

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Museum Airlangga Kodya Kediri semula bernama Museum Tirtoyoso, merupakan sebuah bangunan yang digunakan untuk menyimpan benda-benda purbakala peninggalan sejarah. Karena bangunan tersebut terletak di kawasan Taman Hiburan Tirtoyoso maka oleh pemerintah setempat pada waktu itu diberi nama Museum Tirtoyoso. Pada tahun 1990-an melalui kerjasama beberapa instansi dan masyarakat Museum Tirtoyoso dipindahkan ke kawasan Goa Selomangleng dan berganti nama menjadi Museum Airlangga Kodya Kediri.

Museum Airlangga bertujuan menyelamatkan benda-benda cagar budaya peninggalan sejarah, agar masyarakat khususnya generasi muda dapat mengenal dan memahami kebudayaan peninggalan nenek moyang. Selain fungsi pendidikan, Museum Airlangga juga berfungsi sebagai wahana penelitian para arkeolog dan sebagai salah satu daerah tujuan wisata atau rekreasi.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersampaikan baik dalam bentuk cetak seperti koran, majalah, pamflet atau brosur. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melalui radio, iklan televisi atau yang lagi berkembang begitu pesat akhir-akhir ini adalah media internet. Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia, sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk

melakukan proses navigasi, interaksi serta berkomunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai (user) dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Ironisnya adalah kebudayaan nenek moyang jarang yang mengetahui atau lebih tepatnya sedikit demi sedikit dilupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda saat ini.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka penulis sepakat untuk mengadakan penelitian guna menunjang penyusunan Tugas Akhir dengan judul "*Aplikasi Multimedia Interaktif Museum Airlangga Kodya Kediri Sebagai Media Promosi Pariwisata Daerah*".

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis perlu menetapkan rumusan masalah :

1. Dengan cara apakah agar masyarakat khususnya generasi muda peduli dan berminat untuk mengenal lebih jauh mengenai budaya dan benda peninggalan sejarah yang ditinggalkan nenek moyang yang ada di Museum Airlangga Kodya Kediri.
2. Bagaimana merancang aplikasi interaktif agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik serta dapat dengan mudah diakses dan pada akhirnya informasi tersebut dapat mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik bagi pihak penyaji maupun pengguna aplikasi.

C. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Aplikasi Cd Interaktif Museum Airlangga Kodya Kediri penulis memberikan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi cd interaktif Museum Airlangga Kodya Kediri berisi informasi tentang sejarah singkat museum serta benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi koleksi Museum Airlangga Kodya Kediri.
2. Agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas serta dapat menarik lebih banyak pengunjung yang datang ke Museum Airlangga Kodya Kediri maka dalam proses pembuatannya kami menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro dan 3D Studio Max.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membuat aplikasi Multimedia ini yaitu :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat pendidikan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya pada pengenalan benda-benda sejarah yang ada di Museum Airlangga Kodya Kediri.

E. Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Museum Airlangga Kodya Kediri dengan baik, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi melalui tanya-jawab antara peneliti dan petugas museum.

2. Metode Observasi.

Suatu metode penelitian dimana penulis mendatangi langsung atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis melakukan penelitian secara langsung ditempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh petugas museum.

3. Metode Dokumentasi.

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran sejarah Museum Airlangga Kodya Kediri dengan menggunakan alat bantu kamera digital.

4. Metode Studi Pustaka.

Metode dengan cara pengumpulan data dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah Museum Airlangga Kodya Kediri dari masa pembangunannya.

F. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

BAB III TINJAUAN UMUM

Sekilas tentang sejarah museum Airlangga Kodya Kediri dan penyajian informasi mengenai sejarah Museum.

BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan sistem.

