

**PEMBUATAN CAKRAM PADAT INTERAKTIF PADA MUSEUM  
PEMERINTAH KABUPATEN BELITUNG SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Andika Sastra**

**08.12.3362**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN CAKRAM PADAT INTERAKTIF PADA MUSEUM  
PEMERINTAH KABUPATEN BELITUNG SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Andika Sastra**

**08.12.3362**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN CAKRAM PADAT INTERAKTIF PADA MUSEUM  
PEMERINTAH KABUPATEN BELITUNG SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andika Sastra**

**08.12.3362**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Juli 2014

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.kom., M.Eng.**

**NIK. 190302107**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN CAKRAM PADAT INTERAKTIF PADA MUSEUM  
PEMERINTAH KABUPATEN BELITUNG SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andika Sastra**  
**0812.3362**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**Sudarmawan, M.T**  
**NIK. 190302035**

**Robert Marco, M.T**  
**NIK. 190000016**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 8 Agustus 2014

**KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya didalam skripsi ini juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

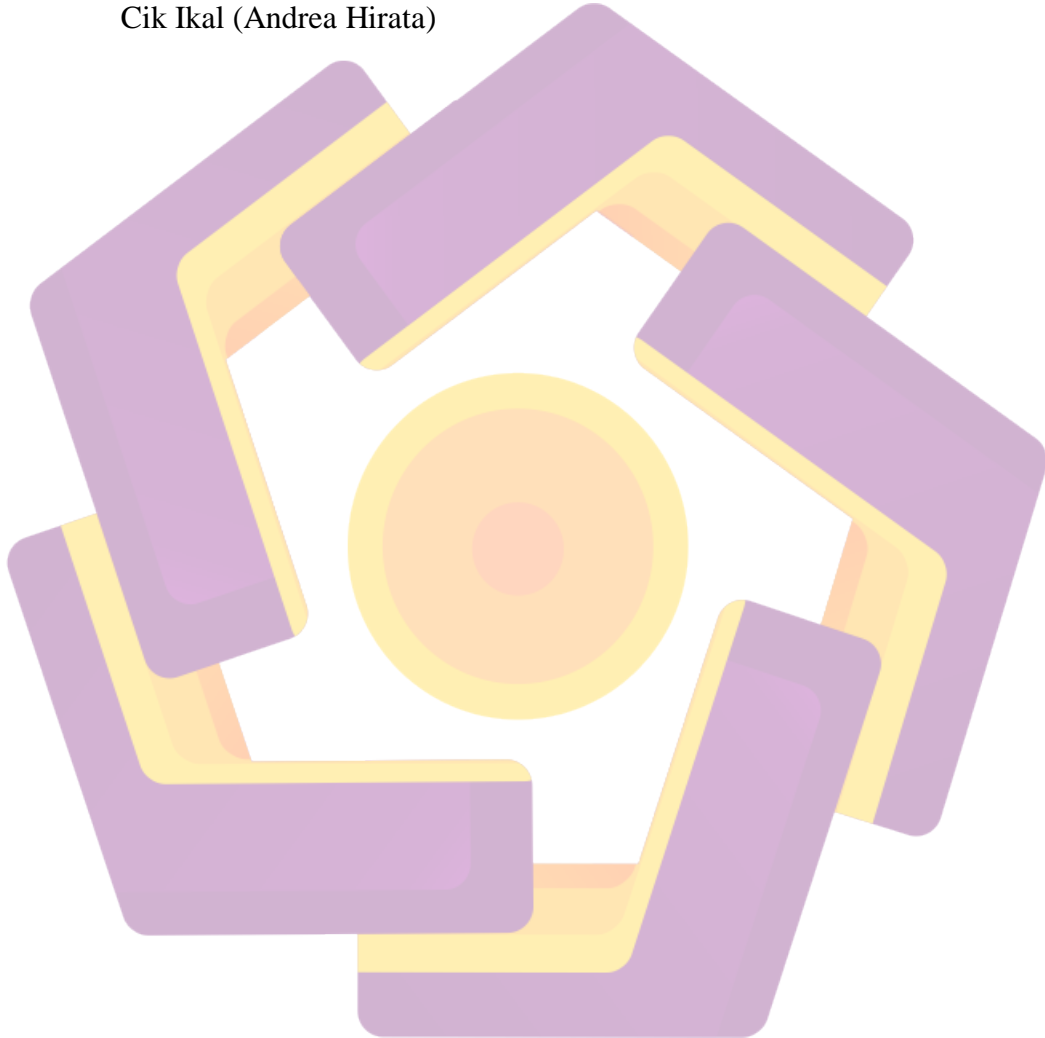
Yogyakarta, 6 Agustus 2014

  
Andika Sastra

08.12.3362

## MOTTO

- ✚ Hidup didunia hanya sekali, jadi jangan disia-siakan, jalani hidup dengan sebaik mungkin.
- ✚ Kejarlah mimpi-mimpimu karena Allah akan memeluk mimpimu itu. – Pak Cik Ikal (Andrea Hirata)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berpengaruh dikehidupan saya :

- ✚ Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga semua apa yang saya buat bisa berjalan hingga lancar.
- ✚ Buat keluarga tercinta, Ayahanda tercinta Sasteramijoyo dan ibuku tercinta Sayuni. Orangtua yang Luar biasa yang selalu memberikan do'a dan selalu mengingatkanku dalam pembuatan skripsi ini dan selalu memaafkan kesalahanku yang mungkin tak terhitung selama hidupku. Dan adik-adikku yang yang tercinta Aris Akbar Jaya dan Elisa Sastra.
- ✚ Dosen Pembimbingku Pak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng yang telah membimbingku selama dalam pembuatan skripsi ini, Terima Kasih Pak Erik semoga ilmu pengetahuan ini bisa bermanfaat kepada siapa pun yang menggunakannya.
- ✚ Buat temen-temen kelasku S1-SI 10J Angkatan 2008 yang tak bisa aku sebutkan namanya satu persatu.
- ✚ Buat temen-temenku di Kos 427 dari yang dulu maupun yang sekarang masih : Mas Fery, Bambang, Jais, Mamad, Rofik, Condro, Cepot, Udin, habibi, imam, Yudi, Jaya, Rahman dan Nanda. Di Kos Geol : Aldo, Nino, Aris, Reza. Mereka yang selalu senantiasa memberi dukungan dan menyuruh cepat-cepat lulus kuliah.
- ✚ Museum Pemerintah Kabupaten Belitung yang telah memberikanku izin dalam penelitian.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan islam dapat merasakan indahnya islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini maka penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada :


1. Allah Yang Maha Kuasa atas segala mukzizatnya serta kemudahan kelancaran yang telah diberikannya kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini.



5. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan dukungan ,semangat, dan do'a kepada penulis.
7. Kepada Bupati Belitung dan Ketua UPTD Museum dan Kebun Binatang Museum Pemerintah Kabupaten Belitung yang telah memberi izin selama penelitian kepada penulis.
8. Kepada teman-teman yang mendukung dan memberi semangat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2014



AndikaSastra

08.12.3362

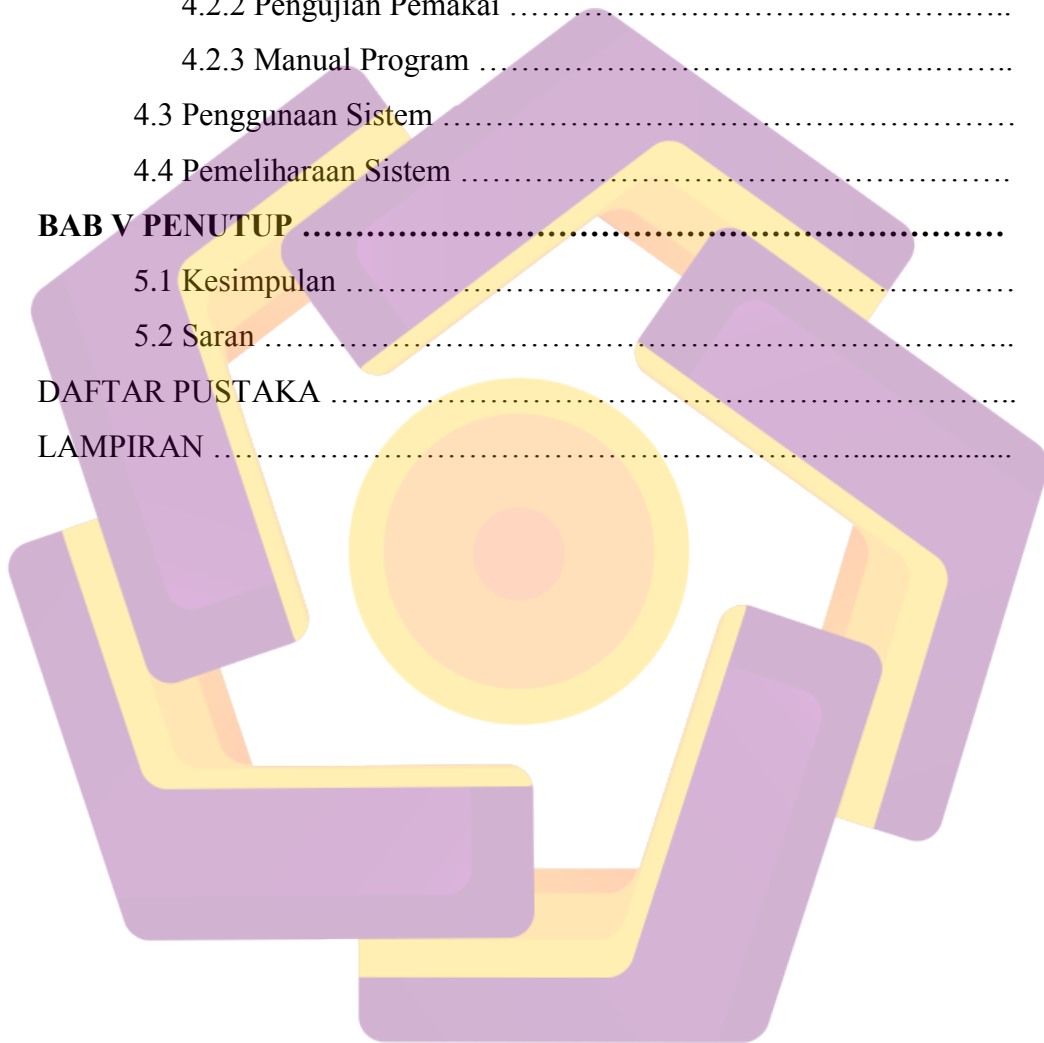
## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan data .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.1.2 Sejarah Multimedia .....	10
2.1.3 Elemen-Element Multimedia .....	10
2.1.4 Jenis Multimedia .....	12
2.1.5 Manfaat dan Kelebihan Multimedia .....	13
2.1.6 Tujuan Multimedia .....	13
2.1.7 Struktur Informasi Multimedia .....	14

2.1.7.1 Struktur Linier .....	14
2.1.7.2 Struktur Hierarki .....	14
2.1.7.3 Struktur Piramida .....	15
2.1.7.4 Struktur Polar .....	16
2.2 Analisis Sistem Multimedia .....	17
2.2.1 Analisis SWOT .....	17
2.3 Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ...	18
2.4 Definisi Company Profile .....	21
2.5 Pengertian Promosi .....	21
2.6 Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi .....	22
2.7 Perangkat Lunak yang digunakan .....	23
2.7.1 Adobe Flash CS3 Professional .....	23
2.7.1 Adobe Photoshop CS4 .....	25
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.1.1 Sejarah Museum Pemerintah Kabupaten Belitung .....	27
3.1.2 Visi dan Misi Museum Pemerintah Kabupaten Belitung ....	28
3.1.2.1 Visi .....	28
3.1.2.1 Misi .....	28
3.1.3 Struktur Organisasi .....	29
3.2 Analisis Sistem .....	29
3.2.1 Definisi Analisis Sistem .....	29
3.2.2 Analisis SWOT .....	30
3.2.2.1 Faktor Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	30
3.2.2.2 Faktor Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	30
3.2.2.3 Faktor Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	31
3.2.2.4 Faktor Ancamana ( <i>Threath</i> ) .....	31
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	32
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.2.2.1 Aspek Hardware (Perangkat Keras) .....	34

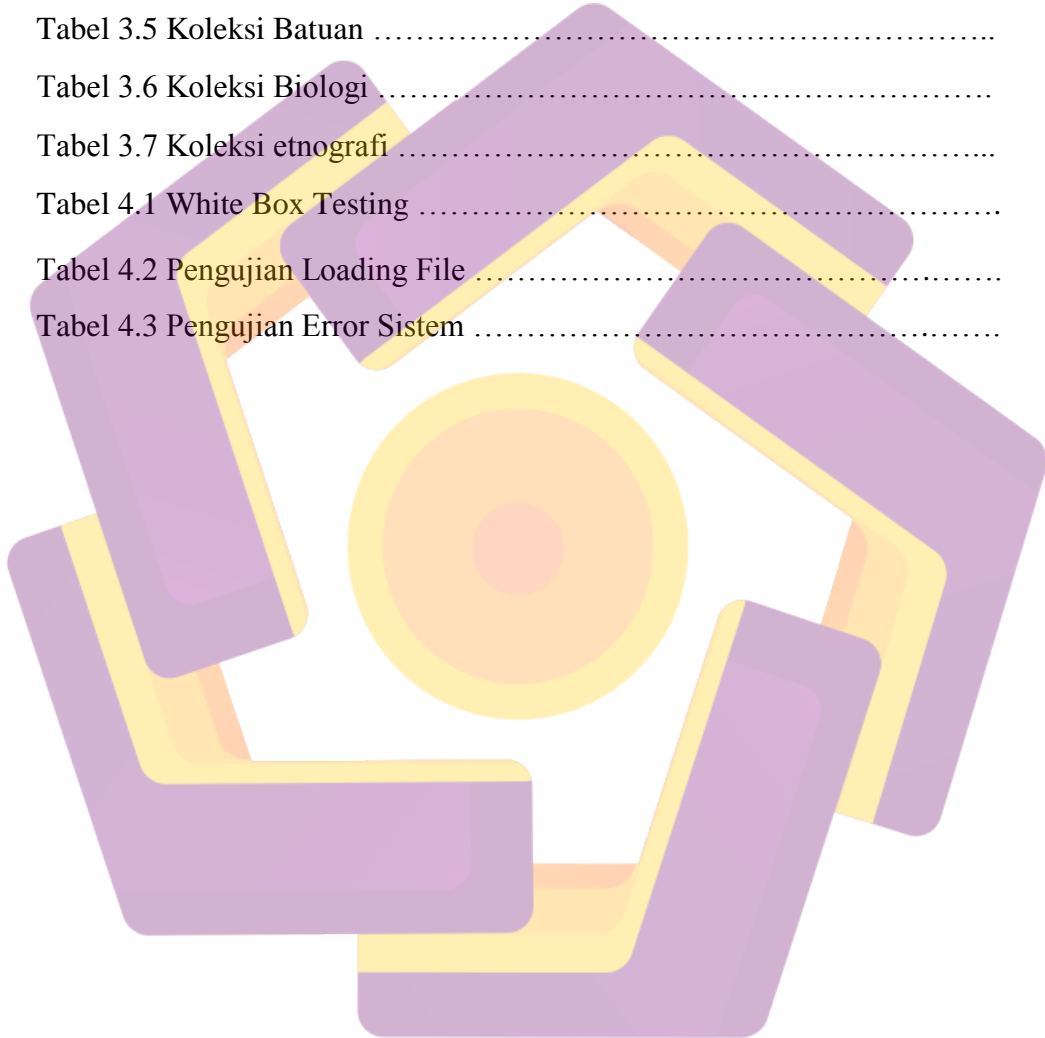
3.2.2.2 Aspek Software (Perangkat Lunak) .....	35
3.3.2.3 Aspek Brainware (Pengguna) .....	35
3.4 Analisis Kelayakan Sistem .....	36
3.4.1 Kelayakan Teknologi .....	36
3.4.2 Kelayakan Hukum .....	36
3.4.3 Kelayakan Operasional .....	37
3.4.4 Kelayakan Ekonomi .....	37
3.5 Analisis Biaya dan Manfaat .....	38
3.5.1 Komponen Biaya .....	38
3.5.2 Komponen – Komponen Manfaat .....	39
3.5.3 Metode Analisis Biaya dan Manfaat .....	41
3.5.3.1 Metode Periode Pengambilan (Playback Periode) ...	41
3.5.3.2 Metode Pengambilan Investasi .....	42
3.5.3.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value) ..	43
3.6 Perancangan Sistem .....	45
3.6.1 Merancang Konsep .....	45
3.6.2 Merancang Isi .....	46
3.6.3 Merancang Naskah .....	52
3.6.4 Merancang Grafik .....	106
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM .....</b>	<b>112</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	112
4.1.1 Diagram Alur Pembuatan Program Profil Museum .....	113
4.1.2 Pembuatan Background .....	114
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	117
4.1.4 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS4 .....	120
4.1.4.1 Membuat Intro .....	123
4.1.4.2 Membuat Tombol Navigasi .....	128
4.1.4.3 Mengolah Teks Pada Halaman .....	130
4.1.4.4 Memasukkan Video .....	135
4.1.4.5 Menyisipkan Sound .....	139
4.1.4.6 Membuat ActionScript .....	143

4.1.5 Finishing .....	147
4.2 Pengujian Sistem .....	154
4.2.1 Pengujian Hasil .....	155
4.2.1.1 White Box Testing .....	155
4.2.1.2 Black Box Testing .....	158
4.2.2 Pengujian Pemakai .....	161
4.2.3 Manual Program .....	162
4.3 Penggunaan Sistem .....	175
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	177
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>180</b>
5.1 Kesimpulan .....	180
5.2 Saran .....	181
DAFTAR PUSTAKA .....	182
LAMPIRAN .....	183



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat .....	40
Tabel 3.2 Kelayakan .....	45
Tabel 3.3 Rancangan Isi Tampilan .....	48
Tabel 3.4 Koleksi Maket .....	79
Tabel 3.5 Koleksi Batuan .....	80
Tabel 3.6 Koleksi Biologi .....	81
Tabel 3.7 Koleksi etnografi .....	82
Tabel 4.1 White Box Testing .....	156
Tabel 4.2 Pengujian Loading File .....	159
Tabel 4.3 Pengujian Error Sistem .....	160



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	14
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	15
Gambar 2.4 Struktur Polar .....	16
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	20
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS4 Professional .....	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS4 .....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	29
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki .....	48
Gambar 3.3 Tampilan Intro .....	107
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama .....	107
Gambar 3.5 Tampilan Menu Beranda .....	108
Gambar 3.6 Tampilan Menu Tentang Kami .....	108
Gambar 3.7 Tampilan Menu Sejarah .....	109
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Menu Koleksi Benda .....	109
Gambar 3.9 Tampilan Koleksi Benda .....	110
Gambar 3.10 Tampilan Menu Kebun Binatang .....	110
Gambar 3.11 Tampilan Koleksi Kebun Binatang .....	111
Gambar 3.12 Tampilan Menu Kontak Kami .....	111
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Aplikasi .....	113
Gambar 4.2 Tampilan menu New pada Adobe Photoshop CS4 .....	114
Gambar 4.3 Tampilan Adobe Photoshop CS4 .....	115
Gambar 4.4 Tampilan Menu Open pada Adobe Photoshop CS4 .....	116
Gambar 4.5 Tampilan Lembar Kerja pada Adobe Photoshop CS4 .....	116
Gambar 4.5 Tampilan Menu Save As File pada Adobe Photoshop CS4 .....	117
Gambar 4.6 Tampilan Gradient tool pada Adobe Photoshop CS4 .....	118
Gambar 4.7 Membuat wana Gradien pada Photoshop CS4 .....	118
Gambar 4.8 Membuat Teks pada Adobe Photoshop CS4 .....	119
Gambar 4.9 Menyeleksi Gambar pada Adobe Photoshop CS4 .....	120

Gambar 4.10 Tampilan Welcome Screen Adobe Flash CS4 .....	121
Gambar 4.11 Tampilan File New pada Adobe Flash CS4 .....	122
Gambar 4.12 Mengubah Ukuran Stage pada Adobe Flash CS4 .....	123
Gambar 4.13 Tampilan Layer pada Timeline Adobe Flash CS3 .....	124
Gambar 4.14 Tampilan Library Pada Adobe Flash CS4 .....	125
Gambar 4.16 Menyeret objek Library kedalam Stage dan Timeline .....	126
Gambar 4.17 Membuat Movie Clip animasi Logo dan Teks .....	127
Gambar 4.18 Membuat Symbol Button .....	129
Gambar 4.19 Tampilan Timline Button pada menu utama .....	129
Gambar 4.20 Tampilan Button pada sub menu .....	130
Gambar 4.21 Ilustrasi Keseluruhan teks tidak tertampung .....	131
Gambar 4.22 Dalam movie clip, frame 1 berisi teks awal .....	131
Gambar 4.23 Dalam movie clip, frame 2 berisi teks lanjutan .....	132
Gambar 4.24 Menyiapkan teks dalam movie clip .....	132
Gambar 4.25 Meng-identifikasi movie clip .....	133
Gambar 4.26 Mengatur ukuran scrollpane di panggung .....	134
Gambar 4.27 Menentukan identifier yang akan dimasukkan ke scrollpane .....	134
Gambar 4.28 Hasil Tampilan menggunakan scrollpane .....	135
Gambar 4.29 Kotak dialog import video .....	135
Gambar 4.30 Kotak dialog Open .....	136
Gambar 4.31 Perintah Load external video with playback component .....	137
Gambar 4.32 Kotak dialog import video – skinning .....	137
Gambar 4.33 Kotak dialog import video langkah terakhir .....	138
Gambar 4.34 Menjalankan hasil impor video .....	138
Gambar 4.35 Panel External Library – sound .....	139
Gambar 4.36 Tampilan Pengaturan Backsound.....	140
Gambar 4.37 Menyeleksi Frame pada Button.....	142
Gambar 4.38 Tampilan Properties Sound.....	142
Gambar 4.39 Membuat layer baru dengan nama ACTIONS .....	144
Gambar 4.40 Tampilan pada Panel Actions .....	144
Gambar 4.41 Script untuk membuat tampilan Fullscreen .....	145



Gambar 4.42 Script untuk berhenti diframe yang ditentukan .....	145
Gambar 4.43 Script untuk menuju frame yang ditentukan .....	145
Gambar 4.44 Script untuk me- load movie .....	146
Gambar 4.45 Script untuk unload .....	146
Gambar 4.46 Script untuk keluar .....	146
Gambar 4.47 Publish Setting .....	148
Gambar 4.48 Membuat script autorun .....	149
Gambar 4.49 Make data CD .....	151
Gambar 4.50 Disc Content .....	151
Gambar 4.51 Menambahkan file yang akan di burning .....	152
Gambar 4.52 Memberi nama CD .....	153
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Intro .....	162
Gambar 4.54 Tampilan Menu Utama .....	163
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami .....	165
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Menu Sejarah .....	166
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Menu Koleksi Benda .....	167
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Sub Menu Koleksi Benda .....	169
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Gambar Koleksi Benda .....	170
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Menu Kebun Binatang .....	171
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Sub Menu Kebun Binatang .....	172
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Gambar Koleksi Kebun Binatang .....	173
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Menu Tentang Kami .....	174
Gambar 4.64 Tampilan Halaman Keluar dari Aplikasi .....	175

## INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor Kebudayaan dan pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk peta pariwisata digital, kios informasi, film dokumenter, cakram padat multimedia interaktif dan *website*. Selama ini Museum Pemerintah Kabupaten Belitung hanya mengeluarkan brosur, *booklet*, kalender dan buku petunjuk sebagai media iklan dan promosi. Data Promosi dan informasi Museum dirasa kurang *up to date*, kurang lengkap dan jumlahnya juga sangat terbatas.

Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang tersebarluaskannya informasi mengenai tujuan-tujuan wisata yang menarik untuk dikunjungi ke masyarakat. Cakram padat multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi media iklan dan promosi alternatif yang tepat untuk memberikan informasi mengenai museum di Kabupaten Belitung.

Dalam konteks pariwisata kedepan, hal terpenting untuk mempromosikan asset budaya Belitung yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Pembuatan cakram padat multimedia interaktif ini selain untuk membantu mempermudah petugas dalam meng-*update* informasi, juga mampu menyampaikan informasi mengenai museum Belitung kepada wisatawan, cakram padat multimedia interaktif juga bisa dibagikan kepada setiap pengunjung yang membutuhkan. Dengan demikian, diharapkan museum Belitung dapat berkembang dengan pesat, mudah dikenal banyak masyarakat dan mampu menjadi salah satu ikon pariwisata di Kepulauan Belitung maupun di Indonesia.

**Kata Kunci :** Multimedia, Cakram padat, Multimedia Interaktif, Promosi, Informasi, Museum Belitung, *Up to date*.

## **ABSTRACT**

*Science and technology today are growing very fast, especially in the field of information technology. Developments in the field of information technology is very supportive in the development of other sectors, such as trade, education, communications, industry, tourism, and so on. One of the information technology functions in tourism and cultural sector is as advertising and promotional media. As an example of the application of multimedia technology in the field of advertising and promotion in the form of digital tourist map, information center, documentary video, interactive multimedia CD and websites. So far, only the Belitung Islands Museum District Government issued brochures, booklets, calendars and books as advertising and promotional media. Promotion of data and information Museum is less up to date, incomplete and also very limited in number.*

*The problem that arises from the limited media campaign that is less information about tourist destinations of interest to visit the society. Interactive multimedia compact disc is expected to be an alternative media advertising and promotions right to provide information about the museum in Belitung regency.*

*In the context of the future of tourism, halter important to promote cultural assets that are part of the Belitung Island culture national. The making of interactive multimedia compact disc is in addition to helping facilitate in updating personnel information, is also able to convey information to travelers on the museums of Belitung, interactive multimedia compact disc also be distributed to every visitor who requires. Thus, the museum is expected to grow rapidly Belitung, easily known by many people and has become one of the icons of tourism in the Belitung Island and Indonesia.*

**Keywords:** *Multimedia, Compact Disk, Interactive Multimedia, Promotion, Information, Museum of Belitung, up to date.*