

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini sudah semakin maju, ditandai dengan telah banyaknya teknologi yang telah muncul. Perkembangan teknologi telah banyak digunakan atau diaplikasikan diberbagai media, salah satunya media edukasi, informasi, bahkan promosi, contoh penggunaan teknologi yang telah banyak diaplikasikan adalah media interaktif.

Maka dari itu media interaktif dapat menjadi suatu terobosan baru yang memanfaatkan teknologi sebagai media informasi, komunikasi dan atau promosi, contoh penggunaan media interaktif dalam hal promosi adalah *company profile* yang dapat diaplikasikan di berbagai instansi, sebagai contoh seperti sekolah, industri, dan museum.

Dalam hal ini peneliti merancang dan membuat *company profile* berbasis media interaktif untuk museum purbakala Sangiran Sragen yang terletak di kabupaten Sragen dan Karanganyar sebagai media untuk promosi dan informasi di museum prubakala Sangiran.

Dengan menggunakan media interaktif yang diaplikasikan dalam *company profile* diharapkan dapat menarik minat para pengunjung untuk mengunjungi museum purbakala Sangiran dimana banyak ilmu yang dapat diperoleh, salah satu dari banyaknya ilmu yang dapat diperoleh antara lain yaitu ilmu mengenai fosil-fosil

hewan, tumbuhan – tumbuhan, sejarah evolusi manusia, sampai perkakas yang digunakan pada zaman tersebut.

## 1.2 Rumusan masalah

Sesuai latar belakang yang telah di jelaskan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat *company profile* berbasis media interaktif sebagai media promosi dan informasi yang tepat untuk museum purbakala Sangiran Sragen yang mudah digunakan pengunjung ?
2. Bagaimana memanfaatkan *company profile* berbasis media interaktif untuk promosi pada museum purbakala Sangiran Sragen?

## 1.3 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut :

1. Target sasaran untuk *company profile* ini adalah pengunjung museum purbakala Sangiran Sragen.
2. *Company Profile* berbasis media interaktif ini dibuat dengan software utama Adobe Flash CS6, dan software pendukung lainnya yaitu Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X5.

#### 1.4 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengenalkan situs prubakala Sangiran Sragen kepada pengunjung.
2. Meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum.
3. Untuk mempromosikan situs purbakala Sangiran Sragen.
4. Untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan situs purbakala Sangiran Sragen.

#### 1.5 Metode penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

##### 1. Observasi

Metode ini adalah metode pertama yang akan diterapkan pada penelitian dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan pengamatan langsung ke situs purbakala Sangiran Sragen.

##### 2. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai situs purbakala Sangiran Sragen dari setiap klaster, serta koleksi yang ada pada setiap klaster tersebut.

##### 3. Pustaka

Metode pustaka yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku – buku *literature* yang berhubungan dengan proses pembuatan media interaktif ini.

#### 4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen – dokumen, data yang digunakan peneliti adalah data dokumentasi foto yang diambil di situs purbakala Sangiran Sragen, yakni dari bangunan , lokasi dan koleksi yang ada dengan menggunakan kamera. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan gambar atau foto yang berkaitan dengan penelitian sehingga data – data yang diperoleh dapat digunakan.

#### 1.6 Sistematika penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar skripsi, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang ketentuan – ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah – masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian media interaktif, penjelasan *company profile*, bentuk – bentuk media interaktif dan masalah – masalah serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang rancangan media interaktif, materi dan teori yang akan digunakan dalam media interaktif dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media interaktif.

### **BAB IV IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media interaktif dari rancangan yang telah dibuat mulai dari proses pembuatan, penggunaan, pengujian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang nantinya akan membangun perbaikan dan peningkatan penelitian ini.