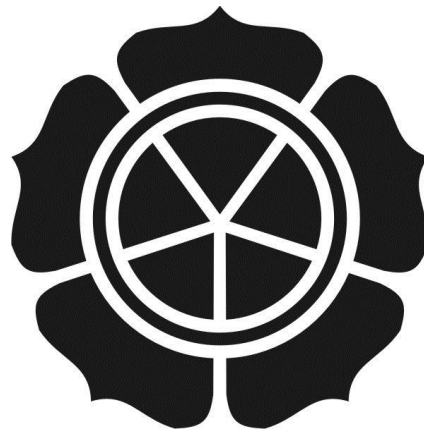


**PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA
MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Noor Aeny Syarifah

11.01.2933

Sahid Fahrudin

11.01.2934

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA
MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian prasyarat mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Noor Aeny Syarifah

11.01.2933

Sahid Fahrudin

11.01.2934

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA
MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Noor Aeny Syarifah 11.01.2933

Sahid Fahrudin 11.01.2934

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 November 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA
MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Noor Aeny Syarifah

11.01.2933

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA
MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sahid Fahrudin

11.01.2934

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

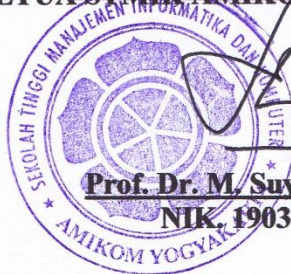
Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Barka Setya, M.Kom
NIK. 190302126

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 26 Mei 2014

Nama

NIM

Tanda tangan

Noor Aeny Syarifah

11.01.2933

Sahid Fahrudin

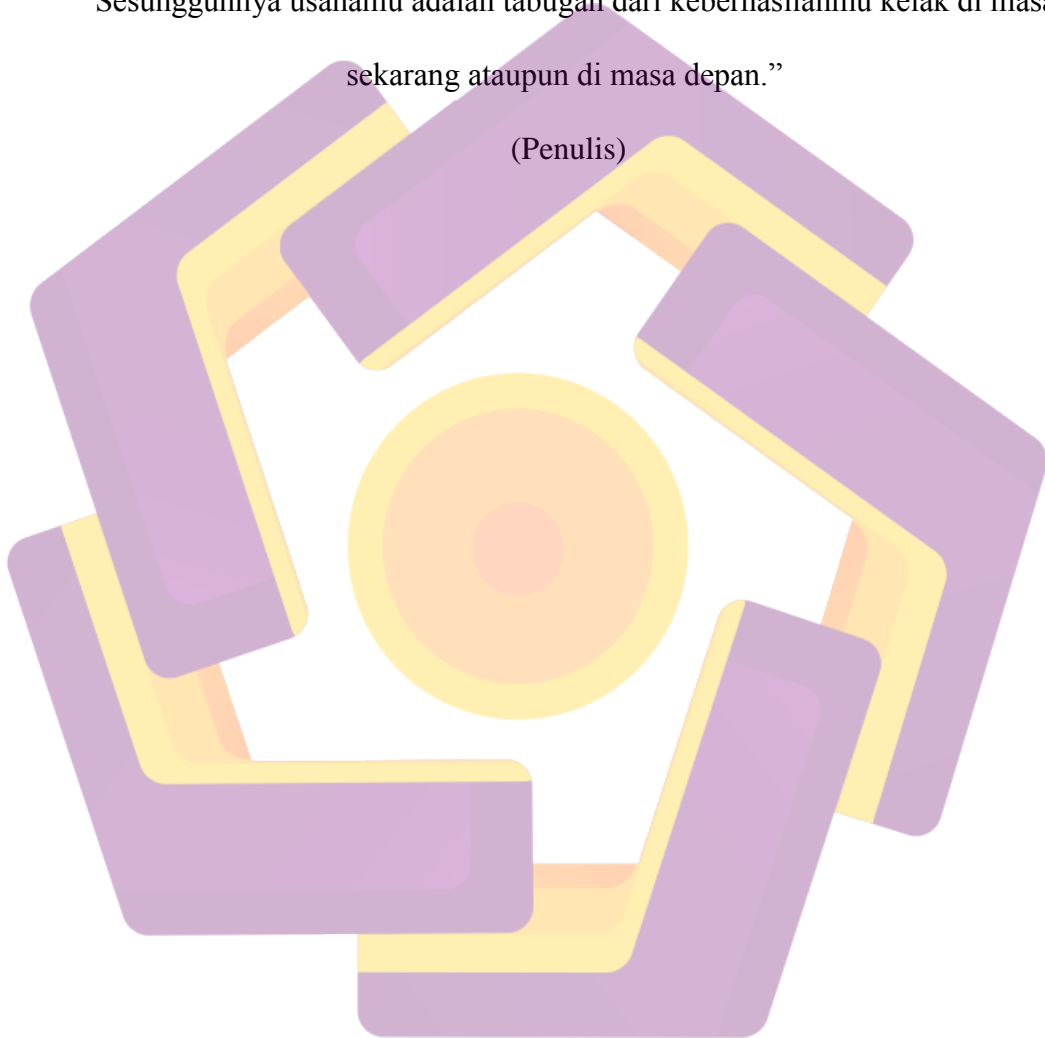
11.01.2934

MOTTO

“Yakinlah bahwa setiap perjuangan dan kesungguhan akan membuahkan hasil.”

“Sesungguhnya usahamu adalah tabungan dari keberhasilanmu kelak di masa sekarang ataupun di masa depan.”

(Penulis)



MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.”

(QS. An Nasyr : 6-7)

“Cinta adalah kehidupan, maka tanamkanlah rasa cinta itu agar kita dapat menikmati hidup”

“Kesabaran akan membuahkan hasil yang memuaskan”

“Dibalik gelapnya malam, telah menanti kecerahan mentari pagi yang akan menggantikannya. Bersabarlah!”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin, saya bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Bapak (alm) dan ibu saya tercinta, yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
- Kakak-kakak dan keponakan saya tersayang yang selalu memberikan dukungan dan memberikan inspirasi untuk saya.
- Teman cowok rempong saya Bayu, Alex, Ivan, Faisal, Alwani dan Imron yang selalu menemani dan bersama-sama mengerjakan Tugas Akhir.
- Teman cewek rumpis saya Ani, Rose, Sani, Tia, Savhira yang selalu menemani dan bersama-sama mengerjakan Tugas Akhir.
- Seluruh teman-teman 11-D3TI-02 yang selalu memberikan dorongan semangat dan bantuannya.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini ini penulis persembahkan untuk :

- Allah SWT yang memberikan kesempatan bagi kami untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan semua kemudahan.
- Orang tua kami masing-masing dengan segala perjuangan, pengorbanan serta doa dan kasih sayang yang tak henti-hentinya diberikan kepada kami dengan sepenuh hati.
- Keluarga besar STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Terimakasih kepada :

- Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom sebagai pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman 11-D3TI-02 lainnya yang menjadi sumber penyemangat bersaing menyelesaikan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang diberi judul “PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA”.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Jurusan Teknik Informatika. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan Diploma Teknik Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen dan seluruh staff karyawan yang selama ini telah banyak membantu dan memberikan bekal ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan di Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sukro Serma SBA selaku pengelola Museum Bahari Yogyakarta yang telah memberikan ijin pengambilan data perusahaan.

6. Semua pihak yang membantu dalam kelancaran penulisan Tugas Akhir ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi pengembangan teknologi dan informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa STIMIK AMIKOM Yogyakarta dalam pengambilan Tugas Akhir.

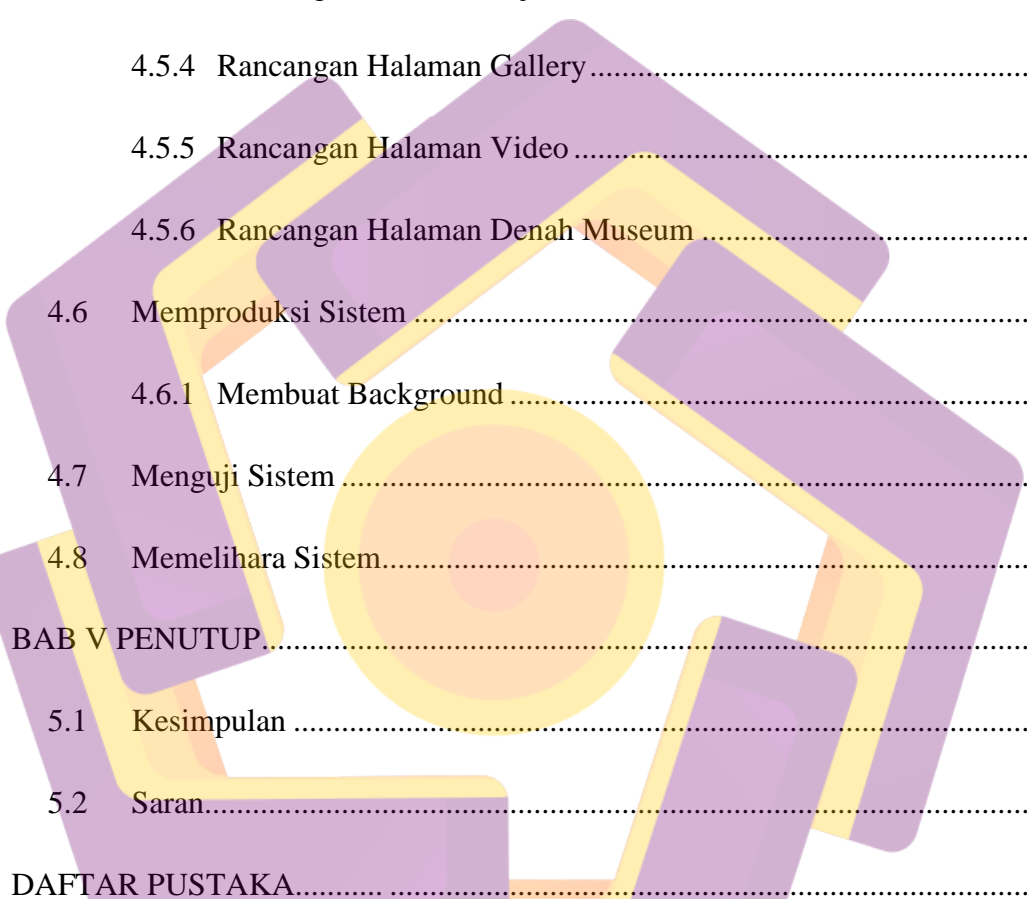
Yogyakarta, 26 Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Aplikasi	7
2.2 Pengertian Multimedia	8
2.3 Pengertian E-Museum	10
2.4 Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia	12
2.5 Software yang Digunakan	15
2.5.1 Adobe Flash CS6	16
2.5.2 Adobe Photoshop CS6	17
BAB III TINJAUAN UMUM	19
3.1 Sejarah Museum Bahari	19
3.2 Visi dan Misi	21
3.3 Struktur Organisasi	22
3.4 Model dan Konsep Kunjungan	23
3.5 Fasilitas	24
3.6 Lokasi	26
BAB IV PEMBAHASAN	27
4.1 Identifikasi Masalah	27
4.2 Merancang Konsep	27
4.2.1 Konsep Model Kunjungan yang Baru	28
4.3 Merancang Isi	30
4.4 Merancang Naskah	31



4.5	Merancang Grafik	33
4.5.1	Rancangan Halaman Intro	34
4.5.2	Rancangan Halaman Menu	35
4.5.3	Rancangan Halaman Sejarah.....	35
4.5.4	Rancangan Halaman Gallery.....	36
4.5.5	Rancangan Halaman Video.....	38
4.5.6	Rancangan Halaman Denah Museum	39
4.6	Memproduksi Sistem	39
4.6.1	Membuat Background	40
4.7	Menguji Sistem	66
4.8	Memelihara Sistem.....	67
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rancangan Naskah Aplikasi E-Museum	31
--	----

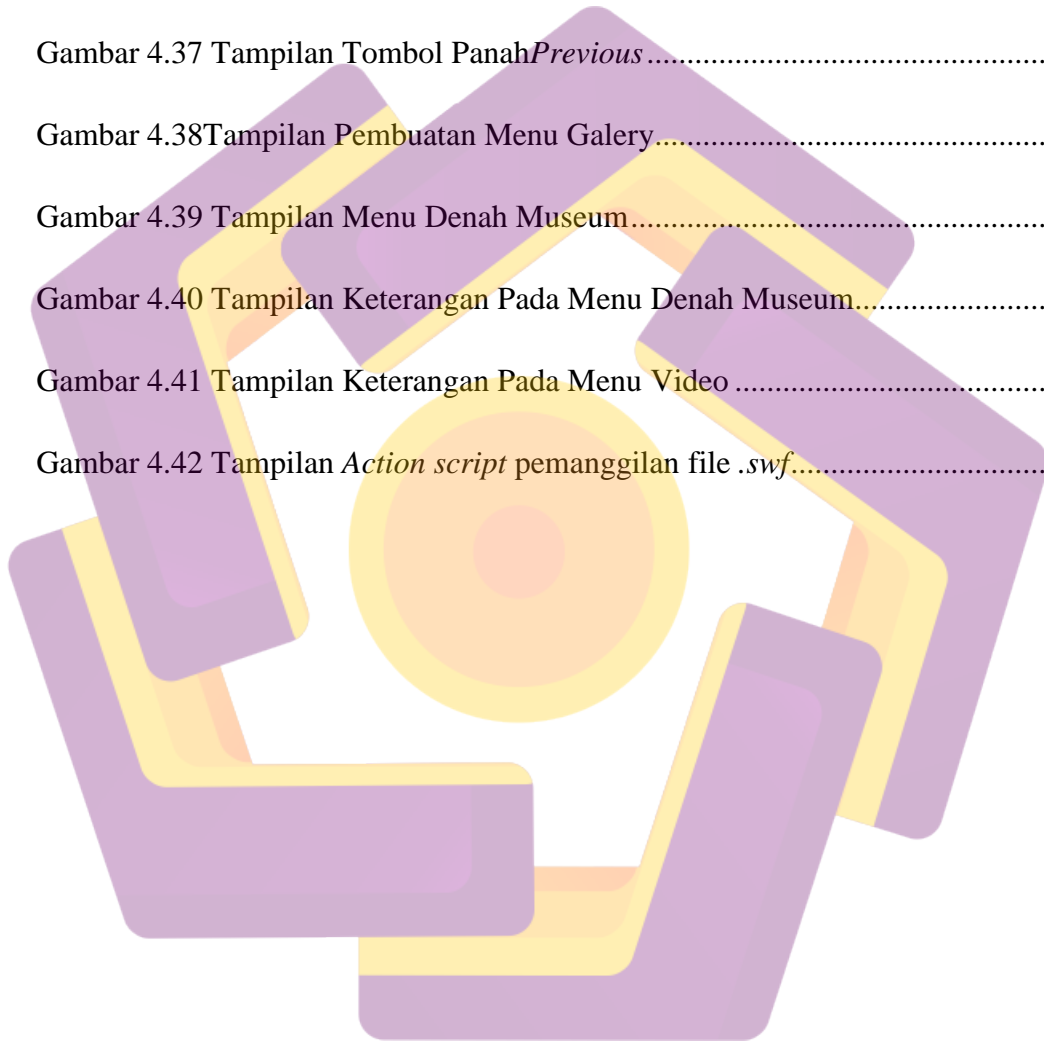


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar definisi multimedia.....	9
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2.3 Tampilan lembar kerja Adobe Flash.....	16
Gambar 2.4 Tampilan lembar kerja Adobe Photoshop.....	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 3.2 Denah Museum Bahari Yogyakarta.....	23
Gambar 3.3 Ruang Audio Visual.....	25
Gambar 3.4 Ruang Anjungan.....	25
Gambar 3.5 ruang penyimpanan koleksi.....	26
Gambar 4.1 Denah Museum Bahari Yogyakarta.....	29
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama.....	34
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu.....	35
Gambar 4.4 Tampilan Menu Sejarah.....	36
Gambar 4.5 tampilan Menu Galery.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Preview dari Foto.....	37
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video.....	38
Gambar 4.8 Tampilan Menu Denah Museum.....	39
Gambar 4.9 Siklus software yang dipakai.....	39
Gambar 4.10 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 6.....	40
Gambar 4.11 Tampilan Import Gambar Dasar.....	41

Gambar 4.12 Tampilan Pemberian Teks pada Background.....	41
Gambar 4.13 Tampilan Pemberian Gambar pada Background	42
Gambar 4.14 Tampilan Hasil Background Utama.....	42
Gambar 4.15 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 5	43
Gambar 4.16 Tampilan Import Gambar Dasar	43
Gambar 4.17 Pemberian Teks pada Background Menu.....	44
Gambar 4.18 Tampilan Penambahan Peta Pada Background.....	44
Gambar 4.19 Penyusunan Tombol Menu.....	45
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu.....	45
Gambar 4.21 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 5	46
Gambar 4.22 Tampilan Import Gambar Dasar	47
Gambar 4.23 Pemberian Teks pada Background Galery.....	47
Gambar 4.24 Tampilan Penambahan Peta pada Background	48
Gambar 4.25 Tampilan Menu Galery	48
Gambar 4.26 Tampilan Menu Video	49
Gambar 4.27 Tampilan Menu Denah Museum.....	49
Gambar 4.28 Tampilan Menu Help	50
Gambar 4.29 Tampilan Jendela <i>Convert to Symbol</i>	51
Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.31 Tampilan Membuat Button	52
Gambar 4.32 Tampilan Pembuatan Halaman Utama.....	54

Gambar 4.33 Tampilan Pembuatan Button	55
Gambar 4.34 Tampilan Pembuatan Halaman Menu	55
Gambar 4.35 Tampilan Pembuatan Menu Sejarah	57
Gambar 4.36 Tampilan Tombol Panah	60
Gambar 4.37 Tampilan Tombol Panah <i>Previous</i>	61
Gambar 4.38 Tampilan Pembuatan Menu Galery	61
Gambar 4.39 Tampilan Menu Denah Museum	62
Gambar 4.40 Tampilan Keterangan Pada Menu Denah Museum	62
Gambar 4.41 Tampilan Keterangan Pada Menu Video	64
Gambar 4.42 Tampilan <i>Action script</i> pemanggilan file <i>.swf</i>	66



INTISARI

Museum adalah salah satu tempat bersejarah dimana benda-benda artistik dan pendidikan bagi keperluan umum. Koleksi museum terdiri atas spesimen yang berupa karya seni, bebatuan bumi, teknologi, makhluk hidup, peninggalan bersejarah lainnya. Ada 4 macam museum , yaitu museum seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan umum.

Adapun masalah yang penulis temukan sewaktu melaksanakan penelitian di Museum adalah belum adanya Aplikasi E-Museum pada Museum Bahari Yogyakarta yang berisi tentang profil museum dan isi dari museum. Tentu saja hal tersebut mengakibatkan kurangnya media pendukung untuk menyampaikan informasi tentang Museum Bahari Yogyakarta dengan jelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian ini untuk membuat Aplikasi E-Museum pada Museum Bahari Yogyakarta. Selain itu, perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan E-Museum ini adalah Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6. Dengan adanya Aplikasi E-Museum ini pengunjung diharapkan bisa mendapatkan informasi tentang museum dengan jelas.

Kata Kunci : *E-Museum*, Museum dan Pengunjung.

ABSTRACT

The museum is one of the historic places where objects of artistic and education for public use . The museum collection consists of specimens in the form of artwork , the rocks of the earth , technology , living things , other historical relics . There are 4 kinds of museums , the museum of art, history , science , and the public .

The problem that I have found while conducting research at the museum is the absence of E - Museum in Yogyakarta Maritime Museum which contains the contents of the profile of the museum and the museum . Of course it lead to a lack of supporting media to convey information about the Museum Bahrari Yogyakarta clearly .

Based on this background , the authors conducted this study to make Apilikasi E - Museum at the Maritime Museum Yogyakarta . In addition , the software that I use in the manufacture of the E - Museum is Adobe Flash CS6 and Adobe Photoshop CS6 . With the application of this E - Museum visitors are expected to be able to get information about the museum clearly .

Keywords : *E - Museum , Museum and Visitors*

