

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan berteknologi seperti sekarang informasi sangat vital peranannya. Informasi sangat dibutuhkan bagi siapa saja dan informasi juga dapat disampaikan melalui berbagai media salah satunya multimedia. Dengan multimedia informasi yang disampaikan akan lebih mudah dicerna, dipahami dan mudah diingat. Oleh karena itu multimedia juga penting sebagai penunjang dari penyampaian informasi itu sendiri.

Salah satu alat multimedia adalah CD interaktif. Melalui CD interaktif konsumen akan disuguhkan dengan presentasi-presentasi yang menarik dan terkesan modern. Kelebihan CD interaktif adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), mengatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Dalam perjalanan sejarah, keberadaan suatu peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun benda warisan budaya selalu tidak terawat dengan baik sehingga generasi selanjutnya tidak mengetahui dengan pasti perjalanan sejarah suatu negeri. Hal ini ditambah dengan kondisi geografis kota Tanjungpinang yang berdekatan dengan Malaysia dan Singapura, sehingga benda warisan budaya daerah yang berharga rentan dibawa ke luar negeri. Sudah sewajarnya

pemerintah daerah dalam hal ini Pemerintah Kota Tanjungpinang menghimpun semua aset yang bernilai sejarah budaya ditempatkan dalam Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah.

Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah merupakan salah satu upaya Pemerintah Kota memberikan ruang yang luas kepada seluruh masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari benda koleksi yang dipamerkan di museum. Dalam hal ini, pembuatan CD Interaktif Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah sebagai sarana promosi dan informasi adalah salah satu strategi agar dapat membantu mempromosikan museum ini kepada khalayak ramai dan juga penyampaian informasinya akan terasa lebih menarik. Dalam perancangan laporan skripsi ini diangkatlah judul "Pembuatan CD Interaktif Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah Tanjungpinang Sebagai Sarana Promosi dan Informasi", dengan harapan dengan adanya pembuatan CD Interaktif ini dapat memiliki daya tarik yang lebih terhadap museum tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang penulis angkat adalah :

Bagaimana membuat CD Interaktif Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah Sebagai Sarana Promosi dan Informasi.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang ada pada bahasan Pembuatan CD Interaktif Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah Sebagai Sarana Promosi dan Informasi, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. CD Interaktif ini hanya bisa dijalankan menggunakan komputer yang memiliki CD/DVD rom.
2. Software yang digunakan di dalam pembuatan program ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman Lingo yang disertakan di dalam software Macromedia Director, desain gambar menggunakan Corel Draw 12 dan Adobe Photoshop CS3.
3. Aplikasi bersifat statis, sehingga software tidak dapat di update jika suatu saat ada perubahan.

### 1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

#### 1. Internal

- a. Menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan strata 1

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

- b. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi.
- c. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

## 2. Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru media penyampaian informasi pada Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah Tanjungpinang.
- b. Media pelengkap informasi yang berbasis multimedia interaktif.
- c. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

### 1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dipakai penulis adalah :

#### 1. Metode observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi.

#### 2. Metode wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak terkait.

#### 3. Metode studi pustaka

Metode pengumpulan data mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan skripsi ini penulis membaginya dalam lima Bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan secara garis besar landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

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

Bab ini berisikan langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif

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

Bab ini membahas tentang alur konfigurasi, pengujian sistem

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran guna penyempurnaan sistem.