

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya dalam instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang informasi yang tepat, cepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi efektif dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat.

Teknologi telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, industri, perkantoran, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semua bidang menerapkan teknologi komputer. Salah satu kemajuan teknologi pada saat ini adalah multimedia. Multimedia adalah salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer.

Museum didirikan sebagai objek wisata yang memiliki nilai pendidikan, bagi siswa SD hingga SMP terdapat kegiatan *study tour* dimana mereka mengunjungi tempat-tempat wisata pendidikan sebagai bahan belajar mereka. Akan tetapi banyak diantara siswa yang menjadikan kegiatan ini hanya sebagai liburan atau piknik semata sehingga banyak diantara mereka yang tidak maksimal

mendapatkan materi yang ada di museum sehingga saat keluar dari area museum para siswa tidak mendapatkan apa-apa.

Dalam upaya mengoptimalakan informasi bagi siswa *studytour* Museum Manusia Purba Sangiran penggunaan media informasi berbasis multimedia CD interaktif dinilai efektif sebagai media penyampaian sebuah informasi yang menarik. CD interaktif tersebut yang nantinya akan diberikan sebagai *souvenir* dapat memberikan informasi tentang koleksi museum dan bisa digunakan diluar area museum sehingga siswa *studytour* bisa *review* kembali informasi koleksi museum diluar area museum. Belum adanya CD interaktif Museum Manusia Purba Sangiran melatar belakangi tersusnya skripsi dengan judul “Media Informasi Wisata Sejarah pada Museum Manusia Purba Sangiran Kabupaten Sragen Berbasis Multimedia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat Media Informasi Wisata Sejarah pada Museum Manusia Purba Sangiran Kabupaten Sragen Berbasis Multimedia Interaktif?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif pada Musem Manusia Purba Sangiran, Untuk membuat media tersebut, apa saja yang dibahas dalam laporan sebagai berikut :

- 1 Aplikasi ini khusus untuk Museum Manusa Purba Sangiran.
- 2 Merancang media informasi untuk Museum Manusia Purba Sangiran ini hanya sebatas perancangan sejarah museum, lokasi museum, benda koleksi museum, informasi yang disampaikan melalui media informasi berbasis multimedia interaktif komputer dengan tampilan gambar, teks, video, dan animasi.
- 3 Penelitian yang akan di lakukan sampai tahap pembuatan dan uji coba sistem.
- 4 Aplikasi ini bersifat statis
- 5 Software yang digunakan
 - a. Adobe Flash CS6
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Illustrator CC
 - d. Adobe Premiere CC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini antara lain :

- 1 Menambah pengetahuan, wawasan berfikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 2 Menambah pengetahuan dalam merancang dan menganalisis media informasi berbasis multimedia.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1 Membuat aplikasi media informasi berbasis multimedia sebagai upaya mengoptimalkan informasi bagi para siswa *stodytour* dan untuk melengkapi media informasi pada wisata sejarah Museum Manusia Purba Sangiran yaitu dengan menggunakan CD interaktif.
- 2 Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran masalah yang jelas sehingga akan memudahkan peneliti untuk mencari solusi untuk masalah pada objek melalui berbagai macam teknik yaitu sebagai berikut berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka untuk mencapai tujuan penelitian, adapun pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut

a. Metode Wawancara

Penulis Mengadakan wawancara langsung dengan pengurus museum tentang sistem yang akan dirancang.

b. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan aplikasi ini banyak mencari referensi dari buku-buku pendukung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Survey

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yaitu Museum Manusia Purba Sangiran.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisis apakah sistem layak atau tidak untuk dibuat, metode ini juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem. Pada tahap analisis ini menggunakan analisis SWOT (*strenght, weakneses, opurtunity, threat*).

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan terdiri konsep (*concept*), perancangan (*design*), mengumpulkan materi (*material collecting*), Pembuatan (*assembly*) dan *testing*.

1.5.4 Metode Testing

Testing merupakan suatu proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan, agar mengetahui untuk mengevaluasi fitur-fitur dari entitas *software*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung penelitian yang dapat dijadikan untuk memecahkan masalah dan dilakukan studi pustaka berbagai landasan dalam melakukan penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai sejarah singkat museum, visi dan misi, struktur organisasi museum dan analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan di buat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian dari akhir penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

