

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sektor pariwisata sekarang ini sedang berkembang di Indonesia. Wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara beramai-ramai datang ke tempat wisata untuk menikmati keindahan alam dan mengambil foto di tempat wisata tersebut. Sekarang ini, wisatawan lebih suka mencari tempat wisata yang masih jarang didatangi oleh orang-orang dan mencari keunikan dari tempat wisata tersebut misalnya salah satunya adalah makanan khas dari tempat wisata tersebut sendiri. Para wisatawan pun melakukan pencarian tempat wisata melalui teknologi yang sudah sangat berkembang di zaman sekarang ini. Tinjauan pustaka ini akan membahas penelitian-penelitian pembuatan aplikasi media yang telah pernah dilakukan sebelumnya untuk mengembangkan pariwisata di Indonesia.

Salah satu teknologi sarana informasi yang sangat penting dalam mendukung era informasi pariwisata saat ini adalah dengan menggunakan teknologi komputer berbasis multimedia. Teknologi multimedia tidak hanya dapat dilihat dari hasil cetakannya, tetapi juga dapat didengar suaranya dan dilihat gambarnya. Hal ini membuat teknologi multimedia memiliki banyak kelebihan dan keuntungan dibandingkan sistem penyampaian informasi yang lama. Beberapa contoh sistem penyampaian informasi yang lama yaitu seperti televisi yang menyampaikan secara singkat dan tidak dapat diulang, radio yang hanya dapat didengar, surat kabar, majalah, dan lain-lain (Wahadi & Suarna, 2010).

Perkembangan teknologi saat ini sangat berperan penting dalam membantu mempromosikan tempat-tempat wisata yang ada. Salah satunya adalah pembangunan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengenalkan tempat wisata yang berada di Yogyakarta dengan multimedia animasi. Peneliti membuat aplikasi ini menggunakan Macromedia Flash dan berbentuk *desktop*. Menu yang terdapat pada aplikasi ini yaitu menu wisata candi, wisata alam, wisata pantai, wisata kuliner, wisata belanja, dan wisata sejarah. Aplikasi ini berisikan penjelasan keterangan tempat wisata-wisata tersebut dan bahkan terdapat *form* pertanyaan seputar tempat

wisata tersebut sehingga wisatawan bisa sambil belajar mengetahui bagaimana asal usul tempat wisata tersebut (Setiadi, 2013).

Teknologi yang berbasis multimedia adalah salah satu media pembelajaran pengenalan yang bisa digunakan untuk memberikan informasi seputar pariwisata Indonesia. Misalnya adalah salah satu aplikasi yang dibangun untuk mengembangkan potensi wisata yang berada di pesisir selatan Sumatera Barat. Peneliti membuat aplikasi ini menggunakan *software* Autoplay Media Studio dengan menggabungkan obyek-obyek multimedia. Menu yang dibuat oleh peneliti di antaranya ada menu wisata alam, wisata sejarah, dan wisata kuliner. Aplikasi ini juga berisikan penjelasan keterangan tempat wisata yang ada dan bahkan juga memiliki form uji wawasan yang berisikan seputar pertanyaan tentang tempat wisata tersebut (Wahyudi & Putra, 2015).

Pembangunan aplikasi media pengenalan pariwisata dibangun untuk meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat tersebut. Salah satunya adalah pembangunan aplikasi untuk mempublikasikan informasi pariwisata di Kabupaten Bantul. Peneliti membuat aplikasi ini menggunakan *program* Macromedia Flash dan berbasis *desktop*. Aplikasi yang dibuat oleh peneliti memiliki berbagai macam menu di antaranya adalah menu wisata, menu ragam yang di dalamnya berisi tentang kesenian, kerajinan, dan kuliner. Aplikasi ini juga menampilkan peta lokasi yang ada, serta menu warung makan yang berada di sekitar Kabupaten Bantul (Wajiyanto & Hananto, 2013).

Traveling ke berbagai tempat wisata banyak diminati di berbagai kalangan. Aplikasi berbasis multimedia dibangun dengan tujuan dapat digunakan berbagai kalangan baik muda ataupun tua. Pembangunan salah satu aplikasi yang bertujuan untuk mengenalkan wisata alam yang berada di Kabupaten Kebumen tentunya sangat membantu wisatawan yang berkunjung. Peneliti menggunakan *software* Adobe Flash CS4 Professional dalam pembuatan aplikasinya dan berbasis *desktop*. Aplikasi ini berisikan menu *content* penjelasan singkat, foto, dan *video* tempat wisata yang berada di Kabupaten Kebumen. Aplikasi ini tidak memiliki menu

khusus seperti penelitian-penelitian sebelumnya, seperti tidak adanya menu kuliner (Siwitomo & Hakim, 2010).

Teknologi multimedia sangat berperan penting dalam membantu menyampaikan informasi pariwisata dikarenakan mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Pembangunan aplikasi media informasi media wisata budaya Kabupaten Pacitan adalah salah satu contohnya. Peneliti bertujuan agar aplikasi ini dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat dalam menerima informasi wisata budaya Kabupaten Pacitan. *Software* yang digunakan oleh peneliti disini yaitu Adobe Flash CS3. Aplikasi ini berisikan penjelasan, foto, video, upacara adat unggulan dari setiap kecamatan yang berada di Kabupaten Pacitan (Sandy, et al., 2012).



Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Item Perbandingan	(Wajiyanto & Hananto, 2013)	(Siwitomo & Hakim, 2010)	(Sandy, et al., 2012)	Penelitian ini
Judul	Pengembangan Pariwisata Kabupaten Bantul Berbasis Multimedia	Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen Berbasis Multimedia	Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia: Studi Kasus Upacara Adat Unggulan Kecamatan	Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata dan Oleh-Oleh Khas Bengkulu Berbasis Multimedia
Sasaran Pengguna	Umum	Umum	Umum	Umum
Materi	Memperkenalkan pariwisata yang berada di Kabupaten Bantul	Memperkenalkan pariwisata yang berada di Kabupaten Kebumen	Memperkenalkan pariwisata budaya yang berada di Kabupaten Pacitan	Memperkenalkan pariwisata dan oleh-oleh khas daerah Bengkulu.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Elemen Multimedia				
Teks	Ada	Ada	Ada	Ada
Suara	Ada	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada	Ada
Video	Ada	Ada	Ada	Ada
Animasi	Ada	Ada	Ada	Ada
Platform	Desktop	Desktop	Desktop	Mobile