

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang ini, teknologi multimedia sudah menjamah hampir di semua aspek kehidupan. Berdasar kondisi tersebut, munculah banyak aplikasi – aplikasi baru dan pengembangan dari aplikasi sebelumnya. Setiap orang berusaha mencari inovasi – inovasi mutakhir dan menciptakan program aplikasi baru.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memutuskan untuk menciptakan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menjadikan perbaikan dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya dan dapat menjadikan inspirasi untuk mengembangkan program aplikasi sejenis yang lebih baik. Dari itu penulis memutuskan untuk mengangkat judul skripsi yaitu

“Pembuatan Katalog Digital Museum Anak Kolong Tangga
di Taman Budaya Yogyakarta
dengan Menggunakan Macromedia Flash MX”

Dengan aplikasi tersebut diharapkan juga para pengunjung dapat dengan mudah mengetahui letak – letak objek dalam museum dan dapat mencari informasi tentang sejarah museum, sejarah barang – barang yang dipajang di dalam museum dan profil museum beserta pengurus – pengurusnya serta informasi – informasi event yang akan diadakan museum.

Perlu dijelaskan bahwa museum yang dijadikan objek adalah “Museum Anak Kolong Tangga”. Museum ini berisi mainan – mainan tradisional dari zaman dulu sampai sekarang dan dari berbagai penjuru dunia. Karena itu, harus diciptakan aplikasi yang interaktif dengan tampilan menarik dan mudah digunakan karena sebagian besar yang akan menggunakannya adalah anak – anak. Dengan program ini pula, anak – anak akan terbiasa dengan perangkat multimedia sejak dini. Didalam program ini juga akan diberi hak akses khusus bagi pihak museum untuk mengubah beberapa informasi yang ada didalam program aplikasi. Dengan semua itu diharapkan informasi yang ada didalamnya selalu *up to date*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam hal ini adalah

- Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menarik anak – anak untuk berkunjung ke museum dan mencoba menggunakan program aplikasi tersebut.
- Bagaimana menciptakan aplikasi yang bisa di ganti oleh pihak museum sehingga informasi yang didapat user selalu *up to date*.

1.3 Batasan Masalah

Di dalam Aplikasi ini berisi segala informasi mengenai museum meliputi sejarah museum, denah museum, gambar serta sejarah barang-barang yang

dipajang di museum, susunan pengurus dan event-event yang akan dilaksanakan, berita yang terkait dengan museum serta beberapa dokumentasi.

Untuk membatasi ruang lingkup software maka di sini tidak akan dibahas program multimedia lain selain yang mencakup

**“Pembuatan Katalog Digital Museum Anak Kolong Tangga
di Taman Budaya Yogyakarta
dengan Menggunakan Macromedia Flash MX”**

Yang meliputi segala macam software pembangun yaitu Macromedia Flash MX, Adobe Audition 2.0, Adobe Photoshop CS2 dan software pendukung lainnya. Dengan semakin banyaknya software pendukung diharapkan program dapat dibuat secara optimal dan dapat digunakan sebaik mungkin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

- Mengimplementasikan sistem (aplikasi) multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

1.4.2 Eksternal

- Membuat katalog museum digital berbasis multimedia yang diharapkan dapat membantu menarik pengunjung museum dalam hal ini anak – anak dan mempermudah mereka dalam mendapat segala informasi tentang museum.
- Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

- Memberi kemudahan bagi pengunjung museum untuk mendapatkan informasi tentang seluk beluk museum tanpa harus mengandalkan *guide*.
- Karena museum ini adalah museum anak diharapkan program ini akan dapat menarik minat anak untuk belajar multimedia.
- Memudahkan pihak museum dalam mengganti informasi yang ada mengenai barang-barang di museum ataupun segala hal yang ada di dalam program sehingga kemungkinan pemberian informasi yang tidak valid dapat diminimalkan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- Metode Online

Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.

- Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan museum anak yang dijadikan objek penelitian.

- Metode Observasi

Yaitu peninjauan dan pengamatan langsung ke museum agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat dengan objek penelitian.

- Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

- Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar hasil *scan* yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini dibahas tentang pengertian catalog, pengertian digital, pengertian katalog digital dan uraian tentang multimedia serta penjelasan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dalam hal ini adalah Macromedia Flash MX, Adobe Audition 2,0 dan Adobe Photoshop CS2.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan sistem baik fungsional maupun non fungsional dari mulai hardware, software, analisis biaya manfaat, komponen biaya, komponen manfaat, beserta contoh implementasi biayanya serta kelayakannya. Di sini dijelaskan juga mengenai proses sebelum produksi yaitu penjadwalan baik penjadwalan proses pengembangan software ataupun penjadwalan observasi serta berisi flowchart system dan perancangan design interface program yang akan diterapkan pada pembuatan program aplikasi katalog museum digital.

BAB IV :Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi program dari mulai uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem, dan berisi pembahasan program dari mulai listing program, pembahasan interface dan pembahasan kuisisioner.

BAB V : Penutup

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran.

