

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian analisis dan rancangan perangkat lunak yang dibuat penulis.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi beserta hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibuat.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada jurnal penelitian yang dilakukan Albert Gunawan membahas Olahraga selam semakin diminati oleh semua kalangan yang cinta akan keindahan alam bawah laut. Selam sendiri mempunyai peranan yang dapat dikembangkan kearah prestasi, rekreasi maupun profesi. Peranan selam khususnya bidang prestasi dipegang penuh oleh POSSI (Persatuan Olahraga Selam Seluruh Indonesia) selaku badan organisasi milik pemerintah, badan ini lebih memprioritaskan pada pelatihan dan pembinaan atlit selam. Selam rekreasi dikhususkan untuk melihat keindahan alam bawah laut dan menjaganya, sedangkan selam profesi lebih mengarah kepada profesi yang membutuhkan selam sebagai alat

yang dapat membantu kegiatan di dalamnya. (Gunawan, 2014)

Pada jurnal penelitian yang dilakukan et El Silisna Lagarensse, Angelin Alow, Lendra Prasetya membahas olahraga selam dan pariwisata merupakan dua disiplin ilmu yang dapat dipadukan sehingga memiliki kekuatan dan efek ganda bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia pada umumnya dan Sulawesi Utara pada khususnya. Oleh sebab itu olahraga pariwisata saat ini mendapat perhatian besar baik dari pihak pemerintah, swasta, industri olahraga, industri pariwisata, akademisi maupun masyarakat luas. Namun demikian bagaimanakan olahraga dapat dikaitkan dengan pariwisata atau dengan kata lain bagaimanakah olahraga dapat dipresentasikan sebagai atraksi wisata sehingga menjadi industri olahraga pariwisata yang mendatangkan keuntungan? Sport Tourism atau Pariwisata untuk Olahraga merupakan paradigma baru dalam pengembangan pariwisata dan olahraga di Indonesia. (Lagarensse et al, 2010)

Pada jurnal penelitian yang dilakukan Deddy Herman, Faisal Yunus, Fachrial Harahap, dan Menaldi Rasmin penyelaman digunakan sejak dahulu untuk kepentingan komersial dan militer namun belakangan ini semakin banyak diminati sebagai pilihan olahraga dan diikuti perkembangan teknologi selam yang memudahkan penyelam mencapai tempat - tempat yang sebelumnya tidak mungkin dicapai. Olahraga selam berhubungan dengan berbagai risiko sehingga akan meningkatkan permintaan surat rekomendasi dokter terutama yang berhubungan

dengan kemampuan respirasi. Penyelam akan terpantau oleh beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan bernafas pada paru - paru.(Herman et al, 2009)

Pada Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Eka Putra dan Wahyudi membahas Rancangan Bangun Aplikasi Promosi Parawisata berbasis multimedia interaktif kabupaten pesisir selatan sumatera barat". Menganalisis tingkat efisiensi desain dan pengembangan aplikasi multimedia interaktif informasi promosi untuk lembaga Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Pesisir Selatan. Target khusus dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi yang mengkomunikasikan visi, misi, informasi pariwisata berbasis multimedia interaktif untuk Dinas Pemuda dan Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Pesisir Selatan dalam mengoptimalkan potensi wisata. (Putra & Wahyudi, 2015)

Pada Penelitian yang dilakukan Wajiyanti dan Mursid W. Hananto tentang "pengembangan pariwisata kabupaten bantul berbasis multimedia" dengan Multimedia telah mengubah budaya pemakai untuk berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, grafik, suara, animasi dan video. Multimedia sangat berguna untuk salah satu media pemasaran/publikasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata salah satunya adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Bantul. Pengertian Multimedia sendiri dalam dunia komputer biasa diartikan sebagai "lebih dari satu media", yaitu berupa tampilan teks(text),gambar(image),suara(sound),

animasi (animation) maupun video, yang mana kelima unsur tersebut biasa dikenal sebagai elemen multimedia. Data bisa diambil dengan berbagai peralatan yang ada, seperti: *keyboard*, *mouse*, *touchscreen*, *digitizer*, *scanner* (terutama untuk tampilan grafik), *video handycam* (untuk penyusunan gambar bergerak). Dalam perkembangannya multimedia sering kali diterapkan dalam lintas kehidupan, misalnya pada dunia pendidikan bisa digunakan sebagai alat bantu belajar dan mengajar (Wajiyanto & W. Hananto, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Kindy Ibrahim Hari, Arief Laila Nugraha, Meohammad Awaluddin tentang "Aplikasi Peta Interaktif kabupaten banyumas berbasis flash sebagai media promosi pariwisata" maka dalam penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi peta interaktif berbasis flash, dengan menggunakan Adobe Flash untuk merancang desain dan tampilan aplikasi, serta bahasa pemrograman action script 2.0. Pemilihan peta flash mengingat dengan kemajuan teknologi yang semakin modern serta penggunaan media promosi yang unik dan menarik, maka kebutuhan peta digital meningkat, serta dengan tampilan yang dapat dibuat menarik, informatif, dan mudah digunakan. (Hari et al., 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnain Effendi dan Murinto tentang "Aplikasi multimedia sebagai media informasi pada pengenalan monumen yogyakarta kembali yogyakarta" Subjek penelitian dalam skripsi ini adalah membangun sebuah media informasi pada koleksi yang

ada dilantai 1 ruang museum III dan koleksi Diorama dilantai 2 yang diimplementasikan dengan menggunakan multimedia interaktif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara langsung, kepustakaan dan dokumentasi. Penggunaan aplikasi multimedia dapat melihat objek gambar 2 dan 3 Dimensi, foto, video bergerak (animasi) dan mendengarsuara(audio)stereo. Sehingga informasi yang ditampilkan dalam bentuk aplikasi multimedia ini tidak hanya dalam bentuk teks yang monoton saja. Diharapkan dengan melalui aplikasi multimedia, pengguna (User) dapat lebih tertarik dan terhibur dalam melihat informasi yang disajikan (Effendi & Murinto, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Chrisna Atmadji dan M Arief Soeleman tentang Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi manajemen. Sistem multimedia yang bertujuan untuk pembelajaran mata kuliah sistem informasi manajemen supaya mempermudah pengertian dengan media suara , animasi dan teks. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam mempelajari sistem informasi manajemen berbasis sistem multi media yang terkesan lebih kreatif agar lebih mudah dipelajari. (Atmadji & Soeleman, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Rama Anugerah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Studi kasus SD Negeri 18). Aplikasi yang dibangun meliputi pembelajaran melalui multimedia yang di bangun dengan adobe Flash dengan penerapan pembelajaran secara

games. Aplikasi meliputi animasi, sound, teks, gambar dan video. Aplikasi yang dibangun bertujuan membantu anak - anak mempelajari bahasa inggris secara bermain dan belajar. (Anugerah, 2015)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Dasar Teori

Dalam pengajuan proposal skripsi ini, penulisan akan dipaparkan dalam beberapa pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian yang diajukan.

3.1.1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara dan musik). Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan