

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era globalisasi yang melanda dunia saat ini. Kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah maju. Dampak perkembangan yang sangat pesat dalam bidang teknologi mempengaruhi masyarakat untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat, jelas, terpercaya, dan mudah untuk dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa visual, audio, maupun yang berupa audio visual.

Berdasarkan sebuah penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.¹

Dalam dunia pariwisata promosi memegang peranan penting, karena betapapun menariknya suatu obyek wisata bila konsumen belum mengerti benar tentang obyek yang akan dikunjungi maka mereka tidak akan berkunjung. Tetapi dengan adanya interaktif website akan memberi suatu pandangan pada masyarakat tentang obyek yang akan mereka kunjungi dan akan memberikan citra yang baik terhadap suatu obyek pariwisata tersebut.

Pemilihan obyek pada museum pusat TNI AU Dirgantara Mandala sebagai obyek penelitian dilatar belakangi oleh masih digunakannya sistem penyajian informasi dengan media konvensional seperti buku panduan, brosur

¹M.Suyanto,2003.*Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta: ANDI OFFSET, Halaman 18



serta papan nama sebagai sarana memberikan informasi pada para pengunjung, serta kurangnya petugas pemandu dalam museum. Untuk buku panduan lebih di peruntukan bagi para siswa, mahasiswa yang akan mengambil data dengan mengganti biaya cetak, hal ini disebabkan karena terbatasnya jumlah buku yang disediakan pihak museum. Sedangkan untuk pengadaan brosur museum mengalami kendala dengan anggaran, dalam pembuatan brosurpun dalam jumlah yang terbatas. Dan untuk pemandu museum menyediakan 12 orang pemandu yang semuanya merupakan anggota militer TNI AU dimana setiap harinya hanya satu pemandu yang bertugas sekaligus penanggung jawab museum hari itu.

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan sebuah teknologi yang di gunakan untuk menciptakan, menyimpan, menghasilkan, mengkomunikasikan informasi dalam segala bentuk yang mencakup keseluruhan informasi dari museum. Penggunaan media brosur dan buku panduan saat ini dinilai masih kurang efektif dikarenakan untuk melakukan perubahan informasi secara berkala masih dilakukan secara konvensional. Oleh sebab itu untuk lebih mempermudah permasalahan diatas maka diperlukan sebuah sistem informasi yang berbasis teknologi komputer dan teknologi komunikasi untuk membantu mengolah, menghasilkan, mengubah, menyimpan informasi dengan teknologi komunikasi untuk melakukan transmisi.²

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA MUSEUM PUSAT TNI AU DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR”. Diharapkan dengan penggunaan sistem informasi berbasis web ini bisa memberikan kemudahan untuk menyampaikan informasi bagi masyarakat umum, meningkatkan, dan menyempurnakan, pembaharuan informasi secara mudah dan *up to date* dengan efektif dan efisien.

² M.Suyanto,2005.teknologi informasi untuk bisnis.Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, Halaman 10

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi berbasis komputer yang pembaharuan informasinya dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan tepat. Untuk menciptakan, menyimpan, menghasilkan, mengkomunikasikan informasi dalam segala bentuk yang mencakup keseluruhan informasi dari museum.
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi website yang dapat membantu dalam mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat luas.
3. Apakah website Yang akan dibangun dapat memberikan daya dukung terhadap promosi pada Museum.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang ada pada museum mandala dirgantara masih sangat luas, maka penulis hanya membatasi pada beberapa masalah saja karna adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan kemampuan penulis, juga disesuaikan dengan situasi dan kondisi obyek. Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu analisis & perancangan media promosi berbasis website interaktif. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian hanya dilakukan pada museum pusat TNI AU Dirgantara Mandala
2. Pembuatan aplikasi website di fokuskan untuk menginformasikan dan mempromosikan museum.
3. Perancangan website berupa profil, gallery, gerbang museum sebagai media informasi.
4. Perangkat lunak yang dipakai meliputi : Macromedia draemweaver, xampp 1.6.7, Photoshop CS, beserta perlengkapan lainnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi mahasiswa :
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mendapat gelar S1 pada jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu dan teori selama kuliah ke dalam aplikasi nyata secara praktik guna mendukung kemampuan beraktualisasi.
 - c. Memperkenalkan nilai-nilai sejarah yang ada pada museum pusat TNI AU, agar senantiasa dikenang dan dipelihara sebagai nilai budaya yang patut dilestarikan.
2. Bagi Museum :
 - a. Untuk membantu penyampaian informasi kepada masyarakat luas tentang obyek wisata Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala lanut Adisucipto yogyakarta dengan berbasis website.
 - b. Membangun citra serta nama baik bagi obyek wisata museum di mata wisatawan asing maupun lokal.
 - c. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia pariwisata pada umumnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang disampaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi
Data-data yang diperoleh melalui Pengamatan secara langsung pada lokasi dalam lingkungan museum pusat TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.
2. Metode Wawancara (Interview)

Dengan cara menanyakan langsung kepada narasumber yang terkait dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan berdasarkan pada tujuan penelitian dan obyek yang di teliti untuk memperoleh data yang kongkret dan lengkap sebagai bahan penelitian.

3. Dokumentasi

Dengan cara pengumpulan data/arsip, foto/gambar dari obyek terkait pada museum.

4. Kepustakaan

Dengan cara membaca dan mengambil bahan-bahan dari buku-buku, majalah, literatur dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sebagai referensi untuk mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Berisi uraian tentang tinjauan pustaka, dasar teori mengenai konsep dasar internet, pemanfaatan website.

BAB III. Tinjauan Umum & Analisis

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum mengenai sejarah singkat, struktur organisasi, fasilitas dan berbagai informasi yang berkaitan dengan Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala. Serta membahas analisis sistem mengenai identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, serta analisis kelayakan.

BAB IV. Perancangan Sistem

Membahas tentang perancangan dari sistem yang dibuat, menentukan sebuah rancangan terlebih dahulu sebelum membuat sebuah sistem.

BAB V. Implementasi & Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi, pembahasan, uji sistem dari sistem informasi yang dibuat.

BAB VI. Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pusaka

Lampiran

1.7 Rencana Kegiatan

Kegiatan	September 2008				Oktober 2008				November 2008				Desember 2008				January 2009			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																				
Pengumpulan data																				
Analisis Data																				
Perancangan Sistem																				
Desain program web																				
UjiCobaProgram																				
UjiCoba Sistem																				
Pembuatan Laporan																				

Tabel 1.1. Rancangan Jadwal Kegiatan