

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini dapat mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk dalam hal periklanan. Teknologi informasi saat ini sudah menjadi bagian utama dalam kegiatan bisnis dunia. Dengan berbasis teknologi informasi nilai bisnis diyakini akan semakin meningkat, oleh karena itu mutlak diperlukan pengembangan bisnis yang berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, dan iklan atau promosi.

Media iklan atau promosi pada umumnya menggunakan gambar dan teks atau yang sering disebut brosur, berbeda dengan aplikasi interaktif. Aplikasi interaktif merupakan suatu teknologi informasi yang bisa digunakan sebagai media promosi yang didalamnya sudah menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti : gambar, teks, suara, animasi dan video. Sehingga aplikasi interaktif mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan brosur, yang hanya menggabungkan dua unsur multimedia. Aplikasi interaktif juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pendidikan.

Saat ini aplikasi interaktif belum banyak di terapkan di museum – museum, demikian halnya juga di Museum Benteng Vredeborg Yogyakarta. Museum Benteng Vredeborg menyajikan barang – barang peninggalan Belanda

yang di sajikan sesuai bentuk aslinya, diorama - diorama yang menggambarkan perjuangan sebelum proklamasi kemerdekaan sampai dengan masa orde baru masih tertata rapi, yang akan disajikan dalam bentuk aplikasi interaktif. Dengan aplikasi interaktif ini diharapkan bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi calon pengunjung museum yang ingin mengetahui tentang museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul "**Rancang Bangun Aplikasi Interaktif Museum Benteng Vredenburg Sebagai Media Informasi dan Promosi**".

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam Tugas akhir ini adalah *"bagaimana membuat aplikasi interaktif untuk museum Benteng Vredenburg sehingga dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi?"*

1.3. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan tersebut pada :

1. Mengingat Museum Benteng Vredenburg sedang direnovasi, maka penulis hanya menggunakan diorama 1 dan diorama 2 sebagai obyek penelitian.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi interaktif ini adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS3.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat media informasi dan promosi tentang segala hal yang ada di Museum Benteng Vredenburg.
2. Sebagai prasyarat kelulusan Diploma III di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah :

1. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang berkaitan dengan aplikasi interaktif sebagai imedia informasi dan promosi.
2. Aplikasi Interaktif ini dapat memudahkan masyarakat dan calon pengunjung dalam mencari tahu mengenai Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang penulis lakukan dalam pembuatan aplikasi interaktif ini meliputi :

1. Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung baik dengan lisan atau tulisan pada petugas maupun pengunjung Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta .
2. Observasi yaitu pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

3. Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen - dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Studi dokumentasi tidak sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen - dokumen tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori – teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas mengenai Sejarah, Profil, Visi dan Misi, serta fasilitas yang berhubungan dengan museum Benteng Vredeburg.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain

