

**MUSEUM KARTS PRACIMANTORO VIRTUAL BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusunoleh

Mikha Amriyanto

12.01.3030

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MUSEUM KARTS PRACIMANTORO VIRTUAL BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Mikha Amriyanto

12.01.3030

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MUSEUM KARTS PRACIMANTORO VIRTUAL BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mikha Amriyanto

12.01.3030

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada Tanggal 10 Juni 2015

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MUSEUM KARTS PRACIMANTORO VIRTUAL BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Mikha Amriyanto

12.01.3030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, S.Kom
NIK.190302057

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

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

Yogyakarta, 05 Juni 2015

Mikha Amriyanto

NIM. 12.01.3030

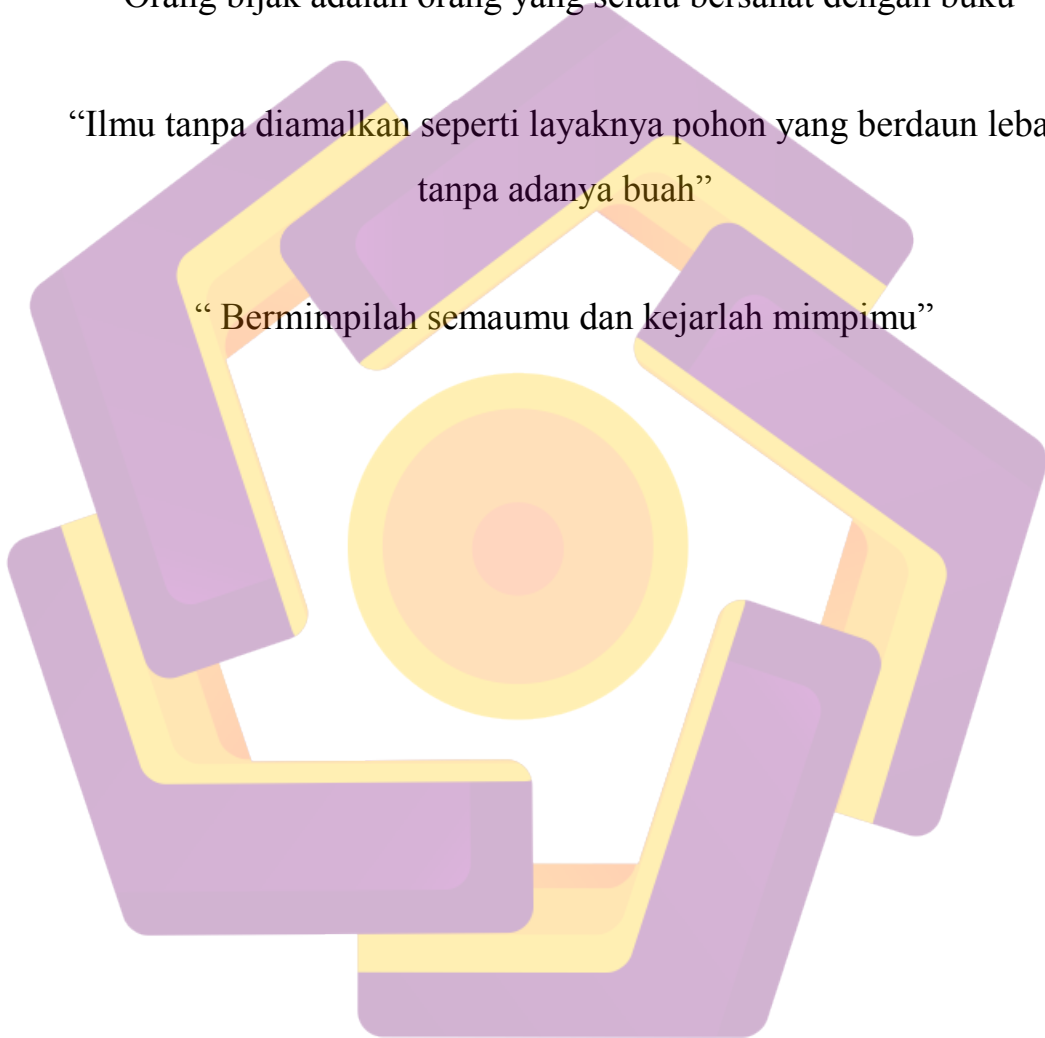
MOTTO

“Kalau berani jangan takut-takut, kalau takut jangan berani-berani”

“ Orang bijak adalah orang yang selalu bersahat dengan buku”

“Ilmu tanpa diamalkan seperti layaknya pohon yang berdaun lebat
tanpa adanya buah”

“ Bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpimu”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, terimakasih untuk doa dan kasih sayang tidak terhenti.
2. Anisa Etika Dewi tercinta yang sudah menyemangati dari awal sampai akhir.
3. Dosen pembimbing saya Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom untuk bimbinganya.
4. Teman-Teman 12.D3TI.01 terbaik yang telah membantu dan memberi dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman club motor KLASEFIC (Klaten StreetFire Club)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, kekuatan serta ketabahan, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat di dalam menempuh kelulusan program studi Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyelesaian laporan ini tidak semata-mata dari pihak penyusun, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara materiil maupun spirituil. Oleh karena itu penyusun menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat dan yang tercinta :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan memberikan materi untuk kegiatan perkuliahan.

4. Seluruh Staf Pengajar di jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan bekal dan ilmu selama penyusun menimba ilmu.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati penyusun menyadari bahwa hasil yang dicapai dari tugas akhir ini, masih jauh dari sempurna dan bahkan banyak kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan masukan serta informasi yang bermanfaat. Akhir kata penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih dan semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan atas penyelesaian laporan ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. *Amien.*

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Yogyakarta, 05 Juni 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.1.1 Rumusan Masalah	3
1.1.2 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4

1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Sejarah Multimedia	9
2.3 Definisi Multimedia	9
2.3.1 Unsur Sistem Multimedia	10
2.4 Pengertian Museum	12
2.5 Karst	13
2.6 Langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia	14
2.7 Software yang digunakan.....	17
2.7.1 Adobe Flash CS6	17
2.7.1 Adobe PhotoShop CS6	19
BAB III PERANCANGAN KONSEP.....	21
3.1 Tinjauan Umum	21
3.1.1 Deskripsi Singkat Perusahaan	21
3.1.2 Visi Dan Misi	22
3.1.3 Struktur Organisasi Museum	22
3.1.4 Desain dan Isi Museum Karst Indonesia	23
3.1.5 Lokasi	24
3.2 Mendefinisikan Masalah	24
3.2.1 Masalah yang terjadi	24

3.2.2 Mengidentifikasi kebutuhan pengguna	24
3.2.3 Pemecahan Masalah	24
3.3 Merancang Konsep	24
3.4 Merancang Isi	25
2.5 Merancang Naskah	27
2.6 Merancang Grafik	28
BAB IV PEMBAHASAN	32
4.1 Memproduksi Sistem	32
4.1.1 Membuat Background	32
4.1.2 Membuat Button dan Movie Clip	34
4.1.3 Menghubungkan Antar Halaman	35
4.2 Menguji Sistem	39
4.2.1 <i>Black Box</i> Testing	39
4.2.2 Manual Program	40
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

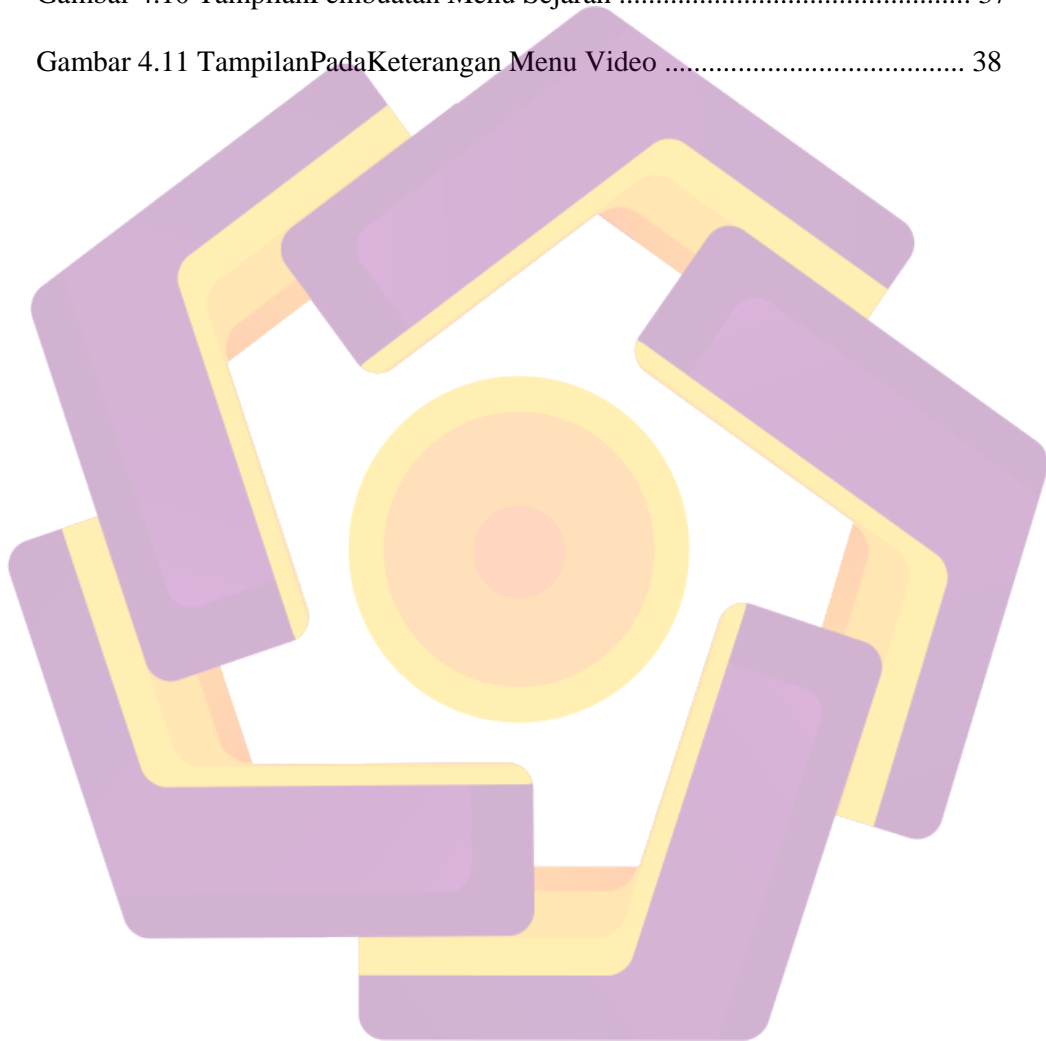
Tabel 2.2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	15
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Musuem Karst Indonesia	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram multimedia	10
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.3 Adobe Flash	18
Gambar 2.4 Adobe Photoshop	19
Gambar 3.1 Bagian Depan	21
Gambar 3.2 Lantai Bawah Museum	23
Gambar 3.3 Rancangan Isi	26
Gambar 3.4 Perancangan Splash Screen	28
Gambar 3.5 Perancangan Menu utama	28
Gambar 3.6 Perancangan menu sejarah	28
Gambar 3.7 Perancangan menu peta	30
Gambar 3.8 Perancangan menu video	30
Gambar 3.9 Perancangan menu galeri	31
Gambar 4.1 Siklus software yang dipakai	32
Gambar 4.2 Merancang Background	33
Gambar 4.3 Penyusunan Tombol Menu	33
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu	34
Gambar 4.5 Tampilan jendela convert to Symbol	34

Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Halaman Utama	35
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama	36
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Button	36
Gambar 4.9 Tampilan Pembuatan Halaman Menu	37
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Menu Sejarah	37
Gambar 4.11 Tampilan Pada Keterangan Menu Video	38



INTISARI

Museum Karst Pracimantoro merupakan salah satu sarana untuk mengetahui informasi, mengenalkan kepada anak-anak, dan menambah pengetahuan tentang Museum yang memadukan wisata ilmu pengetahuan mengenai Karst dan spiritual. Para orang tua dan guru menjadi merasa kesulitan ketika harus menjelaskan kepada anak-anak dan murid tentang isi dari Museum Karst yang ada.

Hal ini menyebabkan pemahaman dan wawasan yang didapat para pengunjung kurang maksimal. Persoalan tersebut mendorong untuk membuat aplikasi Museum Karst Pracimantoro Virtual Berbasis Multimedia dengan studi kasus Museum Karst Indonesia.

Aplikasi tersebut dibuat dengan *software Adobe Flash*, dan dibantu software lain seperti, *Adobe Photoshop*. Input dari aplikasi ini adalah data, gambar yang telah didapat dan Output dari aplikasi ini adalah berupa informasi yang cukup lengkap bagi pengunjung. Aplikasi ini menggunakan desain antarmuka yang menyerupai peta Museum Karst Pracimantoro disertai video dan animasi menarik sehingga dapat menjadi media informasi atau media promosi yang menarik dan edukatif. aplikasi ini dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi yang jelas dan cukup lengkap.

Kata kunci : peta museum karst ,informasi museum karst pracimantoro.

ABSTRACT

Pracimantoro Karst Museum is one of the means to find out information, to introduce to the children, and increase knowledge about the museum tour that combines the science of Kars and spiritual. The parents and teachers be felt difficulty when having to explain to children and students about the contents of the existing Karst Museum.

This leads to understanding and insights gained the visitors less than the maximum. These issues push to create applications Karst Museum Multimedia-Based Virtual Pracimantoro with case studies Karst Museum Indonesia.

The application created with Adobe Flash software, and assisted other software, such as Adobe Photoshop. The input of this application is the data, the image that has been obtained and the output of this application is in the form of comprehensive information for visitors. This application uses a map interface design that resembles Karst Museum Pracimantoro accompanied by video and animation attractive so that it can be a media information or media campaigns are interesting and instructive. This application can help visitors get the information clear and complete enough.

Keywords: map museum karst, karst museum Pracimantoro information.

