

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara yang mempunyai beraneka ragam kebudayaan, adat istiadat, tarian dan lainnya karena terdiri dari suku dan etnis serta agama yang berbeda – beda. Sering kali kita tidak memperhatikan atau kita tidak mengetahui budaya Indonesia. Kita baru bisa tahu ketika budaya kita ada yang merebut atau di akui oleh negara lain.

Dengan ada masalah tersebut kami sebagai penyusun ingin membuat sebuah aplikasi multimedia dengan tema kebudayaan yang disusun secara menarik sehingga mudah diingat masyarakat atau yang menggunakan aplikasi ini.

Kombinasi beberapa elemen seperti suara,gambar,animasi,video,teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia sangat berperan dalam 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. Dan akan membuat hal yang menarik untuk di lihat dan mudah di ingat.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan barang baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan.

Sehubungan dengan itu kami ingin membuat sebuah aplikasi multimedia dengan judul "APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN BENDA - BENDA BERSEJARAH INDONESIA DI MUSEUM SONOBUDAYA YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana agar masyarakat Indonesia dapat mengenal tentang benda bersejarah Indonesia?"

Secara lebih khusus masalah penelitian dirumuskan pada sub-sub pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara masyarakat Indonesia agar bisa mengenal benda bersejarah Indonesia?
2. Apa yang dilakukan agar benda bersejarah Indonesia agar tidak bisa diakui oleh negara lain?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi tentang benda bersejarah Indonesia di museum Sonobudaya yang dibuat untuk metode pengenalan dan pembelajaran dibuat sederhana dan dengan animasi yaitu :

1. Intro aplikasi berupa animasi museum Sonobudaya Unit I Yogyakarta.
2. Untuk tampilan dibuat sederhana dengan sedikit animasi dan effect suara.
3. Data yang diambil dan diteliti adalah data museum Sonobudaya Unit 1 Yogyakarta.
4. Menampilkan nama museum Sonobudaya unit 1 Yogyakarta pada aplikasi.
5. Ada 5 menu utama yaitu sejarah museum, koleksi, lokasi, visi misi dan keluar.
6. Masing - masing koleksi akan di dibahas 3 buah dari sekian koleksi museum Sonobudaya seperti keris akan diambil keterangannya sebanyak 4 macam keris begitu pula selanjutnya.
7. Aplikasi dibuat menggunakan Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosop CS2, Swishmax, CorelDraw 12.
8. Aplikasi ini dibagikan dalam bentuk CD.
9. Dalam aplikasi ini disajikan bahan-bahan belajar yang bisa dipelajari oleh masyarakat Indonesia dalam bentuk yang berbeda.

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk membuat aplikasi multimedia
- c. Untuk memberi pengetahuan tentang benda bersejarah Indonesia yang terdapat di museum Sonobudaya.
- d. Memberi hal yang berbeda dalam pengenalan benda bersejarah Indonesia kepada masyarakat
- e. Untuk mengetahui sampai dimana kemampuan kami tentang multimedia.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat penelitian ini adalah :

- a. Menambah wawasan tentang benda bersejarah Indonesia di museum Sonobudaya Yogyakarta.
- b. Mengetahui minat para masyarakat untuk mengenal benda bersejarah di museum Sonobudaya Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang di perlukan, penulis menggunakan beberapa metode yang dapat mempercepat dan mempermudah dalam penelitian ini yaitu:

1. *Metode Observasi (Observation)*

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang di teliti.

2. *Metode Wawancara (Interview)*

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan wawancara pada narasumber yang menjadi responden berkaitan dengan topik masalah yang diambil.

3. *Metode Analisis*

Metode ini dilakukan untuk menganalisis terhadap hasil-hasil observasi dan hasil wawancara untuk mendapatkan kesimpulan akhir dan membuat rencana pengembangan selanjutnya untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada.

4. *Studi Pustaka*

Metode ini untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data-data pada literatur (pustaka) yang digunakan agar diperoleh gambaran yang lebih jelas dalam melakukan pembahasan masalah dalam penelitian ini.

1.6 Metode Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas tentang pengertian Macromedia Director MX 2004, Adobe Photosop CS2, swishmax.,CorelDraw 12.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab 3 ini akan dibahas tentang gambaran umum Museum Sonobudaya Yogyakarta

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab empat akan dibahas tentang pembuatan Aplikasi benda bersejarah Indonesia di Museum Sonobudaya Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bab – bab sebelumnya.

RENCANA KEGIATAN

NO	KEGIATAN	DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Perancangan Aplikasi	■													
2	Pengambilan data		■												
3	Pembuatan tombol			■											
4	Pembuatan template				■										
5	Pengolahan data							■							
6	Pembuatan Aplikasi									■					
7	Pengujian Aplikasi													■	

