikut :

1. *Concept* (pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain). Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. *Design* (perancangan)

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan

keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti Macromedia Director, Macromedia Flash atau produk *open source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Disini pengujian yang dipakai adalah pengujian *black box* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau

hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-*coding*-an.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.