

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, yakni diantaranya dalam dunia pendidikan, industri, militer, pariwisata, hiburan, dan sebagainya, yang hampir semuanya telah memanfaatkan teknologi komputer.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah teknologi multimedia, selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat, seiring dengan perkembangan komputer pribadi (*personal computer*). Ribuan perusahaan di dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk maupun sebagai media informasi bagi perusahaan mereka. Jutaan programmer (*peembuat program*) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan, juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematik, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, merakit komputer, mempelajari jalan sebuah kota dan lain-lain. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer diseluruh Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Saat ini kita telah menjadi saksi kemajuan sebuah teknologi mutakhir multimedia.

Melihat kemampuannya multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkannya pada sistem informasi berbasis multimedia khususnya sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi dan promosi bagi Museum Batik Yogyakarta yang belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia di dalam penyampaian informasi, karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi dalam bentuk company profile dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA MUSEUM BATIK YOGYAKARTA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi.
2. Bagaimana cara menginformasikan dan mempromosikan Museum Batik dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat diterima dengan baik bagi masyarakat.
3. Apa saja manfaat dan nilai tambah bagi Museum Batik setelah menggunakan aplikasi multimedia.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai suatu sistem informasi Museum Batik sangatlah luas. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang dikaji adalah:

1. Membahas tentang penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu profil perusahaan sebagai promosi bagi Museum Batik tentang pembuatan, pemasaran, dan organisasi yang dimiliki.
2. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah: Macromedia Director MX, Corell Draw, Adobe Photoshop dan Cool Edit Pro 2.0.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA MUSEUM BATIK YOGYAKARTA” terkandung suatu maksud yaitu untuk mengetahui seberapa efektifkah sistem informasi berbasis multimedia diterapkan pada Museum Batik.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bagi penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Diploma STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Membuat aplikasi multimedia untuk Museum Batik Yogyakarta.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktifitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang tekhnologi informasi.

E. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung peneliti berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas dan akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data :

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan tugas akhir ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian tentang Museum Batik penulis mengambil lokasi yaitu Museum Batik yang beralamat di Jl. Dr. Soetomo no. 13 Yogyakarta.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Library Research

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun tugas akhir ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

1) Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan.

2) Metode Wawancara

Yaitu tehnik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

3) Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan tanya yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau dari informasi yang dapat mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

F. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan tugas akhir ini maupun tentang apa yang terkandung dalam tugas akhir ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Berisi uraian dan penjelasan tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, struktur aplikasi, standar pengembangan sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berisi uraian dan penjelasan mengenai gambaran umum tentang Museum Batik, visi dan misi, struktur organisasi dan fasilitas yang dimiliki.

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi uraian mengenai pembuatan sistem, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan sistem, menguji sistem, menggunakan sistem multimedia, memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Didalam bab v ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan serta saran dari semua kegiatan pembuatan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

G. RENCANA KEGIATAN

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	KETERANGAN	November 2007	Desember 2007	Januari 2008
1	Proposal	■		
2	Penelitian Lapangan	■		
3	Pengambilan Data	■		
4	Perancangan Sistem		■	
5	Uji Coba Sistem		■	
6	Penyusunan Laporan		■	