

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi.

Demikian halnya dengan dunia pendidikan dan pariwisata saat ini, penggunaan teknologi informasi dirasa sangat efektif sebagai media penyampaian sebuah informasi. Masyarakat tidak akan merasa bosan saat mencari informasi, karena perkembangan teknologi informasi pada saat ini juga memberikan berbagai macam cara baru dalam penyampaian informasi sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan, penyampaian informasi juga dapat dikemas dan disampaikan dengan media penyampaian informasi digital yang *user friendly* dan sangat menyenangkan saat digunakan.

Museum Gunungapi Merapi merupakan objek wisata pendidikan yang baru saja didirikan, keberadaannya tentu saja belum banyak yang mengetahuinya, selain itu juga museum ini didirikan sebagai objek wisata yang memiliki nilai pendidikan yang tentunya dibutuhkan sebuah media penyampaian informasi atau aplikasi yang bisa menambah nilai manfaat bagi pengunjung Museum Gunungapi Merapi, sementara itu media penyampaian informasi yang

selama ini digunakan masih berupa brosur yang tentunya kurang menarik dan kurang efektif dalam pendistribusian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan, yaitu bagaimana membuat media penyampaian sebuah informasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang keberadaan Museum Gunungapi Merapi di daerah Kabupaten Sleman ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas dan berdasarkan data-data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian, penulis membatasi penyusunan laporan ini pada:

1. Variabel Penelitian

Menghasilkan aplikasi virtual galeri sebagai media penyampaian sebuah informasi pada obyek wisata Museum Gunungapi Merapi. Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi adalah sebuah media penyampaian informasi digital yang dapat memberikan informasi yang lebih menarik tentang Museum Gunungapi Merapi. Virtual Galeri ini memberikan informasi bagi penggunanya tentang koleksi benda-benda yang ada didalam museum. Dengan tampilan galeri yang sesuai dengan panorama di dalam museum, pengguna akan dihadapkan langsung seolah-olah berada di dalam museum dan dapat memperoleh informasi keterangan benda-benda tersebut.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat dalam bangku kuliah dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan.
 - b. Mahasiswa dapat membantu memperbaiki media penyampaian informasi yang telah ada sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin bagi wisata Museum Gunungapi Merapi.
2. Bagi Wisata Museum Gunung Merapi
 - a. Sebagai media promosi dan pengenalan Museum Gunungapi Merapi.
 - b. Sebagai souvenir bagi kunjungan-kunjungan resmi dan kedinasan.
 - c. Sebagai media informasi dan edukasi bagi pengunjung Museum Gunungapi Merapi.
3. Bagi Pihak Lain
 - a. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain untuk menyelesaikan Tugas Akhir dan Skripsi.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh informasi data yang akurat dan obyektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan, maka penyusun menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek Museum Gunungapi Merapi.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung pada pihak Pengelola Museum Gunungapi Merapi.

3. Metode Kearsipan

Adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari pihak museum dalam bentuk dokumen.

4. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan sumber-sumber berupa buku atau sumber informasi lain yang berhubungan dengan topik penelitian sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6 Metode Penulisan Laporan

Agar penyajian laporan tugas akhir tertata dengan baik dan terstruktur serta mudah untuk dipahami maka laporan dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian ,metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori, bab ini berisi konsep dasar multimedia.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang obyek penelitian yang diambil dalam penyusunan tugas akhir.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi sistem informasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari seluruh pelaksanaan kegiatan. Di samping itu juga dicantumkan saran dari penulis kepada pihak yang akan melaksanakan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

1.7 Rencana Kegiatan

Agar penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir dapat berjalan secara teratur dan sistematis maka diperlukan adanya rencana kegiatan. Adapun rencana kegiatan penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir adalah seperti yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan 2011.

NO	KEGIATAN	MEI 2011				JUNI 2011			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Observasi Masalah								
2	Pengumpulan Data								
3	Pembuatan Aplikasi								
4	Penyerahan								

