

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Sebuah bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenang jasa para pahlawannya”. Inilah sebuah ungkapan yang sering kita dengar baik di media cetak, maupun media elektronika. Salah satu bukti dari pemerintah untuk mengenang jasa pahlawan dengan mendirikan Museum. Museum – Museum yang didirikan oleh pemerintah tersebut berguna sebagai lembaga yang bertugas mengumpulkan dan memamerkan benda-benda yang berkaitan dengan sejarah perkembangan kehidupan manusia dan lingkungan serta sebagai bahan renungan kita disaat ini, bagaimana kehidupan dimasa lalu akan mempengaruhi kehidupan sekarang dan kehidupan yang akan datang.

Sayang dimasa kini, keberadaan Museum – Museum yang tadinya kita harapkan menjadi tempat penyimpanan dan pemeliharaan benda-benda peninggalan sejarah, serta diharapkan dapat dijadikan sebagai tempat pembelajaran sejarah untuk generasi muda dan generasi yang akan datang, berangsur-rangsur mulai dilupakan orang. Apakah manusia, mulai lupa akan jasa para pahlawannya ? atau media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi seputar Museum – Museum tersebut kurang memadai ? penulis mengambil sebuah kesimpulan bahwa : “ media yang menjadi alat

penyampaian informasi untuk Museum – Museum tersebut kurang memadai.

Dalam era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu dan teknologi sangat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat serta akurat tentang sebuah perusahaan atau instansi. Dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat promosi dan penyampaian informasi tentang perusahaan/instansi, maka diharapkan perusahaan/instansi tersebut akan berkembang pesat dan memenangkan persaingan pasar. Menggunakan teknologi informasi dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia interaktif yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan promosi kepada konsumen.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah nampak, karena disajikan dalam bentuk elemen–elemen multimedia seperti: suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen–elemen multimedia tersebut sehingga para konsumen dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi seperti ini

sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan bidang perfilman.

Museum Jendral Sudirman yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu Museum yang menyediakan informasi seputar profil, sejarah perjuangan Jendral Sudirman dalam usahanya untuk memperjuangkan kemerdekaan Bangsa Indonesia dari tangan penjajah dan masih banyak lagi peninggalan – peninggalan beliau yang tersimpan di Museum tersebut. Jelasnya adalah, keberadaan Museum Jendral Sudirman dibangun untuk mengenang jasa beliau dalam merebut kemerdekaan Negara Republik Indonesia dari penjajahan bangsa lain, serta juga menjadi salah satu alternatif tempat wisata di kota Yogyakarta. Tetapi alat yang berguna untuk menyampaikan informasi tentang Museum ini masih menggunakan media publikasi seperti buku panduan, brosur. Sehingga dirasakan masih kurang memadai dan berakibat informasi yang lebih detail tentang Museum ini belum tersampaikan baik kepada masyarakat umum. Oleh karna itu agar dapat memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat, dirasakan perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mensosialisasikan Museum ini ditengah masyarakat serta mampu memberikan informasi seputar Museum Jendral Sudirman. Sehingga

Informasi tentang Museum Jendral Sudirman dapat tersampaikan secara lebih baik lagi kepada masyarakat Yogyakarta pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Untuk itu Penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna (*audience*) yaitu dengan layanan Informasi Berbasis aplikasi Multimedia Interaktif yang memang dibutuhkan oleh pihak Museum Jendral Sudirman.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Museum Jendral Sudirman Yogyakarta sebagai obyek penulisan Skripsi, sehingga pada kesempatan ini maka penulis mengangkat judul skripsi “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA MUSEUM JENDRAL SUDIRMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahannya adalah bagaimana membuat sistem informasi pada Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jendral Sudirman Yogyakarta menggunakan aplikasi berbasis multimedia interaktif sebagai salah satu alat yang pendukung sarana penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini diantaranya: Informasi Umum, Tentang Museum, Sejarah, Koleksi, Info Museum.

1. Informasi Umum, berisi tentang : Informasi tentang waktu, hari, Alamat Museum, serta Denah Museum.
2. Tentang Museum berisi tentang : Latar Belakang Sejarah Museum Jendral Sudirman, Tujuan Pendirian Museum Jendral Sudirman, Visi dan Misi, Fasilitas-fasilitas Museum, Struktur Organisasi.
3. Sejarah, berisi tentang :
 - A Sejarah Panglima Besar Jendral Sudirman di Masa Berjuang :
 - a). Sudirman di Masa Kecil.
 - b). Sudirman di Masa Remaja.
 - c). Sudirman dan kegiatannya sebagai guru sekolah, ketua koperasi, anggota legislatif.
 - e). Sudirman memasuki Dunia Militer.
 - f). Sudirman di Medan Pertempuran.
 - g). Pemilihan Unik Panglima Besar Jendral Sudirman.
 - h). Sudirman Wafat.
 - i). Sikap Panglima Besar Jendral Sudirman yang menjadi panutan.
 - B. Tanda Kehormatan Panglima Besar Jendral Sudirman.

- C. Puisi – puisi tentang Panglima Besar Jendral Sudirman.
 - D. Hikmah yang dapat dipetik dari kepemimpinan Panglima Besar Jendral Sudirman.
 - E. Lukisan Watak dan pribadi Panglima Besar Jendral Sudirman
 - F. Tulisan – tulisan tentang Panglima Besar Jendral Sudirman.
4. Koleksi, berisi tentang : Foto benda – benda koleksi bersejarah peninggalan Jendral Sudirman, Selayang Pandang yang berisikan Visualisasi Museum dengan menggunakan fasilitas video tentang Meseum Jendral Sudirman secara umum.

Sedangkan untuk membuat Media Informasi Museum Jendral Sudirman YOGYAKARTA, penulis menggunakan software aplikasi yang utama yaitu Macromedia Director MX 2004. dan aplikasi yang lain seperti : Swis 2.0, Adobe Photoshop cs 8.0, Cool Edit Pro , Adobe Premiere Pro 1.5.

Serta membahas tentang bahasa pemrograman **LINGO SCRIPT** yang sangat mendukung dan sangat berpengaruh besar dalam kinerja perancangan aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat. Adapun hasil dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini dikemas dalam bentuk media cd yang berisikan sistem informasi tentang museum Jendral Sudirman Yogyakarta. Penyusun hanya membahas masalah diatas, penyusun tidak membahas tentang keamanan aplikasi dan serta jaringan pada penelitian ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a) Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

b) Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi sistem informasi yang berbasis multimedia interaktif dan dapat dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc) yang berguna untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan pengunjung serta sebagai alat promosi yang lebih praktis, efisien, jelas, dan menarik sehingga informasi tentang Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jendral Sudirman Yogyakarta dapat tersampaikan lebih baik.
2. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang Sistem Informasi pada Museum Jendral Sudirman Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penulis akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah:

1. Metode Observasi / *Observation*

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke MUSEUM JENDRAL SUDIRMAN YOGYAKARTA.

2. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di MUSEUM JENDRAL SUDIRMAN YOGYAKARTA.

3. Metode Kearsipan /*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Kepustakaan /*Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika tugas akhir sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori dan Tinjauan Umum

1. Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur sistem informasi multimedia, siklus hidup pengembangan aplikasi multimedia, pengertian serta tujuan promosi dan pengenalan software yang digunakan

2. Tinjauan Umum

Menguraikan tentang Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jendral Sudirman Yogyakarta yang didalamnya memuat sejarah singkat, tujuan pendirian, visi dan misi, bagan struktur organisasi media promosi yang digunakan oleh pihak Museum Jendral Sudirman Yogyakarta.

BAB III : Analisis Sistem Multimedia

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis terhadap kinerja, informasi, control, ekonomi, efisiensi dan pelayanan dengan menggunakan analisis PIECES, Hasil analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

BAB IV : Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Di dalam bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, 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.

DAFTAR PUSTAKA.

Pada daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menyusun laporan, baik berupa buku, buku panduan Museum, majalah, modul, dan situs Internet.

LAMPIRAN

Pada lampiran ini berisi tentang data yang diperlukan antara lain :

1. Rincian anggaran untuk perhitungan analisis biaya dan manfaat.
2. Surat Keterangan, sebagai bukti bahwa penyusun memang betul – betul mengadakan penelitian pada lembaga atau instansi tersebut.