

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN SEJARAH PESAWAT PADA MUSEUM PUSAT TNI
AU DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Di Susun Oleh :

- 1. Retno Suryani (07.02.6586)**
- 2. Tingkas Danuwarta (07.02.6587)**
- 3. Ririn Tri Hastari (07.02.6629)**

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

2010

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN SEJARAH PESAWAT PADA MUSEUM PUSAT TNI
AU DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



Di Susun Oleh :

- 1. Retno Suryani (07.02.6586)**
- 2. Tingkas Danuwarta (07.02.6587)**
- 3. Ririn Tri Hastari (07.02.6629)**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN SEJARAH PESAWAT PADA PUSAT MUSEUM**

**TNI AU DIRGANTARA MANDALA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

1. **Retno Suryani** (07.02.6586)
2. **Tingkas Danuwarta** (07.02.6587)
3. **Ririn Tri Hastari** (07.02.6629)

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Desember 2010

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S. Kom.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN SEJARAH PESAWAT PADA MUSEUM
PUSAT TNI AU DIRGANTARA MANDALA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Suryani
07.02.6586

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, S.Kom.
NIK. 190302035

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302057



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 10 Desember 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN SEJARAH PESAWAT PADA MUSEUM
PUSAT TNI AU DIRGANTARA MANDALA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tingkas Danuwarta
07.02.6587

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302035

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Desember 2010



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami 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, 10 Desember 2010

Nama

NIM

Tanda tangan

Retno Suryani

07.02.6586

Tingkas Danuwarta

07.02.6587

Ririn Tri Hastari

07.02.6629

MOTTO

Jangan pernah takut mencoba sesuatu hal yang baru n belum kita ketahui hasilnya,-

N

If you don't know who I'am, don't judge me,-

^~

mpno

MOTTO

- Nilai dari seseorang itu di tentukan dari keberaniannya memikul tanggung jawab, mencintai hidup dan pekerjaannya. (Khalil Gigran)
- Kesuksesan adalah sebuah pencapaian dari apa yang kamu cita-citakan. (Danu)
- Untuk mendapatkan apa yang kamu cita-citakan, kamu tidak hanya punya mimpi tetapi juga punya usaha dan keberanian yang keras, tidak saja hanya berdoa tetapi juga punya keyakinan yang teguh. (Danu).
- Hidupmu tidaklah lebih berarti tanpa kamu bisa berguna bagi orang-orang yang ada disekitarmu. (Danu)

By. Tingkas Danuwarta

Motto

- Time Is Science and Knowledge
- Jangan Takut Mencoba Hal Yang Baru
- Meraih Sukses Dengan Menjadi Kreatif
- Be Your Self ^_^
- Jangan Tertawakan Atau Meremehkan Impian Orang.
Orang Yang Tidak Punya Impian Adalah Miskin
- Berpikirlah Sebelum Bertindak
Karena Penyesalan Selalu Datang Di Akhir Kisah
- Lebih Baik Gagal Daripada Tidak Pernah Mencoba
- Life is Hard.....Don't make It Even Harder
- Hal Terbaik Dalam Hidup Ini Adalah Ketika Kita Bermanfaat Untuk Orang Lain
- Kalau Kita Tidak Pernah Mencoba Maka Kita Tidak Akan Tahu Batas Kemampuan Kita “jangan mudah kalah oleh rasa malas karena ia adalah musuh utama kesuksesan dunia-akhiratmu”

Ririn Tri Hastari

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk :

- ⊙ ALLAH SWT,.
- ⊙ Almarhum Bokap n Ade' qu (Anto),.
- ⊙ Bongok ke-2 qu yg dah ngingetin trz kpn slese kuliah-a,.
- ⊙ Mama d Jakarta yang srng bgt tny gmn kuliah qu, I miss u Mom,.
- ⊙ Upha (Ega Wahyu Wardana) qu yg slalu nemenin aq blajar, Loph u Upha, ^_~
- ⊙ Sister qu Achi (Asri Handayani) yg tidur-a slalu k ganggu aq blajar, :P
- ⊙ Ndot (Arnold) yg slalu bantuin aq ngjain VA, ^_^
- ⊙ Gilang n Zora (Fajar) yg slalu ngingetin wat blajar, 😊
- ⊙ Ririn n Danu yg srng banget aq susahin, Makaci bgt y Guys,.
- ⊙ Uchi (Tri Mukti RD) yg dah bantuin wat presentasi VA, :D
- ⊙ Mua tmn2 ank2 MI-A-07, tmn2 hoz, n tmn2 d toko,.

mpno

PERSEMBAHAN

- Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga Tugas Akhir dapat saya selesaikan dengan baik.
- Terima kasih kepada kedua Orang tua dan kakak yang telah memberi dukungan dan doa.
- Buat Ririnku yang slalu menemani, memberikan motivasi, dorongan dan memberikan seluruh kemampuan dan tenaga dalam pengerjaan Tugas Akhir ini serta Teman Sekelompok Neno yang telah berjuang keras dalam pembuatan Tugas Akhir sehingga dapat diselesaikan.
- Terimakasih kepada bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom. atas bimbingan dan kemudahan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Teman-teman Sekelas Arnold, Adek, Eko, Deny, Azis, Rahma dan semua anak D3-MI-A terima kasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan.
- Terima kasih untuk teman-teman Adam, Entong, Yuki, Arif, Adi dan semua penghuni kos kayu atas bantuan, saran dan kritik yang telah diberikan.
- Sahabat sahabatku Mega, Puji & Indra atas dorongan dan motivasi yang telah diberikan.

By. Tingkas Danuwarta

LEMBAR PERSEMBAHAN TUGAS AKHIRKU

Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

Ibuku tercinta, dan tersayang yang senantiasa mendoakanku.

Ayahanda tersayang yang selalu mendoakan dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Adikku Tersayang, kebersamaan, dukungan, doa, kasih sayang, dan perhatianmu padaku, maafkan jika kakakmu belum bisa menjadi contoh yang baik, semoga engkau selalu jadi yang terbaik;

My Love;

Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabarannya yang telah diberikan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku.

Untuk teman-temanku yang senantiasa membantuku dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Thaks For All.

^ ^
_

Ririn Tri Hastari

INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi dan informasi semakin lama semakin maju dan semakin meningkat pula fasilitas yang mendukung manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Teknologi komputer merupakan salah satu alat teknologi yang dimanfaatkan manusia untuk memudahkan dalam berbagai bidang. Salah satu manfaat komputer yaitu merambah dalam dunia hiburan dan yang sering digunakan adalah multimedia.

Multimedia banyak digunakan dalam bidang hiburan tetapi juga dimanfaatkan dibidang yang lain, seperti pendidikan, publikasi dan pemasaran. Sehingga multimedia merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan lebih menarik dalam penyajiannya. Sebagai salah satu contoh multimedia yaitu dapat digunakan untuk membuat sarana pembelajaran, untuk mendesain majalah, membuat film-film animasi dan pembuatan film cerita, maupun dalam pembuatan video klip. Multimedia mempunyai peran yang sangat besar sebagai sarana komunikasi dan informasi. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia harus melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Perancangan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai peran yang penting sebelum memproduksi.

Pusat Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta merupakan museum Pesawat yang pernah digunakan oleh TNI AU. Pesawat yang sudah tidak digunakan disimpan dengan baik di museum tersebut. Selain tempat menyimpan pesawat, Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta juga sebagai sarana wisata bagi masyarakat untuk melihat dan mempelajari sejarah pesawat di Indonesia. Media pembelajaran Berbasis multimedia, merupakan sasaran yang tepat pada Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta. Karena dengan penyampaian secara *digital* akan lebih mudah dalam penyampaiannya. Selain itu media ini merupakan sarana promosi efektif yang akan memberikan daya tarik mengenai Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.

Kata Kunci : Multimedia, Komunikasi dan informasi, Media Pembelajaran, Sarana Promosi Efektif.

LEMBAR PERSEMBAHAN TUGAS AKHIRKU

Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

Ibuku tercinta, dan tersayang yang senantiasa mendoakanku.

Ayahanda tersayang yang selalu mendoakan dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Adikku Tersayang, kebersamaan, dukungan, doa, kasih sayang, dan perhatianmu padaku, maafkan jika kakakmu belum bisa menjadi contoh yang baik, semoga engkau selalu jadi yang terbaik;

My Love;

Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabarannya yang telah diberikan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku.

Untuk teman-temanku yang senantiasa membantuku dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Thaks For All.

^ ^
_

Ririn Tri Hastari

ABSTRACTS

As time passed by, the communication technology development and information get more progress and the facility that support the human being are also increase to fulfill what they need. Computer technology is one of a technology tool that useful for human to make thing easier in many aspect. One benefit of a computer is to take a part in advertisement and usually used in multimedia.

Multimedia many used in advertisement but also useful in other aspect, such as education, publication and marketing. Multimedia is one of a supporting media in information that effective and more interesting in the presentation. One of multimedia example is that can be use to make education device, to design a magazines, to make an animation film, and to make a story film, also in making a video clip. Multimedia has a very big part as a device of communication and information. In making an education device that based on multimedia have to pass three steps, pre production, and production and after production. In making design of education that based on multimedia has a very important part before producing.

Central museum of TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta is a plane museum that ever used by TNI Air Force. A plane that not used anymore kept in that museum. Besides the place to kept a plane, museum of TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta also used as tourism for people to see and learn the history of plane in Indonesia. Learning devices that based on multimedia is an appropriate target in museum of TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta. Because the accomplished in a digital way it will make it easier in accomplished. Besides that this media is one of effective promotion device that will give interest about museum of TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.

Keyword: Multimedia, Communication and Information, Learning Device, Effective Promotion Device

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul Cd Intreraktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah Pesawat di Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

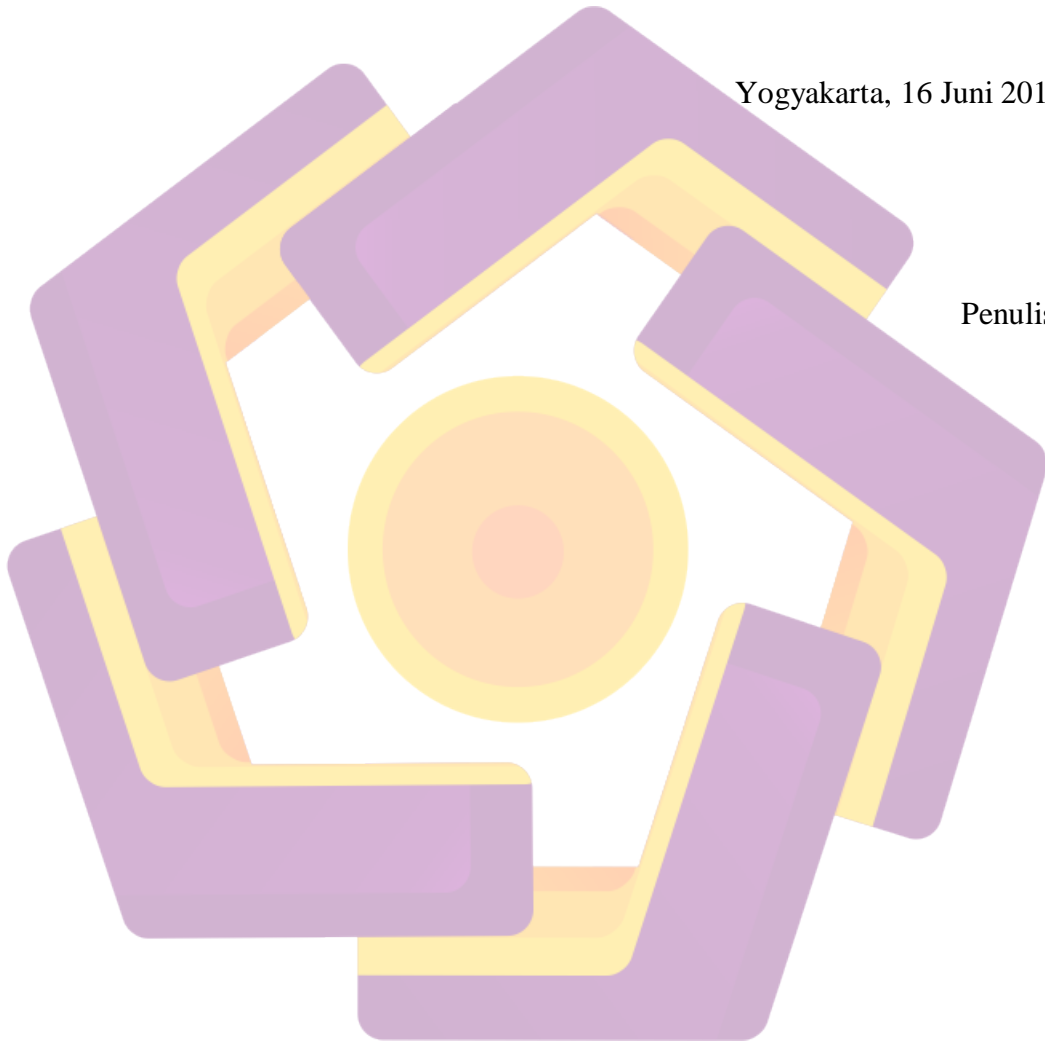
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini kami banyak mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik moral maupun material. Untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan meluangkan waktu hingga penyusunan Tugas Akhir ini selesai.
4. Keluarga di rumah atas doa dan dukungan yang tak pernah putus.
5. Teman-teman yang turut berperan dan senantiasa selalu memberi semangat sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang dapat membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 16 Juni 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
INTISARI	xii
ABSTRAKSI	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1. Bagi Penulis.....	3
1.4.5. Bagi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4

1.6	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1	Metode Wawancara.....	4
1.6.2	Metode Kearsipan atau Pustaka.....	5
1.6.3	Dokumentasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Multimedia.....	7
2.1.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2	Pentingnya Multimedia.....	8
2.1.3	Objek-Objek Multimedia.....	9
2.1.4	Struktur Aplikasi Multimedia.....	11
2.1.5	Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia... 19	
2.2	Kebutuhan Sistem Pendukung.....	25
2.2.1	Perangkat Keras (Hardware).....	25
2.2.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	26
BAB III TINJAUAN UMUM.....		40
3.1	Lokasi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	40
3.2	Ciri Khusus/Keunikan Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	40
3.3	Sejarah Berdirinya Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	41

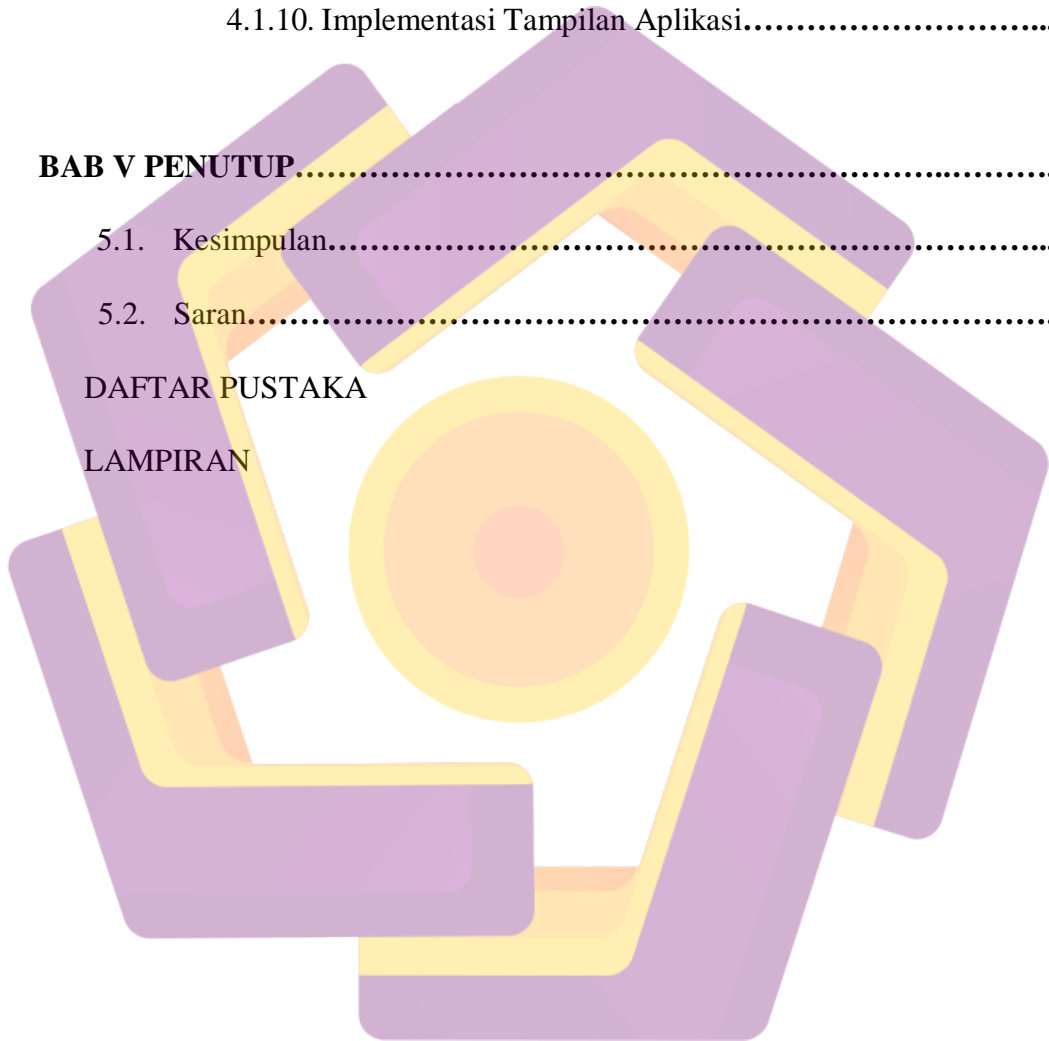
3.4. Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala di Kawasan Lanud Adisutjipto.....	44
3.5. Visi dan Misi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	45
3.5.1. Visi.....	45
3.5.2. Misi.....	45
3.6. Denah Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	45
3.7. Koleksi-koleksi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	46
3.8. Struktur Organisasi Dan Jabatan Personel Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala	49
3.9. Logo TNI AU.....	50
3.10. Fasilitas Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	50
BAB IV PEMBAHASAN.....	51
4.1. Proses Pembuatan Aplikasi Profile.....	51
4.1.1. Mendefinisikan Masalah.....	51
4.1.2. Merancang Konsep.....	52
4.1.3. Merancang Isi.....	52
4.1.4. Merancang Naskah.....	52
4.1.5. Merancang Grafik.....	56

4.1.6. Memproduksi Sistem.....	77
4.1.7. Mengetes Sistem.....	87
4.1.8. Menggunakan Sistem.....	88
4.1.9. Memelihara Sistem.....	90
4.1.10. Implementasi Tampilan Aplikasi.....	90

BAB V PENUTUP.....	92
5.1. Kesimpulan.....	92
5.2. Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II LANDASAN TEORI.....	2
Gambar 2.1 Struktur Linier.....	13
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	18
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sistem multimedia.....	20
Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat PC Standar Multimedia.....	25
Gambar 2.7 Tampilan Layar Kerja Macromedia Director MX.....	27
Gambar 2.8 Gambar 2.8 Fitur CorelDRAW X3.....	32
Gambar 2.9 Tampilan layar kerja Adobe Photoshop.....	36
Gambar 2.10 Tampilan Multitrack CoolEdit Pro 2.0.....	38
Gambar 2.11 Tampilan Utama Adobe Premiere Pro 2.0.....	39
BAB III TINJAUAN UMUM.....	40
Gambar 3.1 Denah Lokasi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	40
Gambar 3.2 Denah Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.....	45
Gambar 3.3 Koleksi Pesawat Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala....	48
Gambar 3.4 Struktur Organisasi Dan Jabatan Personel Museum Pusat	

	TNI AU Dirgantara Mandala.....	49
Gambar 3.5	Logo TNI AU.....	50
BAB IV PEMBAHASAN	51
Gambar 4.1	Struktur multimedia yang digunakan yaitu “Hirarki”.....	54
Gambar 4.2	Intro.....	56
Gambar 4.3	Rancangan grafik halaman utama.....	58
Gambar 4.4	Rancangan grafik halaman menu Profil.....	59
Gambar 4.5	Rancangan Grafik halaman Struktur Organisasi.....	60
Gambar 4.6	Rancangan Grafik halaman Visi Misi.....	61
Gambar 4.7	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Jenis Pesawat.....	62
Gambar 4.8	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat Wel-IRI X.....	64
Gambar 4.9	Rancangan Garfik Halaman Sub Menu Video Pesawat North American B25 Mitchael.....	65
Gambar 4.10	Rancangan Garfik Halaman Sub Menu Video Pesawat C-47 DAKOTA.....	66
Gambar 4.11	Rancangan Garfik Halaman Sub Menu Video Pesawat Hiller 360 Utility Helikopter.....	67
Gambar 4.12	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat B-26 Invader.....	68
Gambar 4.13	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Radar Darat Nysa.....	69

Gambar 4.14	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat MI-4.....	70
Gambar 4.15	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat VH-34 Sikorsky.....	71
Gambar 4.16	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat TT 0407.....	72
Gambar 4.17	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat UF 1 Albatos.....	73
Gambar 4.18	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat Tupolev TV 16 BKS.....	74
Gambar 4.19	Rancangan Grafik Halaman Sub Menu Video Pesawat PBY-54 (PB 505).....	75
Gambar 4.20	Rancangan Grafik Halaman Menu Lokasi.....	76
BAB V	PENUTUP.....	90