

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) merupakan provinsi kepulauan sehingga membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung agar lebih mudah diakses. Nusa Tenggara Timur memiliki potensi yang sangat besar di bidang pariwisata. Salah satu wisata yang disoroti adalah Komodo yang berada di Labuan Bajo Kabupaten Manggarai Barat, dimana Komodo ini merupakan salah satu dari *New 7 Wonders*. Nusa Tenggara Timur memiliki potensi pariwisata yang lain yakni, Taman Laut Pantar yang berada di Kabupaten Alor yang dihiasi biota laut yang unik. Selain itu, ada pula Danau Kelimutu, Taman Laut Maumere, Taman Laut Alor, Kampung Adat Bena, Pasola di Sumba dan lain sebagainya.

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Arief (2012) yang membahas tentang “Rancang Bangun Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung Berbasis Multimedia” yang memberikan informasi bagi masyarakat tentang beberapa objek wisata di kabupaten Temanggung. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka. Selain memberikan informasi bagi masyarakat, media ini juga bermanfaat sebagai sarana program bantu bagi Dinas Pariwisata Temanggung dalam

mempromosikan tempat-tempat wisata yang berada di Kabupaten Temannggung.

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki peranan strategis dalam pengembangan pariwisata yaitu sebagai pusat kegiatan pengembangan pariwisata. Tempat-tempat pariwisata sebagai fasilitator antara pemerintah dengan wisatawan dan juga sebagai interaksi berbagai kepentingan masyarakat yang bertempat tinggal disekitar tempat wisata Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur dalam menyampaikan informasi sudah efektif yaitu dengan *memposting* foto-foto tempat wisata di NTT pada halaman *website*. Namun *website* Dinas Pariwisata belum dilengkapi dengan fasilitas multimedia sehingga kurang menarik.

Untuk itu diperlukan aplikasi multimedia tempat wisata agar dapat mempromosikan tempat wisata yang ditunjang dengan desain yang dinamis dan menarik diusulkan sebuah penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN MULTIMEDIA TEMPAT WISATA DI NUSA TENGGARA TIMUR”. Aplikasi multimedia ini akan ditempatkan di tempat-tempat umum seperti hotel, restoran dan lain sebagainya sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan lokasi tempat wisata yang menarik perhatian mereka untuk mengunjungi tempat-tempat wisata tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Bagaimana merancang aplikasi multimedia tentang tempat wisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tempat wisata sebagai media promosi?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Pemaparan informasi tempat wisata untuk tempat wisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang meliputi:
 - a. Taman Nasional Komodo
 - b. Danau Kelimutu
 - c. Pantai Nihiwatu
 - d. Taman Laut Pantar
 - e. Pantai Nembrala
 - f. Danau Ranamese
 - g. Kampung Adat Bena
 - h. Danau Weekuri
 - i. Pantai Kolbano
 - j. Air terjun Oenesu
 - k. Desa Wae Rebo
 - l. Taman Laut Maumere

2. Aplikasi multimedia ini berbentuk aplikasi *desktop*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

Tujuan penelitian adalah melakukan rancang bangun aplikasi multimedia tempat wisata di Nusa Tenggara Timur sebagai media promosi untuk menarik perhatian masyarakat.

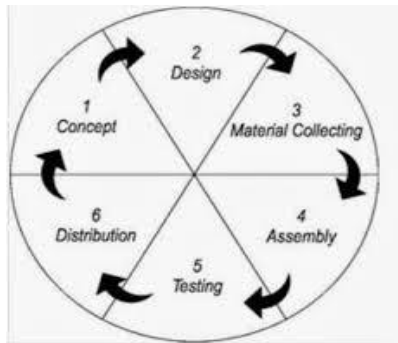
b. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari rancang bangun aplikasi multimedia tempat wisata di Nusa Tenggara Timur adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia tempat wisata ini diharapkan dapat mempromosikan tempat-tempat wisata di daerah Nusa Tenggara Timur.
2. Masyarakat mendapatkan informasi tempat-tempat wisata di daerah Nusa Tenggara Timur.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia (Sutopo, 2003).



Gambar 1. Tahapan pengembangan multimedia

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. *Design* (Rancang bangun)

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

Tahap ini biasa 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 yang dibutuhkan untuk penelitian ini antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain, misalnya gambar objek wisata dan *effect sound*.

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini juga mencakup beberapa tahapan metode penelitian yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan pengamatan secara langsung yang dilakukan di lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

b. Wawancara

Wawancara perlu dilakukan agar penelitian ini dapat menggali informasi penting yang menunjang penelitian mencapai sasaran atau hasil yang diinginkan.

4. **Assembly (Pembuatan)**

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan multimedia didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan

perangkat lunak *authoring*, seperti Adobe Flash CS3 Professional 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 fungsioanal dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodean.

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. Namun dalam penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian) tanpa melalui tahap *distribution* (distribusi).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini merupakan gambaran umum tentang seluruh isi laporan yang terdiri atas 6 (enam) bab, sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang perbandingan penelitian dan menjelaskan konsep-konsep dasar dan hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi analisis dan perancangan sistem

d. Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

e. Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem maka akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

f. Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.