

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor kebudayaan dan pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk peta pariwisata digital, kios informasi, film dokumenter, pembuatan cakram padat multimedia interaktif dan *website*. Selama ini museum pemerintah kabupaten Belitung hanya mengeluarkan brosur, *booklet*, kalender dan buku petunjuk sebagai media iklan dan promosi. Data promosi dan informasi museum Belitung dirasa kurang *up to date*, kurang lengkap dan jumlahnya juga sangat terbatas.

Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang tersebarluasnya informasi mengenai tujuan-tujuan wisata yang menarik untuk dikunjungi ke masyarakat. Pembuatan cakram padat multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi media iklan dan promosi alternatif yang tepat untuk memberikan informasi mengenai museum di kabupaten Belitung.

Untuk pariwisata kedepan, hal terpenting untuk mempromosikan *asset* budaya Belitung yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Pembuatan cakram padat multimedia interaktif ini selain untuk membantu mempermudah

petugas dalam meng-*update* informasi, juga mampu menyampaikan informasi mengenai museum Belitung kepada wisatawan, cakram padat multimedia interaktif juga bisa dibagikan kepada setiap pengunjung yang membutuhkan. Dengan demikian, diharapkan museum Belitung dapat berkembang dengan pesat, mudah dikenal banyak masyarakat dan mampu menjadi salah satu ikon pariwisata di kepulauan Belitung maupun di Indonesia.

### **1.2 Rumusan masalah**

Kondisi yang terjadi di museum Belitung dikarenakan terbatasnya media promosi yaitu kurang tersebarluasnya informasi mengenai tujuan wisata di Belitung dan salah satunya museum Belitung. Orang yang datang ke Belitung biasanya hanya datang ketempat wisata pantainya saja dari pada wisata sejarah karena yang mereka tahu informasi wisata yang terkenal di Belitung hanya wisata pantai saja. Maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana “Membuat cakram padat multimedia interaktif pada museum Belitung sebagai media promosi dan informasi berbasis multimedia” yang lengkap, *up to date* dan relevan dengan perkembangan dan kemajuan saat ini.

### **1.3 Batasan Masalah**

Media promosi ini akan memuat informasi mengenai museum secara keseluruhan, yaitu menyangkut isi koleksi benda di dalam museum dan keunggulan-keunggulannya, sarana dan prasarana yang ada di dalam museum.

Dalam penyusunan laporan ini saya membatasi masalah, yaitu pada :

1. Membuat aplikasi media promosi *offline* pada museum Belitung.
2. Media promosi ini hanya berjalan dikomputer dengan minimal Pentium 4 dan setaranya.
3. Fitur atau informasi yang disajikan :
  - a. Profil museum pemerintah kabupaten Belitung
  - b. Visi dan Misi
  - c. Struktur organisasi
  - d. Fasilitas museum
  - e. Informasi sejarah
  - f. Koleksi benda dan koleksi kebun binatang mini yang ada di museum
  - g. Informasi kontak
4. Media interaktif ini dibuat menggunakan *operation system windows 7* dengan aplikasi :
  - *Adobe Flash CS4 Professional*
  - *Adobe Photoshop CS4*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa dan merancang aplikasi multimedia interaktif untuk mempermudah dalam mempromosikan museum pemerintah kabupaten Belitung.

2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang saat ini dikhususkan pada pengembangan sistem multimedia.
3. Untuk media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Membuat aplikasi media promosi *offline* pada museum Belitung.
5. Media promosi pemerintah dalam mempromosikan museum.
6. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 (S1) menyandang gelar sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat bagi pemerintah kabupaten Belitung :

- 1) Membantu proses promosi museum pemerintah kabupaten Belitung
- 2) Memberikan informasi yang akurat dan menarik
- 3) Menjadikan museum pemerintah kabupaten Belitung sebagai salah satu museum yang memakai multimedia interaktif sebagai media promosi.

Manfaat bagi mahasiswa :

- 1) Menerapkan teori-teori yang di peroleh selama mengikuti pendidikan dengan dunia bisnis yang ada.
- 2) Sebagai tolak ukur untuk mengasah keterampilan serta kreatifitas.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang pembuatan sebuah *company profile* dengan menggunakan cakram padat multimedia interaktif.

Manfaat bagi pembaca :

- 1) Sebagai bahan acuan dan referensi bagi pembaca dengan topik permasalahan yang sama.
- 2) Menambah wawasan pembaca terhadap dunia multimedia dan sejarah yang ada di Belitung.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan dan pemahaman terhadap sistem yang sedang berjalan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu dibutuhkan beberapa metode pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

#### **1) Metode Observasi**

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke museum Belitung untuk melihat bagian-bagian mana saja dari museum yang dijadikan objek yang akan diteliti.

Data yang didapat di antaranya :

- a. Profil museum pemerintah kabupaten Belitung
- b. Visi dan Misi
- c. Struktur organisasi museum
- d. Data sejarah



e. Data mengenai koleksi benda yang ada di museum

## 2) Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak pengelola museum dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

Wawancara dengan :

- a. Ketua pengurus museum
- b. Pengurus kebun binatang
- c. Pengunjung museum

## 3) Metode kepustakaan (*Library*)

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang museum, dan literatur yang diperoleh dari internet mengenai museum yang semuanya berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dibahas/diteliti.

## 4) Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data-data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen yang diambil. Seperti pengambilan gambar barang-barang koleksi museum yang akan dipromosikan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Ada pun hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab Landasan Teori ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan gambaran tentang museum Belitung yang meliputi sejarah berdiri, fasilitas yang ada, struktur organisasi dan juga menguraikan analisis semua permasalahan yang ada serta rancangan dari *system* yang akan dibangun meliputi ide cerita, pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan secara lengkap proses tahap-tahap untuk membuat aplikasi pada cakram padat multimedia interaktif. Meliputi dari awal pembuatan aplikasi sampai *finishing*. Di bab ini juga menjelaskan hasil dari pembuatan cakram padat multimedia interaktif dan membahas beberapa kelebihan dan kekurangan pada *system* tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

