

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan pesat terutama perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia, maka di masa sekarang ini penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi kehidupan yang tidak bisa di pisahkan dari peran teknologi informasi dalam membantu dan menjamin mutu pelayanan sebuah instansi maupun perusahaan di antaranya mencakup dunia pariwisata, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi dan lain sebagainya. Salah satu jenis teknologi informasi dalam dunia komputerisasi yang sangat membantu dalam menjamin mutu pelayanan adalah aplikasi multimedia. Keunggulan Atau kelebihan dari aplikasi multimedia adalah dapat menarik perhatian dan rasa ingin tau seorang ketika memanfaatkan teknologi informasi berbasis multimedia, serta memudahkan dalam memahami informasi yang di sampaikan.

Teknologi informasi berbasis multimedia merupakan suatu cara yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi, dalam bentuk audio video, dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu mengkasikan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik, sebagai contoh multimedia dapat di gunakan untuk membuat iklan televisi untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, film-

film kartun dan lain sebagainya, teknologi informasi berbasis multimedia dapat menghasilkan informasi yang lebih menarik dan lebih hidup karena informasi yang di hasilkan di bentuk oleh video,teks,suara,grafik,animasi serta objek atau media penyusun lainnya.Penggunaan tehnologi informasi berbasis multimedia sangat menguntungkan dan sangat efektif dalam menyampaikan informasi karena di dukung oleh audio serta visualisasi yang sangat interaktif sehingga dapat berkomonikasi dan penyampaian atau informasi kepada pengunjung museum lebih baik di banding dengan menggunakan kata-kata. Nilai daya tarik merupakan hal yang sangat penting agar pengunjung tertarik, maka informasi yang di sampaikan bisa mengenai sasaran atau tersampaikan dengan baik sehingga fasilitas yang di tawarkan akan menjadi Brand (suatu yang selalu diingat atau mengingatkan) yang tertanam dalam benak pengunjung dan sulit untuk di lupakan. Dalam penerapannya tehnologi informasi berbasis multimedia yang menghasilkan aplikasi multimedia di gunakan untuk kebutuhan dan kepentingan yang berbeda .

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari, informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus di ketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Pariwisata merupakan aspek pendapatan ekonomi yang dapat di kembangkan. Yogyakarta adalah salah satu contoh daerah yang mempunyai potensi wisata cukup besar, obyek-obyek wisata serta keanekaragaman budaya yang terdapat di Yogyakarta merupakan suatu kebanggaan. Kekayaan dan simbol keberadaan Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX yang kaya akan koleksi penginggalan pada masa lampau. Wisatawan yang datang ke Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX dapat melihat koleksi benda-benda dan gambaran sejarah Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX yang di damping oleh pemandu wisata, akan tetapi informasi yang di dapat di setiap koleksi benda-benda yang ada di Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta tidak semuanya mengandung informasi yang lengkap. Perlu di kembangkan perangkat lunak yang interaktif sehingga di harapkan agar informasi tersebut dapat tertuang dalam bentuk perangkat lunak yang dijalankan dapat lebih di serap oleh pemakai atau pengguna informasi, sehingga sasaran pengguna perangkat lunak khususnya bagi wisatawan yang berkunjung dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata dan informasi yang lengkap dan akurat. Informasi tentang Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta akan sangat menarik apabila di tampilkan dalam bentuk teks, gambar diam (foto), gambar bergerak (audio). Lemahnya penanganan promosi wisata menyebabkan obyek dan daya tarik wisata yang ada belum begitu di kenal luas oleh wisatawan dari luar daerah maupun wisatawan mancanegara.

Dengan adanya keterbatasan yang di miliki oleh pihak Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta dalam menyampaikan informasi tentang

Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta yang berupa brosur dan jasa pramuwisata, menjadikan faktor kendala yang kurang mendukung informasi secara detail mengenai museum kepada para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara ataupun masyarakat sekitar yang berkunjung ke Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta. Selain itu pengunjung museum tidak leluasa dalam memilih informasi-informasi tentang apa saja yang di inginkan. Setelah melihat rincian dari permasalahan di atas maka untuk mengatasi permasalahan tersebut penyusun membuat sebuah aplikasi berupa layanan informasi dengan judul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Pelayanan Dan Informasi Pada Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Pusat informasi pada saat ini merupakan salah satu kebutuhan dari sarana yang harus di sediakan oleh pihak pengelola Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX, baik yang di gunakan oleh kalangan museum sendiri maupun yang di gunakan untuk menjamin mutu pelayanan bagi para pengunjung Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX. Namun pada kenyataannya yang ada pada museum saat ini adalah, lebih banyak menyediakan informasi yang bersifat manual, sehingga mutu dan kinerja pelayanannya tidak efektif dan efisien, ketidakefisienan ini sangat menentukan adanya perubahan yang mengacu pada arah perbaikan mutu pelayanan Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX. Perubahan yang di lakukan dalam kaitannya dengan pusat informasi yang berbasis

multimedia pada museum yaitu menyediakan informasi lebih menarik dengan aplikasi multimedia yang bersifat interaktif.

Pengenalan dan pembuatan kios informasi berbasis multimedia pada Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana promosi dan informasi bagi pengunjung Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan muncul permasalahan yang sedang terjadi di Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta adalah sebagai berikut “Bagaimana Pihak Pengelola Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta Menganalisa Dan Merancang Sistem Informasi Promosi Serta Menyediakan Layanan Informasi Yang Baik Kepada Pengunjung Dengan Menggunakan Aplikasi Multimedia Interaktif”.

C. Batasan Masalah

Di lihat dari ruang lingkupnya, multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka penyusunan Skripsi ini akan di batasi pada :

1. Dalam pembuatan aplikasi multimedia pada Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta, pembuatan aplikasinya dibatasi pada software-software pembangun multimedia antara lain :
 - a. Adobe Photoshop CS
 - b. Macromedia Director MX

c. Cool Edit Pro

d. SwishMax serta software pendukung lainnya.

* 2. Penyampaian informasi tentang Museum Hamengkubowono IX kepada para pengunjung, dalam hal ini informasi tentang Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX di batasi pada :

a. Sejarah Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

b. Struktur organisasi Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

c. Visi dan misi museum Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

d. Koleksi museum Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

e. Tata cara pameran Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

f. Sarana pendukung Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

g. Fasilitas-fasilitas pendukung Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

3. Penyampaian informasi Museum menggunakan kios informasi dengan tampilan gambar, teks, suara, dan animasi yang berfungsi untuk peningkatan mutu dan kualitas layanan informasi kepada pengunjung.

4. Proses pembuatan kios informasi ini lebih di fokuskan untuk :

- a. Menginformasikan dan mempromosikan Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.
- b. Memudahkan dalam proses penyampaian informasi kepada pengunjung Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.
- c. Meningkatkan kinerja karyawan serta dapat mengurangi beban kerja para karyawan (pemandu wisata).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti proses perkuliahan di STMIK AMIKOM ke dalam aplikasi nyata secara baik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dan penerapan ilmu di dunia kerja.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang di kaitkan dengan dunia pariwisata.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi dalam dunia pariwisata yang mempunyai nilai lebih di bandingkan dengan media lain yang selama ini telah di kenal masyarakat.
5. Untuk memperkenalkan dan menginformasikan kepada masyarakat luas tentang keberadaan Museum Sri Siltan Hamengkubowono IX Yogyakarta.

6. Sebagai evaluasi mengenai keefektifan teknologi sistem informasi berbasis multimedia.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Sebagai wadah atau ajang bagi penulis dalam mencurahkan kreatifitas atau inspirasi yang di miliknya dengan konsep dasar yang mengacu pada teori serta praktek yang telah di peroleh selama mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara paraktek dan kemudian di terapkan pada dunia nyata sebagai sarana evaluasi bagi penulis agar mempunyai nilai jual dan kemampuan yang berkualitas serta memberikan bekal agar siap untuk terjun ke dunia kerja nyata.

2. Bagi Instansi.

Memberikan alternatif lain mengenai teknologi sistem informasi berbasis multimedia sebagai sarana atau media publikasi dan promosi mengenai fasilitas yang di sediakan dalam bentuk Kios informasi, juga untuk mengembangkan sistem yang sedang di gunakan agar lebih efektif dan efisien yang tentunya dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Informasi

Penelitian ini dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu pengetahuan dan tehnologi informasi, baik analisis dan desain multimedia interaktif

juga dapat di gunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan skripsi.

F. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang di sampaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulana data antara lain :

1. Metode Observasi (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian yang sedang di teliti.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang di teliti.

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Proses pengambilan data dari literatur dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang di teliti antara lain majalah, buku, media media cetak internet, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam mengadakan kerja maupun dalam menganalisa data yang ada, dan berguna sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulis.

4. Metode Dokumentasi (*Dokumentation*)

Metode pengumpulan data yang di lakukan dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini agar lebih mudah untuk di mengerti dan dapat tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan akan di sajikan dalam enam bab, masing-masing bab adalah sebagi berikut :

BABI PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan di teliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan di uraikan tentang sejarah multimedia, pengertian multimedia serta dasar teori atau landaran teori yang di gunakan dalam penulisan skripsi meliputi : konsep dasar multimedia, pengembangan multimedia, obyek-obyek multimedia, serta software yang di gunakan dalam pembuatan skripsi ini, Dan pada bab ini juga akan diuraikan tentang gambaran umum obyek penelitian antara laian : sejarah museum, struktur organisasi, visi dan misi, koleksi museum, serta membahas sesuatu yang berhubungan dengan Museum Sri Sultan Hamengkubowono IX Yogyakarta.



BAB III ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar analisis sistem, defenisi analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisi PIECES, analisis kebutuhan perangkat sistem, analisis kelayakan sistem, serta analisis biaya dan manfaat, dan pembahasan mengenai proses perancangan pengembangan analisis sistem multimedia.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai desain dan implementasi sistem yang mencakup tentang merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, pengetesan sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, serta bagaimana memelihara sistem multimedia yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah di buat serta saran untuk kesempurnaan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusunan untuk menulis laporan, baik berupa buku-buku panduan.

