

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Multimedia adalah, kombinasi dari teks, manipulasi digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video (Vaughan, 2011). Sistem yang dibuat dengan berbasis multimedia memiliki sasaran dan batas dalam sistem multimedia itu sendiri. Sasaran aplikasi multimedia antara lain peningkatan kinerja, peningkatan efektivitas informasi, penurunan biaya, peningkatan keamanan aplikasi, peningkatan efisiensi, dan peningkatan pelayanan kepada pelanggan. Penyimpangan dari keenam sasaran inilah yang menimbulkan masalah pada aplikasi tersebut. Batasan aplikasi merupakan lingkungan yang membatasi aplikasi, misalnya peraturan-peraturan siapa yang boleh menggunakan aplikasi, siapa yang tidak boleh menggunakan aplikasi termasuk aplikasi pengendalian dari aplikasi tersebut (Suyanto, Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, 2004).

Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam *data processing system*, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Pada umumnya istilah perangkat lunak multimedia menyatakan cara-cara yang menghasilkan hubungan yang lebih efisien antara manusia dan mesin multimedia. Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi

terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien. Perangkat multimedia dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu bahasa pemrograman multimedia, perangkat lunak sistem multimedia, dan perangkat lunak aplikasi multimedia (Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, 2005).

Sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (Teks, Suara, Citra, Animasi dan Video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan dan memanipulasi (Putra, 2013). Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang, multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan (Binanto, 2010). Meskipun definisi multimedia masih belum jelas, tetapi secara sederhana dapat diartikan sebagai "lebih dari satu media". Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun, pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran (Amin & Ermanto, 2012).

3.2 Pariwisata

Menurut beberapa para ahli, pariwisata dimulai sejak dimulainya peradaban manusia itu sendiri dengan ditandai adanya pergerakan penduduk yang melakukan

ziarah dan perjalanan agama lainnya, serta perjalanan keingin tahuaan, perasaan takut, gila kehormatan dan kekuasaan sehingga membuat mereka melakukan suatu perjalanan. Menurut *World Tourism Organization* (WTO) dan sekarang berubah namanya menjadi *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) , secara sepintas membagi perkembangan atau sejarah pariwisata ke dalam 3 (tiga) jaman, yaitu: Jaman Kuno, Jaman Pertengahan, dan Jaman Modern (Kurniansah, 2014).

Pariwisata merupakan salah satu sector sumber devisa negara. Karena dengan adanya pariwisata maka pendapatan pemerintah akan bertambah, mulai dari pajak transportasi, pajak penginapan, dan pemasukan dari visa wisatawan asing. Semakin banyak wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh negara. Oleh karena itu kita sebagai warga Indonesia harus menjaga kelestarian dan keindahan alam yang dimiliki bangsa ini sebagai hadiah yang luar biasa dari Tuhan Yang Maha Esa (Solikhan & Putri, 2014).

Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Usaha memperbesar pendapatan asli daerah, maka program pengembangan dan pendayagunaan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi (Khasani, 2014).

3.3 Raja Ampat

Kepulauan Raja Ampat merupakan salah satu kawasan di Indonesia yang memiliki kekayaan keanekaragaman hayati laut. Wilayah ini terletak di bagian ujung barat

dari Pulau Papua. Sejak tanggal 12 April 2003, Kepulauan Raja Ampat resmi menjadi daerah otonom Tingkat dua atau kabupaten, yang merupakan daerah pemekaran dari Kabupaten Sorong. Ada sekitar 610 buah pulau yang tercakup dalam wilayah administrasi Kabupaten Raja Ampat dan diantaranya terdapat empat pulau besar atau pulau utama, yakni: Pulau Waigeo, Batanta, Salawati dan Misool. Keanekaragaman hayati laut tropis yang dimiliki Kabupaten Raja Ampat diperkirakan yang terkaya di dunia pada saat ini. Potensi sumberdaya terumbu karang yang dimiliki Kabupaten Raja Ampat, merupakan bagian dari "segitiga karang dunia" (Coral Triangel) yang terdiri dari Indonesia, Filipina, Papua New Guinea, Jepang, Australia. Selanjutnya, berdasarkan hasil Rapid Assessment Program yang dilakukan oleh Tim Conservation International (CI) disebutkan bahwa Kabupaten Raja Ampat memiliki keanekaragaman 456 spesies jenis karang keras, 699 spesies moluska, dan 972 spesies ikan karang (Dinas Perikanan dan kelautan, 2007).

3.4 iOS

iOS merupakan system operasi yang dibuat oleh perusahaan yang bernama Apple dan sistem operasi ini hanya dikhususkan untuk perangkat buatan Apple sendiri. Seperti contoh: iPhone, iPad, Apple TV dan lain sebagainya.

Sistem operasi yang terdapat pada produk-produk yang diciptakan perusahaan Apple. iOS awalnya hanya dikembangkan untuk Iphone dengan nama iPhone OS. Namun seiring berjalannya waktu, iOS berubah kegunaan dan

fungsinya diperluas sehingga bisa diaplikasikan pada perangkat Apple lainnya. iOS diturunkan dari OS X, yang memiliki fondasi Darwin dan karena itu iOS merupakan sistem operasi Unix (Simon, Edwin, Anggawijaya, & Prasetyo, 2012).

3.5 Xcode

Xcode adalah bagian dari apple development tools yang mendukung proyek manajemen, pengkodean, debugging, dan juga lainnya. Xcode merupakan Integrated Development Environment (IDE) yang memberikan semua tools yang diinginkan untuk mengatur dan membuat aplikasi pada iPhone, iPod Touch bahkan iPad (W, Sulistijono, & Kurniawanto, 2011).

Sebagai aplikasi *Native*, Xcode memiliki kelebihan karena dikembangkan langsung oleh Apple. tentunya memiliki integrasi yang menunjang *developer* untuk mengembangkan aplikasinya, berikut kelebihan Xcode:

- Free. Xcode dapat diunduh bagi pengguna Mac OS, secara gratis.
- GUI *user interface* yang diberikan Oleh Xcode terbilang familiar, jika anda sering menggunakan aplikasi di Mac OS maka anda tidak akan kesulitan dengan tampilan menunya.
- Bahasa Pemrograman C. Walaupun menggunakan Objective-C, namun karena merupakan pengembangan dari C, anda tidak begitu kesulitan dalam mendvelop perogram yang diinginkan.
- Bahasa selain C *extend*, anda juga dapat menggunakan bahasa lainnya yang familiar seperti C, C++, Objective-C, Objective-C++, Objective-C++,

Java, AppleScript,python . serta adanya dukungan *third party* untuk bahasa lainnya.

- Integritas . Xcode memiliki integritas yang baik dengan aplikasi Apple lainnya, salah satunya adalah mampu mengskronisasi dengan fitur iCloud , dan penyetelan dengan baik .
- Update . Update Xcode selalu menambahkan fitur yang menarik . selain itu dukungan dari setiap serinya mampu menghadirkan perubahan pengecekan kesalahan.
- Dukungan . Apple memiliki konsistensi dalam mengembangkan aplikasinya , sehingga mendukung keterjaminan aplikasi yang dibuatnya agar tidak terjebak dalam pelanggaran hak cipta (Prasetia & Tri Atmojo, 2015).