

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang sangat maju seperti sekarang ini banyak sekali tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi. Baik dengan teman maupun dengan keluarga. Salah satunya adalah museum. Museum juga dapat untuk sarana rekreasi untuk dapat dijadikan tempat informasi dan sekaligus belajar. Oleh sebab itu maka museum harus dimaksimalkan yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi yang ada agar fungsi dan manfaatnya dapat diperoleh lebih baik lagi. Teknologi informasi merupakan bidang yang berkembang sangat pesat, dalam hal ini adalah informasi berbasis Multimedia.

Informasi berbasis Multimedia sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, diantaranya bidang pendidikan dan promosi. Multimedia merupakan alat dapat menciptakan presentasi yang menarik serta informatif dikombinasikan dengan teks, audio, video, animasi dan gambar. Dari hal yang dijelaskan diatas maka, Multimedia dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran guna menginformasikan dan menjelaskan berbagai peninggalan yang ada pada Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan.

Museum geopark Gunung Sewu Pacitan adalah museum yang menyimpan berbagai penemuan di kabupaten Pacitan. Museum ini di resmikan pada tahun 2014, sehingga masih tergolong baru. Saat ini pun jumlah tour Guide nya sangat terbatas, tentunya saja dengan jumlah Tour Guide yang minim tersebut akan

kesusahan jika menjelaskan ketika jumlah pengunjung lebih banyak dari pada Tour Guidenya.

Melihat dari masalah yang disebutkan di atas, penulis mencoba memanfaatkan konsep media interaktif yang berbentuk kios interaktif untuk ditempatkan pada setiap computer yang ada pada museum, sehingga membantu pengunjung mengakses setiap diorama tanpa harus menggunakan Tour Guide. Oleh sebab itu penulis mengambil judul "PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK GUNUNG SEWU PACITAN".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pembahasan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "bagaimana cara merancang "aplikasi diorama museum Geopark Gunung Sewu Pacitan" berbasis *flash* sebagai sarana informasi?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Fokus Pembahasan diatas meliputi ruang lingkup Multimedia ke dalam yang lebih kecil yaitu meliputi:

1. Dalam aplikasi ini ditampilkan deskripsi tentang penemuan, video serta peta lokasi benda tersebut.
2. Pengguna aplikasi ini adalah pengunjung dari Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan tersebut.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Komputer.
4. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional.

5. Konten yang terdapat pada aplikasi mencakup semua diorama yang ada pada museum.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membantu Tour guide guna mempermudah pekerjaannya, sehingga para pengunjung tidak harus bertanya pada Tour Guide ketika sedang berkunjung.
2. Menambah fasilitas dibidang informasi multimedia pada museum Geopark gunung Sewu Pacitan. Untuk membantu Tour Guide menjelaskan kepada para pengunjung museum.
3. Untuk membantu peningkatan mutu pada Museum Gepark Gunung Sewu Pacitan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

1. Terciptanya media interaktif yang mempermudah pekerjaan pengelola museum (Tour Guide) dalam melakukan pekerjaannya.
2. Memperoleh penyelesaian masalah yang ada pada rumusan masalah.
3. Memberikan aplikasi yang dibutuhkan Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan

#### **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metode yang dipakai oleh penulis dalam pemuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

## **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1.1 Metode wawancara**

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada narasumber yang terkait dengan objek, guna mendapatkan data yang lebih akurat dan meningkatkan keakuratan data yang diperoleh.

### **1.6.1.2 Metode observasi**

Adalah metode pengumpulan data mengamati atau mendatangi tempatnya secara langsung guna mengetahui masalah yang ada, sehingga dapat dijabarkan apa yang dibutuhkan secara lebih tepat.

### **1.6.1.3 Metode Study Pustaka**

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan studi kepustakaan yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini terhadap berbagai sumber referensi seperti buku, teks dan artikel intrnet yang berhubungan dengan masalah tersebut.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis sistem merupakan bagian dari perancangan sistem informasi yang harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena dari hasil analisa sistem dibuat keputusan untuk menentukan langkah – langkah manajemen untuk pembangunan usaha. Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem informasi untuk dapat mengenali penyebab masalah menggunakan metode

SWOT yaitu (Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunity (kesempatan), dan Threats (ancaman dari lingkungan eksternal sistem).

### 1.6.3 Produksi

#### 1. Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses Analisis proses kebutuhan yang lebih ditekankan pada pembuatan aplikasi. Diantaranya analisis kelemahan kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

#### 2. Perancangan sistem

Perancangan sistem sendiri bisa di artikan sebagai pembuatan konsep , seperti bagaimana alurnya kerja, cara kerja dan tampilan aplikasi yang nanti akan dibuat. Perancangan program dibentuk dalam keseluruhan, sehingga proses pembuatan aplikasi bisa seperti yang dibutuhkan, tahap dan proses apa saja yang terjadi.

#### 3. Implementasi

Implementasi adalah tahap penerapan dalam lingkungan yang sesungguhnya ,dalam hal ini adala museum geopark gunung sewu Pacitan. Pengimplementasian rancangan dalam bentuk aplikasi sesungguhnya berdasarkan analisis dan perancangan yang matang.

#### 4. Pengujian

Dalam tahap ini adalah proses yang dilakukan setelah tahap implementasi, apakah proses pengimplementasian berjalan dengan baik.

### 1.6.4 Evaluasi

Pada tahapan evaluasi , sistem menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing* pada media interaktif guna mencapai hasil yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum tentang pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diambil.

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

Bab ini berisikan semua analisis dan desain system yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan sistem yang akan dibuat. Analisis kelayakan system yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui aplikasi tersebut dapat dijalankan sesuai dengan yang diharapkan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya program aplikasi tersebut.

