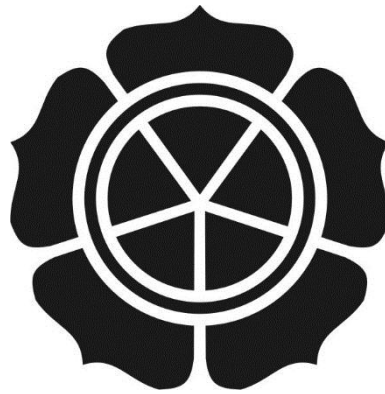


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN MUSEUM SEBAGAI SARANA PROMOSI MUSEUM
NEGERI PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Himawan

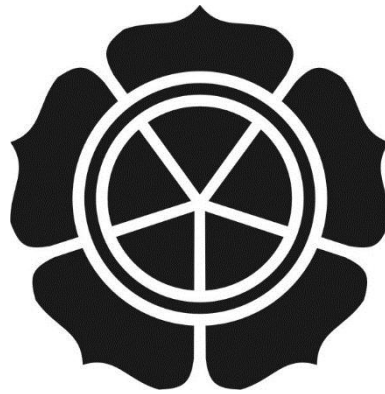
12.11.6236

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN MUSEUM SEBAGAI SARANA PROMOSI MUSEUM
NEGERI PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Aditya Himawan

12.11.6236

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN MUSEUM SEBAGAI SARANA PROMOSI MUSEUM
NEGERI PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Himawan

12.11.6236

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2015

Dosen Pembimbing

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN MUSEUM SEBAGAI SARANA PROMOSI MUSEUM
NEGERI PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Himawan

12.11.6236

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

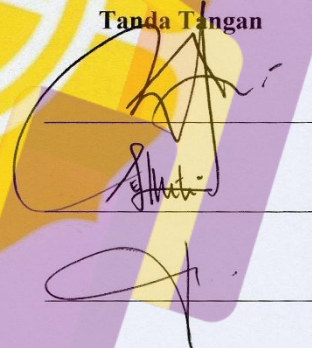
Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 2016

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Februari 2016

Aditya Himawan

12.11.6236

MOTTO

“Barangsiapa yang bertakwa disisi Allah SWT, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberikan rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka, Barangsiapa yang bertakwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah, Barangsiapa yang bertakwa pada Allah akan dihapuskan dosa-dosanya dan mendapat pahala yang agung.” (Q.S. Ath-Thalaq :2,3,4)

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.” (R.A. Kartini)

“Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya.” (Ali Bin Abi Thalib)

“Sesungguhnya yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.” (Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada diri penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini penulis persembahkan teruntuk :

- Kedua orang tuaku. Orang pertama yang mencintai dan menyayangiku dalam kehidupanku, yang selalu mendukung dan menjadi penyemangat dalam hidup. Bapakku, Joko Tri Ubaya Sakti dan Mamakku, Rondiyah. Yang atas doa mereka, penulis dapat terus semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Untuk adik-adikku, Febry Indriani dan Muhamat Luhur Hardika yang selalu menjadi penyemangat untuk kakaknya.
- Keluarga besarku di Mataram dan Yogyakarta, terima kasih atas dukungan dan doanya.
- Sahabat-sahabat seperjuangan, Sabiq Al Hasby, Rezky Fajar Yulianto, Nendra Nur Andiano, Lalu Danar Ariansani, dan semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kekompakan dan kebersamaan selama kita menempuh pendidikan bersama. Semoga kedepannya kita semua sukses dan berhasil mengejar cita-cita.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. puji syukur terpanjat ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Multimedia Interaktif Pengenalan Museum sebagai Sarana Promosi Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan. salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

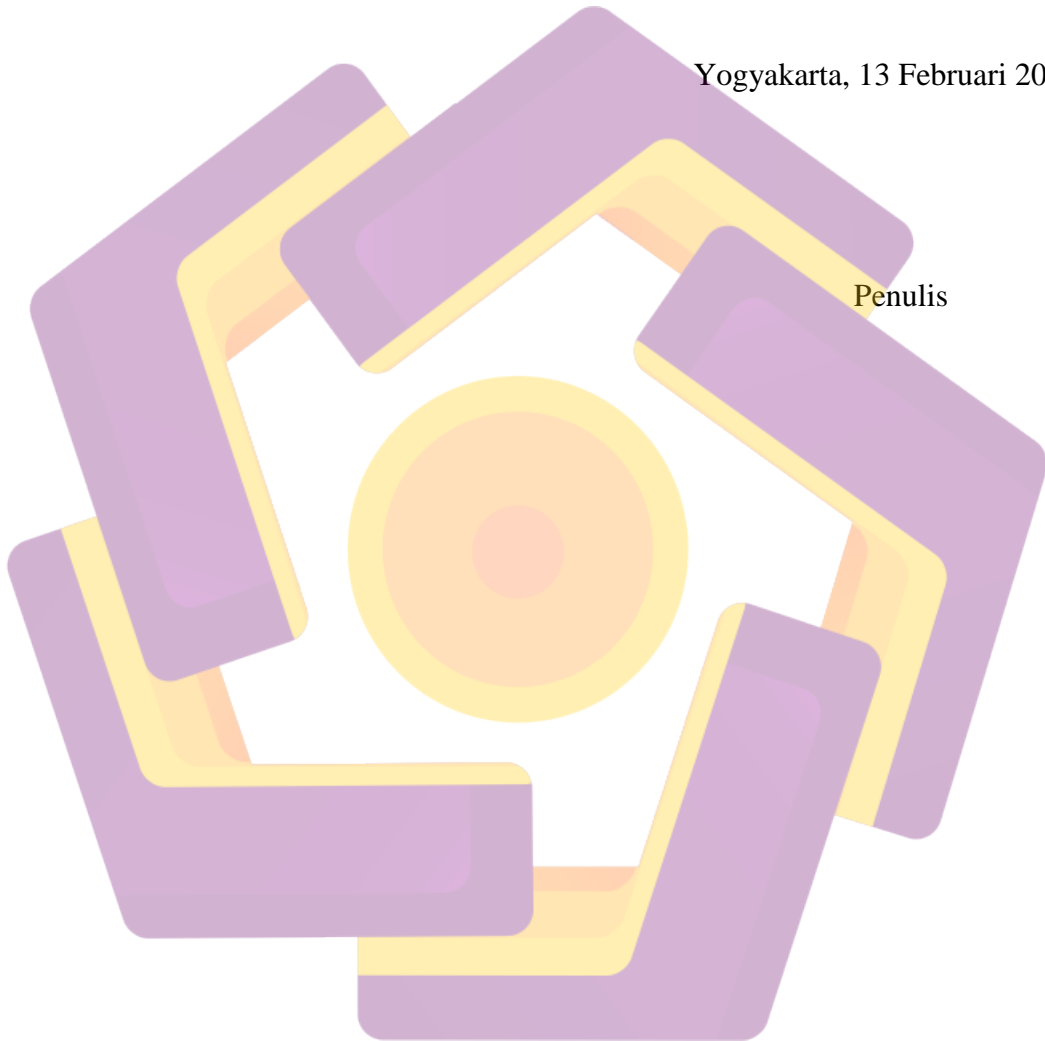
Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST.,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Bapak dan Ibu pihak Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Februari 2016

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTI SARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Obyek Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6

1.6.3	Metode Perancangan dan Pengembangan.....	6
1.6.4	Metode <i>Testing</i>	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.1.1	Persamaan	10
2.1.2	Perbedaan	10
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Definisi Aplikasi	11
2.2.1.1	Jenis-jenis Aplikasi.....	11
2.2.2	Definisi Multimedia	12
2.2.2.1	Sejarah Multimedia	13
2.2.2.2	Elemen-elemen Multimedia	14
2.2.2.3	Struktur Multimedia	17
2.2.3	Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
2.2.4	Definisi Multimedia Interaktif	23
2.2.5	Promosi	24
2.2.5.1	Pengertian Promosi.....	24
2.2.5.2	Jenis Promosi.....	24
2.2.5.3	Media Promosi	25
2.2.5.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi.....	26
2.3	Metode Analisis.....	27
2.3.1	Analisis SWOT	27
2.3.1.1	Strenghts (Kekuatan).....	28
2.3.1.2	Weaknesses (Kelemahan).....	28

2.3.1.3	Opportunities (Peluang)	28
2.3.1.4	Threats (Ancaman)	28
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	29
2.3.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi	29
2.3.2.2	Analisis Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	29
2.3.2.3	Analisis Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	29
2.3.2.4	Analisis Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia)	30
2.3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	30
2.3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	30
2.3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	30
2.3.3.3	Analisis Kelayakan Oprasional	30
2.3.4	Analisis Perancangan dan Pengembangan.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Profil Museum Negeri Provinsi NTB	32
3.1.2	Sejarah Singkat Museum Negeri Provinsi NTB	33
3.1.3	Visi dan Misi Museum Negeri Provinsi NTB.....	33
3.1.4	Struktur Organisasi Museum Negeri Provinsi NTB	34
3.1.5	Strategi Promosi Museum Negeri Provinsi NTB.....	35
3.1.6	Mendefinisikan Masalah	36
3.2	Analisis Sistem	37
3.2.1	Analisis SWOT	37
3.2.1.1	Strenghts (Kekuatan).....	39
3.2.1.2	Weaknesses (Kelemahan).....	39
3.2.1.3	Opportunities (Peluang)	39

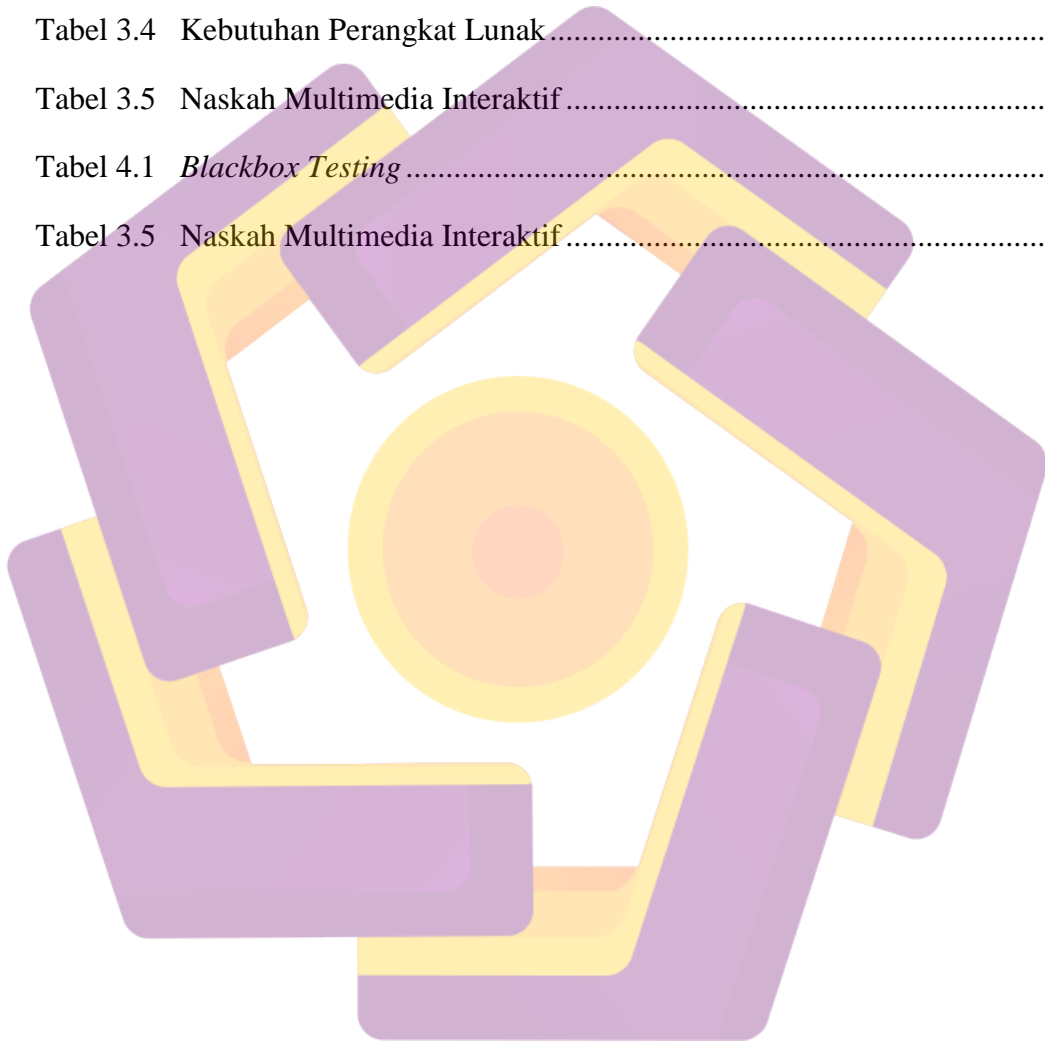
3.2.1.4	Threats (Ancaman)	40
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	40
3.3.1	Kelayakan Teknologi	40
3.3.2	Kelayakan Hukum	41
3.3.3	Kelayakan Operasional	41
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	43
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	43
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	44
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	45
3.5	Perancangan	46
3.5.1	Merancang Konsep	46
3.5.2	Merancang Isi	47
3.5.2.1	Struktur Navigasi	47
3.5.3	Merancang Naskah	48
3.5.4	Merancang Grafik	56
3.5.4.1	Rancangan Intro	56
3.5.4.2	Rancangan Menu Utama (Home)	56
3.5.4.3	Rancangan menu Profil	57
3.5.4.4	Rancangan menu Sejarah	58
3.5.4.5	Rancangan menu Bagian Museum	59
3.5.4.6	Rancangan menu Galeri	60
3.5.4.7	Rancangan menu Video	61
3.5.4.8	Rancangan Menu Game	62

3.5.4.9 Rancangan Menu Bantuan	63
3.5.4.10 Rancangan Menu Keluar	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Detail Aplikasi.....	65
4.2 Implementasi	66
4.2.1 Uji Coba Sistem	66
4.2.1.1 Black Box Testing	66
4.2.1.2 White Box Testing.....	70
4.2.2 Implementasi Rancangan	71
4.2.2.1 Intro	71
4.2.2.2 Menu Utama (Beranda)	72
4.2.2.3 Menu Profil.....	73
4.2.2.4 Menu Sejarah.....	73
4.2.2.5 Menu Bagian	74
4.2.2.6 Menu Sub-Bagian.....	75
4.2.2.7 Menu Game	77
4.2.2.8 Menu Galeri.....	78
4.2.2.9 Menu Video	79
4.2.2.10 Menu Bantuan.....	79
4.2.2.11 Menu Keluar	80
4.2.3 Manual Instalasi	81
4.2.4 Pemeliharaan Sistem	81
4.2.4.1 Pemeliharaan Perangkat Keras (hardware)	81
4.2.4.2 Pemeliharaan Perangkat Lunak (Software).....	81
4.3 Pembahasan	82

4.3.1	Produksi Sistem Aplikasi	82
4.3.1.1	Pembuatan Sistem Aplikasi	82
4.3.1.2	Pembuatan Stage Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS6.....	83
4.3.1.3	Import File	84
4.3.1.4	Membuat Button	86
4.3.1.5	Membuat Movie Clip	87
4.3.1.6	Membuat Animasi Loading	87
4.3.1.7	Membuat File .exe	88
4.3.2	Listing Program Pada Flash	89
4.3.2.1	Script Utama	89
4.3.2.2	Script Tampilan Galeri	92
4.3.2.3	Script Game	92
4.4	Evaluasi	93
4.4.1	Kelebihan	94
4.4.2	Kekurangan	94
BAB V PENUTUP		95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Matriks Analisis SWOT.....	38
Tabel 3.2	Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan.....	44
Tabel 3.3	Spesifikasi Perangkat Keras Implementasi	44
Tabel 3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3.5	Naskah Multimedia Interaktif.....	45
Tabel 4.1	<i>Blackbox Testing</i>	67
Tabel 3.5	Naskah Multimedia Interaktif.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia	15
Gambar 2.2	Navigasi Linier	17
Gambar 2.3	Navigasi Hierarkis	18
Gambar 2.4	Navigasi Non-Linier	18
Gambar 2.5	Navigasi Komposit	19
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Museum Negeri Provinsi NTB	35
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Komposit/Campuran	48
Gambar 3.3	Tampilan Rancangan Intro	56
Gambar 3.4	Tampilan Rancangan Menu Utama (<i>Home</i>)	57
Gambar 3.5	Tampilan Rancangan Menu Profil	58
Gambar 3.6	Tampilan Rancangan Menu Sejarah	59
Gambar 3.7	Tampilan Rancangan Menu Bagian	60
Gambar 3.8	Tampilan Rancangan Menu sub-Bagian	60
Gambar 3.9	Tampilan Rancangan Menu Galeri	61
Gambar 3.10	Tampilan Rancangan Menu Video	61
Gambar 3.11	Tampilan Rancangan Menu <i>Game</i>	62
Gambar 3.12	Tampilan <i>Game Puzzle</i> (memulai)	62
Gambar 3.13	Tampilan <i>Game Puzzle</i> (berhasil)	63
Gambar 3.14	Tampilan Rancangan Menu Bantuan	63
Gambar 3.15	Tampilan Rancangan Menu Keluar	64
Gambar 4.1	Sintaks Tidak <i>Error</i>	71
Gambar 4.2	Animasi <i>Loading Bar</i>	72
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Beranda	72

Gambar 4.4	Tampilan Halaman Profil	73
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Sejarah	74
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Bagian	74
Gambar 4.7	Tampilan Etnografika	75
Gambar 4.8	Tampilan Geografika/Geologika	76
Gambar 4.9	Tampilan Filologika	76
Gambar 4.10	Tampilan <i>Awal Game</i> (Memulai)	77
Gambar 4.11	Tampilan <i>Game</i>	77
Gambar 4.12	Tampilan <i>Game</i> Selesai	78
Gambar 4.13	Tampilan Menu Galeri	78
Gambar 4.14	Tampilan Menu Video	79
Gambar 4.15	Tampilan Menu Bantuan	80
Gambar 4.16	Tampilan Menu Keluar	80
Gambar 4.17	Rancangan Aplikasi menggunakan Adobe Illustrator	83
Gambar 4.18	Rancangan Tombol menggunakan CorelDraw X7	83
Gambar 4.19	<i>New Document Windows</i>	84
Gambar 4.20	Proses <i>Import File</i>	85
Gambar 4.21	<i>Library</i> di Flash	85
Gambar 4.22	Jendela <i>Convert To Symbol (Button)</i>	86
Gambar 4.23	<i>Convert to Movie Clip</i>	87
Gambar 4.24	<i>Publish Setting Window</i>	88

INTI SARI

Semakin berkembangannya dunia teknologi saat ini, berbagai macam cara dapat dilakukan untuk mempromosikan dan mengenalkan suatu objek ke masyarakat luas. Museum sebagai salah satu lembaga yang berfungsi sebagai objek pengenalan tentang warisan sejarah di suatu tempat merupakan lokasi yang baik untuk menjadi objek wisata edukasi. Namun, saat ini fungsi museum sebagai objek wisata edukasi sudah tidak semenarik dulu, hal ini dibuktikan dari semakin berkurangnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum. Hal tersebut juga terjadi di Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Pada Skripsi ini, penulis mencoba mencari pokok-pokok permasalahan dan membuat aplikasi multimedia yang interaktif agar promosi museum dapat lebih maksimal. Menggunakan metode perancangan dan pengembangan siklus multimedia, mulai dari merumuskan masalah, membuat program hingga uji coba sistem.

Penelitian ini akan menghasilkan suatu sistem promosi berbentuk Multimedia Interaktif dengan interface yang sederhana dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan, dengan harapan sistem ini mampu menjadi media baru dalam mempromosikan museum.

Kata kunci: multimedia interaktif, promosi, museum

ABSTRACT

The more advanced world of technology today, various ways can be done to promote and introduce an object into the wider community. Museum as one of the institutions that serve as the object of recognition of the historical heritage of a place is a good location for a attraction and education tourism. However, today functions as a museum attraction and education is not as attractive as before, it is evident from the reduction in the public interest in visiting the museum. That problem also happen in West Nusa Tenggara Museum.

In this research, the author tried to find those key issues and create interactive multimedia applications that can maximize the promotion of the museum. Using the method of multimedia design and development cycle, from formulating the problem, create a program to test the system.

This research will produce in the form of Interactive Multimedia system with a simply and easy to understand interface by all people, in the hope this system can be the new promoting media in the West Nusa Tenggara museum.

Keywords: *interactive multimedia, promotion, museum*