

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya kehidupan dan perkembangan zaman, sejalan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, secara langsung menuntut kita untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Demikian dengan kemajuan pendidikan dan ilmu pengetahuan serta teknologi. pada saat ini perusahaan atau instansi tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang kelancaran dalam aktivitas sebuah kegiatannya, tetapi perusahaan atau instansi juga bisa memanfaatkan suatu teknologi untuk mempromosikan perusahaannya atau instansi nya agar lebih dikenal dimasyarakat baik di dalam maupun di luar Provinsi dan juga memudahkan masyarakat untuk mengetahui seperti apa dan bagaimana perusahaan atau instansi yang sedang dipromosikan.

Museum Lampung adalah sarana untuk melestarikan benda-benda yang memiliki nilai budaya tinggi, serta sebagai tempat rekreasi keluarga, pelajar atau Ilmuwan yang ingin mengetahui isi dari museum tersebut, kebanyakan warga masyarakat Lampung atau luar Provinsi Lampung masih kurang informasi mengenai keberadaan Museum Lampung. Dari permasalahan tersebut maka penulis mengadakan penelitian di Museum Negeri Provinsi Lampung yang nantinya akan di jadikan Skripsi, dengan judul Analisis dan Perancangan Kios Informasi Berbasis Multimedia Pada “ UPTD Museum

Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan yang penulis jalani saat ini di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dengan melihat perkembangan pada masa sekarang setiap perusahaan atau instansi merasa perlu mempunyai suatu sistem informasi agar perusahaan atau instansi tersebut bisa dikenal masyarakat tentang bagaimana dan seperti apa serta fasilitas apa yang disediakan perusahaan atau instansi, sekaligus sebagai sarana promosi dari perusahaan atau instansi tersebut. Kemudian dengan adanya pembuatan kios informasi diharapkan dapat meningkatkan citra yang tinggi bagi Museum Lampung. Selain dengan menggunakan brosur-brosur dan panduan keliling, kios informasi ini juga merupakan sebagai alternatif baru yang dapat di gunakan oleh pihak manajemen dalam berbagai kegiatan, misalnya sebagai media publikasi untuk menarik pengunjung.

Untuk itulah pengenalan dan pembuatan Kios Informasi Berbasis Multimedia pada ”UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG RUWA JURAI” diharapkan nantinya bisa digunakan sebagai sarana promosi dan informasi kepada masyarakat.

Dari uraian diatas maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

**”Bagaimana mempromosikan, menganalisis dan merancang kios Informasi pada UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung ”Ruwa Jurai” dengan memanfaatkan Multimedia kepada Masyarakat ?”.**

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan kios informasi ini penulis hanya membatasi permasalahan pada :

1. Proses pembuatan kios informasi multimedia yang digunakan dan software penunjang yang digunakan dalam pembuatan kios informasi multimedia, dengan menggunakan software macromedia director MX, Adobe Photoshop CS2, SwiSHmax, Adobe Audition 1.0, dan software penunjang lainnya.
2. Membatasi pada penyampain informasi secara umum, tetapi lebih mementingkan informasi tentang profil museum, struktur organisasi, visi dan misi museum, fasilitas, lokasi dan beberapa koleksi dari museum saat ini.
3. penyampaian informasi Museum menggunakan kios informasi dengan tampilan gambar, teks, suara, dan animasi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengembangkan aplikasi multimedia untuk penyampaian informasi dan promosi tentang benda peninggalan purba kala yang berada di Museum kepada masyarakat di masa yang akan datang dengan lebih baik dan baru.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memahami situasi, serta apa saja fasilitas yang ada pada Museum Lampung “Ruwa Jurai”, penelitian juga dilakukan kepada pengelola Museum Lampung dan pengunjung dari tempat rekreasi ini guna memperoleh data dan informasi yang lebih akurat, metode pengumpulan data yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu pengumpulan data dengan cara bertatap muka secara langsung dengan nara sumber dan menanyakan hal yang diperlukan.

### 2. Metode Observasi (Observation)

Yaitu Metode Pengumpulan Data Dengan Cara Melakukan Pengamatan Langsung Ke UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai, kemudian membuat catatan dan mengambil gambar(foto).

### 3. Metode Dokumentasi (Documentation)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan dari fasilitas serta faktor – factor pendukung yang kami anggap penting.

### 4. Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

## 1.6 Metodologi Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan penelitian hingga penulisan laporan.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

## BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

### 1. DASAR TEORI

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

### 2. TINJAUAN UMUM

Menguraikan tentang sejarah, lokasi, dan informasi lainya yang berkaitan tentang gambaran umum terdiri dari, sejarah Museum Lampung, visi dan misi tempat rekreasi tersebut, fasilitas, sruktur organisasi beserta fungsinya yang berkaitan dengan Museum Lampung.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISITEM**

#### **1. ANALISIS SISTEM**

Didalam bab ini diuraikan tentang analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

#### **2. PERANCANGAN SISTEM**

Berisi pembahasan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, antara lain bagaimana merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, serta merancang grafik.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Di dalam bab ini akan membahas mengenai penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. kegiatan implementasi terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

### **BAB V PENUTUP**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.