

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini perkembangan teknologi sangat cepat, serta menjadikan informasi yang dicari sangat mudah didapatkan. Maka dari itu teknologi saat ini bisa mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi supaya nantinya bisa menjadi lebih baik kedepannya. Teknologi juga bisa di manfaatkan untuk generasi muda pada saat ini untuk memperkenalkan wisata di tempat tinggalnya berada.

Desa Puser, merupakan salah satu desa di Kecamatan Baturaja Barat yang mempunyai wisata yang tak kalah menarik dengan desa-desa di Kabupaten OKU Kecamatan Baturaja Barat, Provinsi Sumatera Selatan, wisata tersebut bernama Objek wisata Kubang Naga ,tempat Objek wisata Kubang Naga berada di puncak Bukit Katung Desa Puser yang memiliki pesona keindahan pemandangan indah dari puncak bukit katung dan Objek wisata Kubang Naga ini memiliki sejarah yang menarik untuk dikunjungi.

Namun dalam penyebaran informasi seputar wisata masih dari mulut ke mulut (bercerita) ,sehingga mendapatkan informasi bersifat ringan. Alasan penulis melakukan survei disana karena untuk merancang suatu “Sistem informasi Wisata Kubang Naga di Desa Puser berbasis *Motion graphic video*” dan belum ada yang membuat video berbasis *Motion graphic video*, Desa Puser merupakan daerah yang memiliki wisata favorit ,dengan jumlah penduduk yang lebih kurang 3.467 jiwa, tentunya ini menjadi upaya bersama dalam

menyampaikan informasi yang lebih akurat, nyaman dan menarik serta memperkenalkan Wisata Kubang Naga ke masyarakat luas.

Seiring berjalannya waktu, teknologi yang terus berkembang seperti internet, telah tepat waktunya informasi yang bersifat manual bergeser ke informasi yang sifatnya teknologi. Dunia internet yang jaringannya semakin luas, mudah sekali digunakan oleh seseorang yang ingin mengakses informasi tanpa mengenal waktu. Teknologi internet yang sangat bermanfaat, seseorang dalam mencari sebuah informasi yang di inginkan sangatlah mudah serta teknologi internet ini juga dapat berhemat biaya dan tempat [1].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat Sistem informasi Wisata Kubang Naga di Desa Puser berbasis *Motion graphic video* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi Wisata Kubang Naga di Desa Puser berbasis *Motion graphic video*.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya fokus pada pembuatan *motion graphic video* Untuk media informasi Wisata Kubang Naga.
2. Hasil implementasi menggunakan *motion graphic* ini akan

menghasilkan video berdurasi 6 menit.

3. Informasi yang ada akan tersaji di *motion graphic video* dibuat nantinya yang didapatkan dari kantor Desa Pusar.
4. Pengujian Video nantinya dilakukan di kantor Desa Pusar.

1.5 Manfaat penelitian

“Penelitian ini berharap akan menghasilkan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk yang langsung maupun tidak langsung terlibat, seperti:

1.5.1 Manfaat bagi akademik

1. Memberikan pengetahuan tambahan dalam menginvestigasi permasalahan yang muncul serta strategi untuk mengatasi masalah tersebut.
2. Sebagai referensi bagi yang meneliti di bidang perancangan atau desain Video.

1.5.2 Manfaat bagi desa

Hasil penelitian dapat dijadikan media promosi bagi wisata desa Pusar dan akan memberikan dampak peningkatan ekonomi kerakyatan di Desa Pusar.

1.5.3 Manfaat bagi penulis

1. Menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan.
2. Mendapatkan pembelajaran secara mendalam tentang penerapan metode terstruktur.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:[2]

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan dasar analisis dan penyusunan skripsi, yang berisi teori-teori yang mendukung penelitian seperti sistem informasi, *Motion graphic*, *software* perancang video.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tempat penelitian, alat dan bahan, dan metode penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas dan diuraikan hasil dari analisis data penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada tempat peneliti melakukan penelitian.”

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN