

# VIRTUAL GALERI MUSEUM GUNUNGAPI MERAPI SLEMAN

## TUGAS AKHIR



disusun oleh

Nofitasari                         08.02.7236

Fajar Nugroho                    08.02.7238

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011

# VIRTUAL GALERI MUSEUM GUNUNGAPI MERAPI SLEMAN

## TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

**Nofitasari**                                 **08.02.7236**

**Fajar Nugroho**                             **08.02.7238**

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

**2011**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### **Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nofitasari** 08.02.7236

**Fajar Nugroho** 08.02.7238

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 5 Juli 2011

Dosen Pembimbing



**Tony Hidayat, M.Kom**

**NIK.190302182**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nofitasari**

**08.02.7236**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ir. Rum M Andri KR, M.Kom**  
**NIK.190302011**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK.190302105**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Juli 2011



## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Nugroho**

**08.02.7238**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juli 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK.190302096

**Tanda Tangan**



Bayu Setiaji, S.Kom  
NIK.190000003



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 19 Juli 2011

**KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 21 Juli 2011

**Nama**

**NIM**

**Tanda tangan**

Nofitasari

08.02.7236

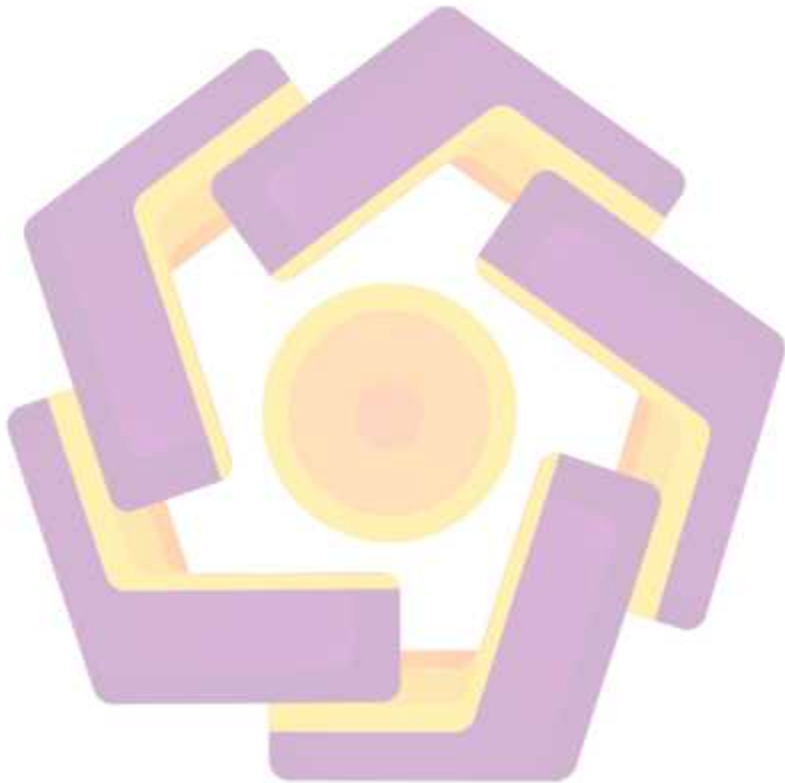
Fajar Nugroho

08.02.7238



## **MOTTO**

- ❖ Kita harus bersyukur digagalkan dalam banyak hal, karena itu untuk memberhaslkan kita dalam hal yang lebih penting ( Marlo Teguh ).
- ❖ Bidardaku adalah kemenangan dan prestasi.



## PERSEMBAHAN

Terimakasih Allah SWT yang telah melimpahkan segala rizki, kemudahan, kesehatan, dan kelancaran kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Papah tercinta yang selalu memberikan support yang sangat besar baik moral dan materil. Mami yang selalu mendoakanku berkat doa dan dukungannya aku menjadi kuat.

Untuk kakek dan nenekku tercinta yang selo nemeniniku begadang mengerjakan TA saat aku pulang kampung, selalu memberikan semangat dan doa-doanya kepadaku.

Untuk partner TA ku Fajar Nugroho you are really great partner kamu partner yang sangat hebat! "Teman yang baik itu bukan teman yang hanya mengatikan hal-hal baik tentang kamu, tapi juga menegurmu jika kamu bersalah."

Thanks to BUNDA FAJAR yang juga mendoakanku saat aku mau berangkat pendadaran @ makasih bundaa @.

Untuk Pak Tonny, Pak Tohir, Pak Agus, dan semua dosen yang berperan serta membantu menyelesaikan Taku.. hanya satu kalimat yang dapat saya ucapkan, TERIMAKASIH BANYAAK ATAS SEMUANYAA @ thanks a lot for all @ meturunuuun sangett kasih pak @.

Untuk Andre Permadhi yang rela nganterin aku kemana-mana, menghiburku disaat aku mulai lelah, memberikanku semangat dan selalu ada saat aku butuhkan dan mau menjadi korban omukan ku ketika aku kesal hahaha@.

Untuk teman - temenku tercinta yang selalu memberikan support terimakasih sahabat - sahabatku Genit, Rja, Indry, Putri, Sari, Dico, Via, Chen, Ago, Kirno terutama Nanet terimakasih atas pinjaman kameranya @ terimakasih juga kepada mba Haniniy Homex atas pinjaman jas almamaternya yang katanya bikin Harri, makasih juga atas supportnya @.

Untuk teman - teman kelas D3 MI D 2008. Untuk teman - teman asisten praktikum terimakasih supportnya..

Untuk mas tukang bakso kampus AMIKOM makasih atas partisipasinya dalam menyelesaikan Taku ( sms aku saat mau bingung- tempat jualannya aku booking buat ngerjain TA hehe @ makasih juga atas supportnya dan doanya @) pak cleaning servis makasih infonya pak @ dan karyawan - karyawan AMIKOM lain yang banyak membantu juga @.

Teruntuk LAPTOPKU tercinta ACER ASPIRE 4920 terimakasih sudah ikut berjuang bersamaku. 3tahun setia mememaniku @ membantuku dalam menyelesaikan Taku @ I Love U my Acer @haha..

By Phietta @





## *PERSEMBAHAN*

*Terimakasih kepada :*

- *ALLAH SWT*
- *Bapak dan Bunda tersayang*
- *Assalam dan seluruh penghuninya*

*By :*

*Fajar Nugroho*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir berjudul *Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi Sleman*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir kami dengan judul "Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi Sleman" yang telah mencurahkan ilmunya kepada kami dan meluangkan waktu untuk membimbing kami demi terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Bapak Tohir Ismail, S.Kom selaku dosen mata kuliah Perancangan Multimedia yang telah mencurahkan ilmunya kepada kami dan memberikan motivasi serta semangat kepada kami.
5. Rekan-rekan mahasiswa D3 MI D 2008 dan rekan-rekan mahasiswa lain di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Kami menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun kami harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Kami berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

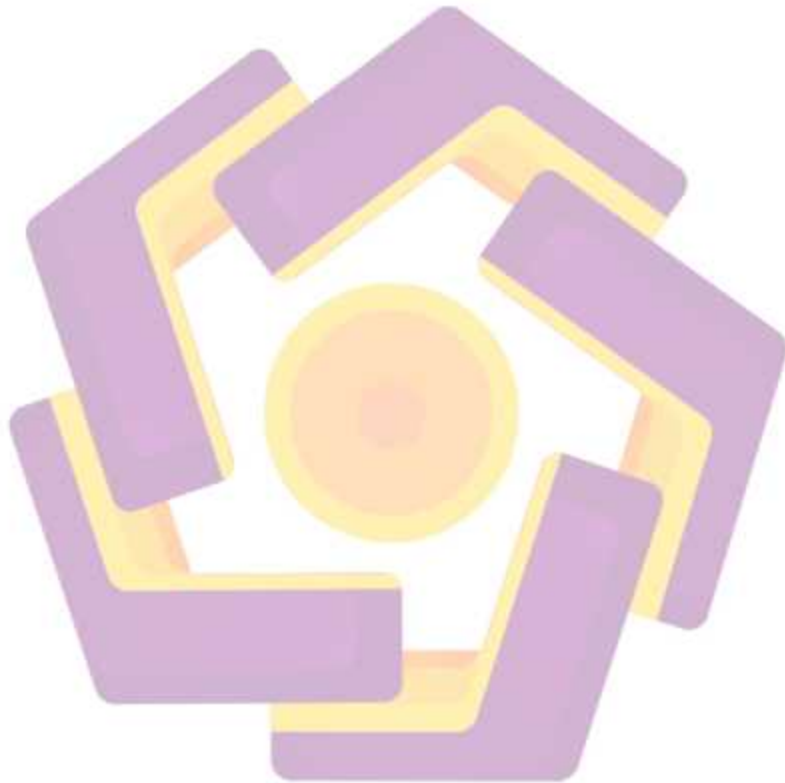
Yogyakarta, Juli 2011

Penyusun 1,

Penyusun 2,

( Nofitasari )

( Fajar Nugroho )



## DAFTAR ISI

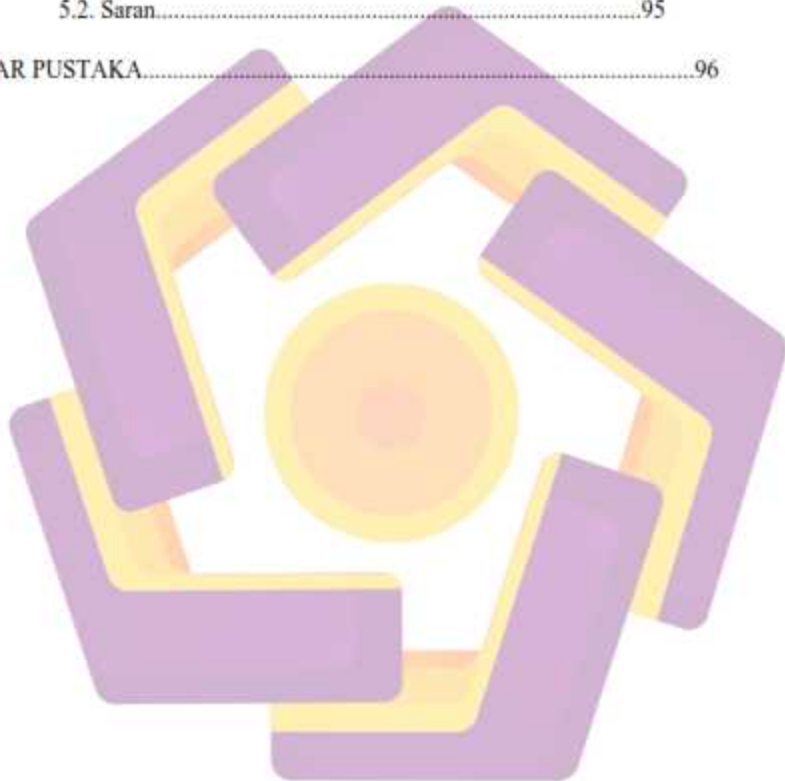
|                                         |      |
|-----------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                     | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                 | v    |
| MOTTO .....                             | vi   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                | vii  |
| KATA PENGANTAR .....                    | ix   |
| DAFTAR ISI.....                         | xi   |
| DAFTAR TABEL.....                       | xvi  |
| DAFTAR GAMBAR.....                      | xvii |
| INTISARI .....                          | xxi  |
| ABSTRACT.....                           | xxii |
| <br>                                    |      |
| BAB I PENDAHULUAN.....                  | 1    |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....       | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah.....               | 2    |
| 1.3. Batasan Masalah .....              | 2    |
| 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 3    |
| 1.5. Metode Penelitian .....            | 4    |
| 1.6. Metode Penulisan Laporan .....     | 5    |
| 1.7 Rencana Kegiatan .....              | 6    |

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| BAB II LANDASAN TEORI.....                     | 8  |
| 2.1. Sejarah Multimedia.....                   | 8  |
| 2.2. Definisi Multimedia.....                  | 9  |
| 2.3. Objek-objek Multimedia.....               | 10 |
| 2.3.1. Teks.....                               | 10 |
| 2.3.2. Grafik / Gambar.....                    | 11 |
| 2.3.3. Audio / Suara.....                      | 12 |
| 2.3.4. Video.....                              | 13 |
| 2.3.5. Animasi.....                            | 14 |
| 2.3.6. Interaktif.....                         | 14 |
| 2.3.5. Virtual Reality.....                    | 14 |
| 2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia..... | 15 |
| 2.5. Pengembangan Sistem Multimedia.....       | 18 |
| 2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....              | 19 |
| 2.5.2 Merancang Konsep.....                    | 19 |
| 2.5.3 Merancang Isi.....                       | 20 |
| 2.5.4 Merancang Naskah.....                    | 20 |
| 2.5.5 Merancang Grafik.....                    | 21 |
| 2.5.6 Memproduksi Sistem.....                  | 22 |
| 2.5.7 Melakukan Test Pemakai.....              | 22 |
| 2.5.8 Menggunakan Sistem.....                  | 22 |
| 2.5.9 Memelihara Sistem.....                   | 23 |
| 2.6. Software-software Multimedia.....         | 23 |

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.6.1. Macromedia Director MX.....                          | 23        |
| 2.6.2. Adobe Photoshop CS3 .....                            | 25        |
| 2.6.3. 3D Studio Max .....                                  | 30        |
| 2.6.4. Adobe After Effects CS3.....                         | 32        |
| 2.6.5. Adobe SoundBooth CS3 .....                           | 33        |
| <b>BAB III GAMBARAN UMUM.....</b>                           | <b>35</b> |
| 3.1. Sejarah Museum Gunungapi Merapi.....                   | 35        |
| 3.2. Latar Belakang Didirikan Museum Gunungapi Merapi.....  | 35        |
| 3.3. Visi dan Misi Museum Gunungapi Merapi .....            | 36        |
| 3.3.1. Visi .....                                           | 36        |
| 3.3.2. Misi.....                                            | 36        |
| 3.4. Informasi Yang Disajikan Museum Gunungapi Merapi ..... | 37        |
| 3.5. Struktur Organisasi .....                              | 39        |
| 3.6. Media Publikasi Museum Gunungapi Merapi.....           | 39        |
| 3.7. Denah Lokasi Museum Gunungapi Merapi.....              | 41        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>                               | <b>42</b> |
| 4.1. Mendefinisikan Masalah.....                            | 42        |
| 4.2. Merancang Konsep.....                                  | 43        |
| 4.3. Merancang Isi Aplikasi.....                            | 49        |
| 4.4. Menulis Naskah .....                                   | 50        |
| 4.4.1. Narasi Halaman Utama.....                            | 51        |

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.4.2. Narasi Halaman Denah .....                                                          | 52 |
| 4.4.3. Narasi halaman Profil .....                                                         | 52 |
| 4.5. Merancang Grafik .....                                                                | 52 |
| 4.5.1. Membuat Latar Belakang Menggunakan Adobe Photoshop CS3<br>.....                     | 54 |
| 4.5.2. Membuat Gambar Tombol Menggunakan Adobe Photoshop CS357                             |    |
| 4.5.3. Membuat Ruang Simulasi Menggunakan 3D Studio Max .....                              | 58 |
| 4.5.4. Membuat Animasi Menggunakan Adobe After Effects CS3.....                            | 68 |
| 4.6. Memproduksi Sistem.....                                                               | 72 |
| 4.6.1. Menyusun Halaman Aplikasi Virtual Galeri Menggunakan<br>Macromedia Director MX..... | 74 |
| 4.6.2. Membuat Behaviour Tombol.....                                                       | 76 |
| 4.6.2.1 Behaviour Tombol Menu Profil.....                                                  | 76 |
| 4.6.2.2 Behaviour Tombol Full Screen.....                                                  | 77 |
| 4.6.2.3 Behaviour Tombol Volume.....                                                       | 78 |
| 4.6.3. Membuat Virtual Galeri Dengan Objek Museum W3D.....                                 | 79 |
| 4.6.3.1 Mempersiapkan Objek Virtual Galeri.....                                            | 80 |
| 4.6.3.2 Behaviour Kamera Berputar Horizontal.....                                          | 83 |
| 4.6.3.3 Behaviour Kamera Bergerak Kedepan dan Kebelakang<br>.....                          | 85 |
| 4.6.3.4 Behaviour Klik Objek 3D Go To Marker.....                                          | 87 |
| 4.6.3.5 Membuat File Executable / Projector.....                                           | 90 |
| 4.7. Melakukan Pengujian Sistem.....                                                       | 90 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 4.8. Melakukan Pemakaian Sistem..... | 92 |
| 4.9. Memelihara Sistem.....          | 92 |
| <br>                                 |    |
| BAB V PENUTUP.....                   | 93 |
| 5.1. Kesimpulan .....                | 93 |
| 5.2. Saran.....                      | 95 |
| <br>                                 |    |
| DAFTAR PUSTAKA.....                  | 96 |

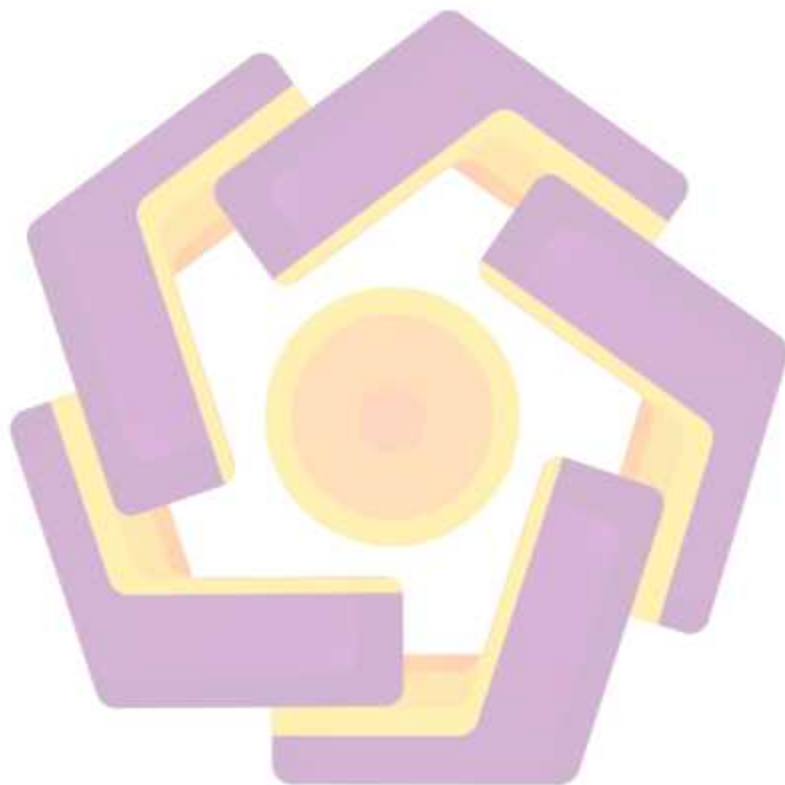




## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan 2011.....7

Tabel 2.10 Tool Adobe Photoshop CS3.....27



## DAFTAR GAMBAR

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Gambar Bitmap.....                         | 11 |
| Gambar 2.2 Gambar Vektor.....                         | 12 |
| Gambar 2.3 Struktur Linier.....                       | 16 |
| Gambar 2.4 Struktur Hierarkies.....                   | 16 |
| Gambar 2.5 Struktur Non Linier.....                   | 17 |
| Gambar 2.6 Struktur Komposit.....                     | 17 |
| Gambar 2.7 Siklus pengembangan multimedia.....        | 18 |
| Gambar 2.8 Tampilan Utama Macromedia Director.....    | 24 |
| Gambar 2.9 Tampilan utama Adobe Photoshop CS3.....    | 26 |
| Gambar 2.10 Tampilan utama 3DS Max .....              | 31 |
| Gambar 2.11 Tampilan Utama After Effect .....         | 32 |
| Gambar 2.12 Interface Adobe Soundbooth CS3.....       | 34 |
| Gambar 3.1 Museum Gunungapi Merapi .....              | 37 |
| Gambar 3.2 Struktur Organisasi .....                  | 39 |
| Gambar 3.3 Brosur Museum Gunungapi Merapi .....       | 40 |
| Gambar 3.4 Denah Lokasi Museum Gunungapi Merapi ..... | 41 |
| Gambar 4.1 Rancangan Struktur Aplikasi.....           | 44 |
| Gambar 4.2 Rancangan Desain Menu Utama .....          | 46 |

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.3 Rancangan Desain Halaman Profil .....                                      | 46 |
| Gambar 4.4 Rancangan Desain Menu Denah .....                                          | 47 |
| Gambar 4.5 Rancangan Desain Menu Denah .....                                          | 47 |
| Gambar 4.6 Rancangan Desain Menu Index .....                                          | 48 |
| Gambar 4.7 Rancangan Desain Menu Galeri.....                                          | 48 |
| Gambar 4.8 Rancangan Desain Menu Informasi .....                                      | 49 |
| Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama .....                                               | 53 |
| Gambar 4.10 Properti Option New Windows BgUtama .....                                 | 54 |
| Gambar 4.11 Tampilan Sementara Gambar Latar Belakang.....                             | 55 |
| Gambar 4.12 Hasil akhir background yang dibuat dengan Adobe Photoshop CS3.....        | 56 |
| Gambar 4.13 Properti Option New Windows BtnProfil .....                               | 57 |
| Gambar 4.14 Hasil akhir Tombol Profil yang Dibuat Menggunakan Photoshop CS3.....      | 58 |
| Gambar 4.15 Tampilan Utama 3DS MAX dan Objek Dasar untuk Membuat Desain Bangunan..... | 59 |
| Gambar 4.16 Pengaturan Vertex .....                                                   | 60 |
| Gambar 4.17 Bangunan Setelah Vertex Diatur.....                                       | 61 |
| Gambar 4.18 Bangunan Setelah Objek Box Ditempelkan.....                               | 61 |
| Gambar 4.19 Bangunan Setelah Diberi Lampu Omni .....                                  | 62 |
| Gambar 4.20 Bangunan Setelah Diberi Kamera .....                                      | 63 |
| Gambar 4.21 Bangunan Setelah Diberi Material Kaca .....                               | 64 |

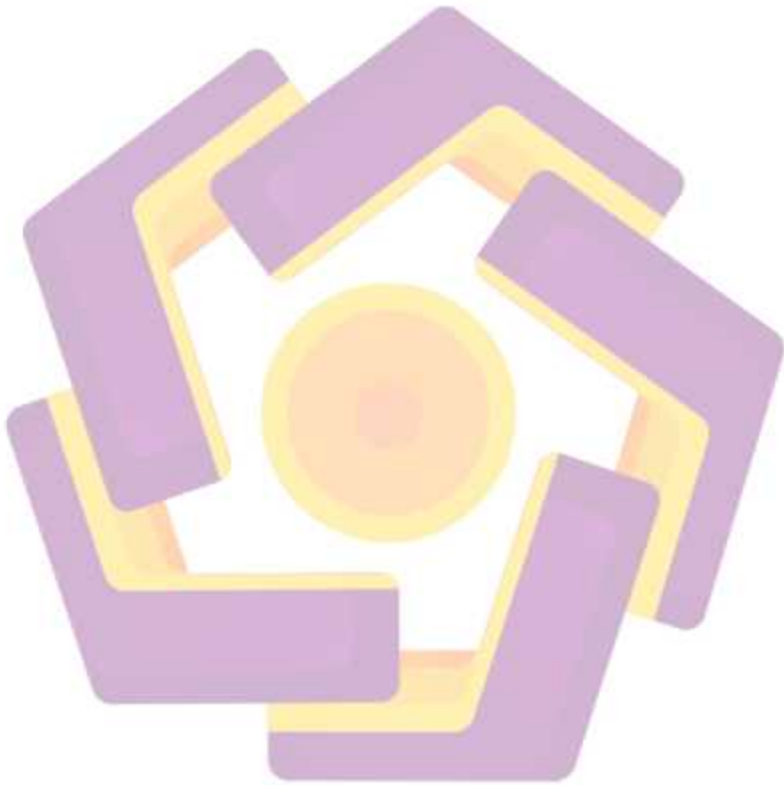
|                                                                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.22 Material Editor .....                                                                                | 64 |
| Gambar 4.23 Bangunan Setelah Diberi Material Kayu.....                                                           | 65 |
| Gambar 4.24 Bangunan Setelah Objek Galeri Diberi Material .....                                                  | 66 |
| Gambar 4.25 Material Editor untuk Mengatur Mapping.....                                                          | 67 |
| Gambar 4.26 Mengexport File .....                                                                                | 67 |
| Gambar 4.27 Memilih Type File *.W3D .....                                                                        | 68 |
| Gambar 4.28 Shockwave 3D Scene Export Option .....                                                               | 68 |
| Gambar 4.29 Parameter new composition .....                                                                      | 69 |
| Gambar 4.30 Penempatan gambar.....                                                                               | 69 |
| Gambar 4.31 Properti animasi .....                                                                               | 70 |
| Gambar 4.32 Animasi di frame 20 .....                                                                            | 72 |
| Gambar 4.33 Animasi di frame 50.....                                                                             | 72 |
| Gambar 4.34 Rancangan Grafik Halaman Aplikasi.....                                                               | 73 |
| Gambar 4.35 Pengaturan Layout Halaman Utama .....                                                                | 75 |
| Gambar 4.36 Pengaturan Channel Volume Slider .....                                                               | 79 |
| Gambar 4.37 Tampilan Halaman Virtual Galeri Dengan File Museum.W3D di<br>frame1 hingga 30 .....                  | 82 |
| Gambar 4.38Tampilan Halaman Galeri Dengan File Gambar Objek di frame 31<br>hingga 39 dalam marker "MarkA1" ..... | 83 |
| Gambar 4.39 Jendela Parameter for "Pan Camera Horizontal" .....                                                  | 84 |
| Gambar 4.40 Jendela Parameter for "Pan Camera Horizontal" .....                                                  | 85 |
| Gambar 4.41 Pengaturan Jendela Parameter for "Dolly Camera" .....                                                | 86 |

Gambar 4.42 Pengaturan Jendela Parameter for "Mouse Left" .....88

Gambar 4.43 Tampilan Awal Halaman Utama .....88

Gambar 4.44 Tampilan Ketika Kamera Digerakan Menggunakan Keyboard.....89

Gambar 4.45 Tampilan Halaman Galeri Setelah Objek 3D Diklik.....89



## INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Demikian halnya dengan dunia pendidikan dan pariwisata saat ini, penggunaan teknologi informasi dirasa sangat efektif sebagai media penyampaian informasi.

Museum Gunungapi Merapi merupakan objek wisata pendidikan yang baru saja didirikan, keberadaannya tentu saja belum banyak yang mengetahuinya, selain itu juga museum ini didirikan sebagai objek wisata yang memiliki nilai pendidikan yang tentunya membutuhkan sebuah sistem informasi atau aplikasi yang bisa menambah nilai manfaat dan promosi Museum Gunungapi Merapi.

Virtual Galeri Museum Gunungapi Merapi adalah sebuah sistem informasi multimedia interaktif yang bertujuan sebagai media promosi sekaligus memberikan nilai edukasi. Sistem memberikan banyak hal dan wawasan bagi penggunanya tentang informasi-informasi koleksi-koleksi benda yang ada di dalam museum. Dengan tampilan yang sesuai dengan panorama di dalam museum pengguna akan dihadapkan langsung seolah-olah berada di dalam museum yang sebenarnya dan dapat secara langsung mengeksplorasi benda-benda yang ada di dalamnya beserta dengan keterangan mengenai benda-benda terkait. Sistem ini dirancang *user friendly* dan menarik untuk digunakan. Sistem ini diharapkan mampu digunakan sebagai media informasi pengunjung museum atau sebagai souvenir untuk kunjungan-kunjungan tertentu. Selain itu juga diharapkan sistem ini mampu menarik banyak wisatawan untuk berkunjung di Museum Gunungapi Merapi.

**Kata Kunci:** Informasi, Teknologi, Sistem Informasi, Sistem.

## ABSTRACT

Development of science and technology information has been covering the world community today. As part of the world community, we certainly do not want to miss and information technology is growing. There are many ways that can be taken to determine the development of technology is going. One way is to utilize the computer as a means for processing data and information. So it is with education and tourism at this time, the use of information technology considered very effective as a medium of information delivery.

Merapi Volcano Museum Attraction is a newly established education, its existence is of course not many people know, but it is also the museum was founded as a tourist attraction that has educational value that will require an information system or application that can add value to the benefit and promotion of Volcano Museum Merapi.

Virtual Gallery Merapi Volcano Museum is an interactive multimedia information system that aims for media campaign as well as providing educational value. The system gives a lot of things and insights for users of the information collections of objects in the museum. With that in accordance with the panoramic view in the museum the user will be confronted directly as though being in the actual museum and can directly explore the objects in it along with a description of the linked objects. The system is designed user friendly and attractive to use. The system is expected to be used as a medium of information visitors to the museum or as souvenirs for certain visits. It also expected the system is able to attract many tourists to visit the Museum of Merapi Volcano.

**Keywords:** Information, Technology, Information Systems, Systems.

