

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Bank Indonesia adalah museum yang menyimpan benda-benda bersejarah seperti uang, kebijakan, benda, maupun gedung (kantor DJB) yang memiliki keterkaitan dalam perkembangan sejarah Bank Indonesia. Museum ini sendiri adalah bekas kantor DJB (*De Javasche Bank*) yang tak terpakai.

Museum Bank Indonesia memiliki banyak artefak-artefak bersejarah yang berkaitan dengan perkembangan sejarah Bank Indonesia. Ketika ada suatu karya wisata, pengunjung akan melihat dan membaca info dari keterangan artefak tersebut menjadikan suatu artefak di tempat tersebut cukup padat. Dan kurang ada artefak baru atau perkembangan yang baru dalam museum, membuat penurunan minat dari pengunjung.

Museum merupakan bagian dari sebuah lingkungan hiburan dan budaya yang lebih luas, yang dikuasai oleh pengunjung yang memiliki tuntutan tinggi, yang mencari pengalaman mendalam (*edutainment*) dan pengaturan yang hemat waktu. Museum dalam perjalanannya telah berjuang untuk mengatasi tantangan modern. Saat ini dunia seni telah berubah dan museum menghadapi sebuah pasar yang asing dan tidak menyukai. Perlu dilakukan perubahan radikal dalam lembaga peninggalan budaya, baik di dalam museum maupun institusi lain, seperti planetarium, monumen sejarah, cagar alam, dan lain-lain. Oleh karena itu, museum terdorong untuk mengubah fokus mereka dari sebelumnya pada koleksi menjadi kepada pengunjung. Ke depan museum perlu menerima pemasaran sebagai sebuah alat bertahan hidup dan memosisikan pemasaran dalam kaitan antara museum dan pengunjung. Artinya, pemasaran tidak lagi menjadi sebuah pilihan bagi museum, tetapi merupakan sebuah “*survival tool*” [1].

Museum yaitu tempat yang memiliki banyak informasi bersejarah dan tempat yang memiliki koleksi-koleksi barang langka pada zaman dahulu. pengembangan museum harus dilakukan dengan cara mengubah cara berkomunikasi terhadap warisan budaya [2].

Dalam hal tersebut perkembangan perlu ditingkatkan, terutama pada era digitalisasi ini. Untuk meningkatkan dan memberikan kemudahan dalam melihat maupun membaca informasi artefak perlu adanya perkembangan, salah satunya adalah dengan membuat 3D model yang dapat diakses melalui aplikasi.

Pengunjung kesulitan untuk mengunjungi museum Bank Indonesia yang terbatas oleh jauhnya jarak lokasi, sehingga juga ikut menurunkan minat untuk datang melihat untuk mengetahui artefak artefak yang ada di museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dituliskan penulis meruskan masalah sebagai berikut:

1. Pihak museum kesulitan menampilkan seluruh artefak karena keterbatasan ruangan yang tersedia di museum Bank Indonesia.
2. Pengunjung kesulitan mendatangi lokasi museum Bank Indonesia.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan pembuatan penelitian yang dilakukan:

1. Membuat versi digital dari artefak-artefak yang selama ini tidak ditampilkan.
2. Pengunjung dapat melihat artefak dan membaca informasi menggunakan aplikasi yang dilengkapi dengan 3D *image*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan:

1. Pengunjung dapat membaca informasi artefak melalui aplikasi.
2. Pengunjung dapat melihat secara digital artefak yang ada di dalam museum.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan:

1. Pembuatan aplikasi berbasis android.
2. Aplikasi hanya dibuat untuk *user*.
3. *3D image* dibuat dengan blender.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan Penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan Penelitian dari berbagai sumber mulai dari buku, jurnal dan internet.

BAB III METODE

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, visi, misi, struktur organisasi dan kondisi tempat penelitian, bab ini juga berisi metode yang digunakan untuk menerapkan perancangan aplikasi 3D model artefak museum berbasis *mobile*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dalam penerapan perancangan aplikasi 3D model artefak museum berbasis *mobile*.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang telah didapat dari penelitian terkait penelitian yang sudah dilakukan.