

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi semakin berkembang pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi informasi. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Peran multimedia dalam dunia pendidikan dan pariwisata sangat berpengaruh, karena penyampaian informasi melalui gambar, teks, audio, dan video yang didesain secara khusus akan memudahkan dan memiliki daya tarik tersendiri dalam penyampaian informasi yang menarik dan mudah diingat.

Di zaman modern perkembangan bidang informasi begitu cepat, hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi. Seperti sekarang ini mungkin sebagian orang sudah tidak tertarik lagi pada museum. Karena kurangnya sarana promosi melalui teknologi informasi maka masih banyak masyarakat yang kurang tertarik.

Museum Sonobudoyo merupakan Museum dibidang kesenian dan kebudayaan jawa. Untuk lebih mengetahui informasi Museum Sonobudoyo maka Museum melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai surat kabar, pameran, dan brosur. Di Museum Sonobudoyo sudah terdapat peta ruangan Museum tersebut, peta tersebut tidak memberikan informasi secara lengkap dan menarik. Selain itu peta tersebut hanya berupa manual atau selebaran.

Dengan dasar tersebut maka mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan peta informasi Museum Sonobudoyo melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, musik yang dapat menarik perhatian dan memudahkan pengunjung Museum, karyawan, pihak lain sebagai penerima informasi.

Peta tersebut dapat menyajikan informasi lengkap yang dibutuhkan wisatawan yang sedang berkunjung di Museum Sonobudoyo misalnya sejarah Museum, nama ruangan, isi Museum, ataupun informasi lainnya yang tersedia.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana menganalisa data yang ada didalam Museum Sonobudoyo menjadi sebuah informasi?
- b. Bagaimana merealisasikan suatu peta digital yang dapat digunakan untuk sarana promosi dan juga memberikan informasi yang sangat akurat bagi wisatawan dan masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diberikan dalam tugas akhir ini adalah :

- a. Perancangan peta digital pada Museum Sonobudoyo berbasis multimedia ini hanya menginformasikan tata letak ruangan, informasi tentang isi Museum, sejarah Museum, struktur organisasi, visi dan misi serta kegiatan di Museum.
- b. Untuk mengetahui informasi ruangan pada Museum Sonobudoyo yang ditampilkan pada peta digital, dengan cara mengklik nama ruangan atau *icon* pada ruangan tersebut.
- c. Aplikasi peta digital akan dibuat berupa cd dan bersifat statis sehingga bisa dimanfaatkan untuk souvenir bagi wisatawan.
- d. Aplikasi peta digital pada menu Visi dan Misi serta Activity bersifat dinamis dan hanya dapat diperbaharui oleh admin.
- e. Penelitian ini hanya mencakup wilayah Museum Sonobudoyo.

1.4 Manfaat dan Tujuan 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:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

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

1.4.2 Bagi Wisatawan Museum Sonobudoyo

- a. Sebagai media promosi dan pengenalan Museum Sonobudoyo.
- b. Sebagai souvenir bagi kunjungan-kunjungan resmi dan kedinasan.
- c. Sebagai media informasi dan edukasi bagi pengunjung Museum Sonobudoyo.

1.4.3 Bagi Pihak Lain

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-

sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut:

1.5.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung di Museum Sonobudoyo yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.5.2 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan wisatawan dan Kepala Museum Sonobudoyo untuk mendapatkan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Mempelajari kepustakaan yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman yang dapat dipertanggung jawabkan dengan cara membandingkan serta mempelajari antara teori kepustakaan dengan studi lapangan mengenai objek tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan 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 multimedia interaktif. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak **Corel Draw X4** dan **Adobe Photoshop CS3** untuk perancangan desain grafisnya. Untuk animasi dan aplikasi multimedia interaktifnya menggunakan **Adobe Flash CS 3**.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini mendeskripsikan tentang gambaran umum, visi, misi, denah lokasi dan struktur organisasi Museum Sonobudoyo.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan peta, teknik dasar, dan hasil aplikasi pembuatan peta digital.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

No	RENCANA KEGIATAN	JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI
		2012				2012				2012				2012				2012
		1	2	3	4	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 =  