

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagian bagian dari masyarakat dunia, kita 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 Biologi Yogyakarta merupakan obyek wisata pendidikan yang keberadaan tempatnya belum banyak orang ketahui, selain itu museum ini didirikan sebagai obyek wisata yang memiliki nilai pendidikan yang tentunya dibutuhkan bagi sebuah media penyampaian informasi atau aplikasi yang bisa menambah nilai manfaat bagi pengunjung Museum Biologi Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas,maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana menampilkan isi yang ada didalam Museum Biologi Yogyakarta secara nyata.
2. Bagaimana merealisasikan suatu virtual gallery yang dapat digunakan untuk sarana promosi dan secara otomatis memberikan informasi yang sangat akurat.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada Virtual Galery di Museum Biologi yang menampilkan kondisi nyata dari Museum tersebut dengan sentuhan 3D sehingga pengguna akan dihadapkan langsung seolah-olah berada didalam 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 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini antara lain :

- a. Bagi Mahasiswa Mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat dalam bangku kuliah dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada dilapangan.
- b. Mahasiswa dapat membantu memperbaiki media penyampain informasi yang telah ada sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin bagi wisata Museum Biologi Yogyakarta.

1. Bagi Museum Biologi Yogyakarta

- a. Sebagai media promosi dan pengenalan Museum Biologi kepada masyarakat
- b. Sebagai souvenir bagi kunjungan-kunjungan resmi dan kedinasan
- c. Sebagai media informasi dan edukasi bagi pengunjung pelajar dan mahasiswa di Museum Biologi Yogyakarta

2. 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 Biologi.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung pada pihak pengelola Museum Biologi.

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 Sistematika Penulisan

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

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan Virtual Galery. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS5 untuk perancangan desain grafisnya, animasi dan aplikasi interaktifnya menggunakan Macromedia Director MX, Sothink Glanda, dan 3D Studio Max.

BAB III : TINJAUAN UMUM

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

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan serta menguraikan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi sistem informasi

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi 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

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

No	RENCANA KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			FEBRUARI	
		2011				2011				2011			2012	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Pra Survei													
2	Persiapan													
3	Pengumpulan Data													
4	Analisis													
5	Perancangan													
6	Uji Coba													
7	Pengetikan Laporan													

Keterangan :

Waktu kerja = 

Waktu Libur = 