

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat dan cepat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terjadi karena kebutuhan akan sebuah informasi dalam masyarakat sangatlah penting, dengan informasi yang didapat masyarakat dapat memilih hal-hal yang menjadi kebutuhannya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas menuju era modernisasi. Salah satu alat informasi tersebut adalah teknologi multimedia.

Museum Batik Pekalongan merupakan salah satu objek wisata di kota Pekalongan yang mempertunjukkan berbagai jenis maupun motif batik asli khas Pekalongan. Sebagai penunjang kemajuan museum diperlukan sebuah pembenahan, salah satunya adalah penerapan sistem teknologi pada museum tersebut.

Multimedia merupakan media informasi yang baik karena informasi yang disampaikan dapat berupa teks, audio, dan secara visual. Disamping itu perancangan multimedia ini juga menggunakan sistem touchscreen untuk mempermudah pengoperasian sistem.

Museum batik pekalongan merupakan lingkup tempat pekan batik nasional maupun internasional, oleh karena itu untuk kemajuan Museum ini perlu adanya teknologi informasi multimedia. Dan penulis mengangkat judul “MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI PADA MUSEUM BATIK PEKALONGAN BERBASIS TOUCHSCREEN”.

1.2 Rumusan Masalah

Keterkaitan dengan adanya latar belakang masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah media teknologi pada Museum Batik Pekalongan secara baik agar dapat membantu pengembangan museum tersebut.

Dengan masalah yang ada, maka pokok bahasan yang akan dikembangkan dalam penulisan skripsi :

1. Bagaimana memberikan sentuhan teknologi pada Museum Batik Pekalongan?
2. Bagaimana menyampaikan informasi yang ada di Museum Batik Pekalongan secara efektif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi media teknologi informasi dengan sistem touchscreen dengan beberapa batasan, antara lain :

1. Merancang sistem informasi multimedia yang dapat memberikan informasi bagi pengunjung Museum Batik Pekalongan.
2. Aplikasi ini berbasiskan pada sistem touchscreen (*layar sentuh*).
3. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan interface untuk memudahkan user mengoperasikan sistem ini.
4. Dalam membuat media teknologi informasi ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, CoreDRAW X4 dan menggunakan system operasi Windows seven.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari tugas Skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat media teknologi informasi pada Museum Batik Pekalongan yang dapat digunakan sebagai sarana belajar dan informasi pengunjung museum.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa yaitu mengetahui bagaimana cara menginformasikan suatu instansi dengan menggunakan multimedia dan mengetahui cara pembuatan teknologi multimedia berbasis touchscreen tersebut.
2. Bagi instansi yaitu dapat menggunakan teknologi tersebut sebagai salah satu fasilitas penyampaian informasi yang modern sehingga pengunjung Museum Batik Pekalongan dapat meningkat.
3. Bagi masyarakat/pengunjung yaitu lebih mudah dalam mendapatkan informasi tentang Museum Batik Pekalongan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal satu november hingga 1 januari 2013 di Museum Batik Pekalongan.

1.6.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa cara yakni :

1. Data Primer
Data ini merupakan data yang diperoleh langsung dari tempat penelitian secara observasi.
2. Data Sekunder
Data ini merupakan data yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan wawancara.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian penulis mengambil data dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Observasi

Dimana data dikumpulkan dengan cara mengamati secara langsung dilapangan atau obyek penelitian.

2. Wawancara

Penulis mengadakan Tanya jawab kepada beberapa pegawai Museum yang terlibat langsung dengan obyek penelitian.

3. Questioner

Dimana data dikumpulkan dengan cara memberikan pertanyaan.

4. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih teratur dan terarah, Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika, yang terdiri lima bab yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail konsep dasar teknologi informasi, berupa definisi sistem, karakteristik sistem informasi, teori interaksi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem. analisis tersebut berupa tinjauan umum, analisis sistem berupa analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, interaksi user dengan aplikasi Museum Batik Pekalongan, sedangkan perancangan sistem diantaranya berupa, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai memproduksi sebuah sistem, membuat tampilan program, penerapan layar sentuh, ujicoba sistem, hasil observasi dan memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

