

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Objek wisata merupakan segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Di Indonesia banyak terdapat tempat wisata yang indah dan menakjubkan. Objek wisata merupakan tempat atau pun hal yang menjadi sebuah identitas sebuah tempat agar para turis atau pun orang mendatangi tempat tersebut. Mengunjungi dan melihat objek wisata bisa menjadi pilihan yang tepat bagi kebanyakan masyarakat dimana pun berada. Dengan mengunjungi objek wisata bisa membuat pikiran dan otak kita menjadi segar dan nyaman. Hampir setiap hari atau pun di hari libur, selalu saja ada masyarakat yang mengunjungi tempat wisata baik wisata alam maupun wisata buatan Manusia. Hal ini menunjukkan bahwa antusias masyarakat terhadap objek wisata yang cukup besar sehingga perlu dibuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai 7 objek wisata yang paling indah dan paling populer di Indonesia. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan orang menemukan dan mengetahui 7 objek wisata di Indonesia. Penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan aplikasi ini. Aplikasi ini memerlukan beberapa objek dalam pembuatannya seperti : suara, gambar, dan teks yang berguna untuk menjelaskan tentang 7 objek wisata di Indonesia.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Belum adanya sebuah aplikasi flash yang memberikan informasi mengenai 7 objek wisata terpopuler di Indonesia.
2. Membangun perangkat lunak dalam bentuk aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan sebuah desain aplikasi flash On The Spot.
3. Aplikasi flash On The Spot tersebut merupakan suatu sarana pemberi informasi tentang 7 objek wisata di Indonesia.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi flash On the Spot 7 objek wisata di indonesia?
2. Informasi apa saja yang dibutuhkan untuk mengolah aplikasi ini?
3. Bagaimana mengolah informasi mengenai objek wisata di indonesia yang diperoleh untuk dijadikan sebuah aplikasi yang menarik dan akurat?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi berupa suara, gambar, teks , dan alamat 7 tempat wisata di indonesia.
2. Hanya dapat di akses pada 1 Pc saja.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan flash On The Spot 7 objek wisata di indonesia menggunakan *Adobe Flash Cs6*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai 7 objek wisata terpopuler di Indonesia.
2. Mempermudah user atau pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai 7 objek wisata di indonesia
3. Untuk membuat rancangan desain aplikasi flash on the spot 7 objek wisata yang lebih menarik

I.3.2. Manfaat

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna, maka dari itu manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Terciptanya suatu aplikasi flash On The Spot 7 objek wisata di Indonesia.

2. Menjadikan hasil desain aplikasi flash On The Spot 7 objek wisata di Indonesia lebih realistis, menarik dan terpercaya.
3. Dapat menjadi bahan masukan kepada setiap pembaca untuk membuat dan mengembangkan aplikasi Flash On The Spot ini menjadi lebih baik lagi.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *Field Research*

Suatu metode yang dilakukan dilapangan dalam pengamatan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Adapun tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menganalisis, mencatat sistematis gejala-gejala yang diselidiki, teknik yang berjalan saat ini. Pada tahap ini, penulis melakukan observasi terhadap informasi yang didapat dari sumber informasi.

b. *Browsing*

Browsing adalah suatu metode untuk mengumpulkan data yang penulis lakukan berdasarkan informasi yang didapat melalui artikel-artikel yang ada di internet yang berhubungan dengan materi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan laporan ini.

2. Metode *Library Research*

Dalam penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang sifatnya teoritis yang akan digunakan sebagai bahan perbandingan yang didasarkan pada kutipan buku mengenai sistem. Pada tahap ini penulis membaca buku-buku yang berhubungan dengan kebutuhan untuk membuat aplikasi ini yaitu buku mengenai tahap-tahap untuk merancang sebuah aplikasi dengan *Adobe flash CS6*.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang pemilihan judul, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas perancangan sistem yang merupakan tindak lanjut dari sejumlah tahapan analisis, termasuk didalamnya sejumlah

pemodelan data dan proses yang dibangun berdasarkan pendekatan terstruktur.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Berisikan tentang tampilan hasil dari sistem yang dirancang baik *interface*, pembahasan hasil serta kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan kemudian diakhiri dengan saran-saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.