

**PROFIL MUSEUM BIOLOGI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PROMOSI DAN INFORMASI PADA MUSEUM BIOLOGI DI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

ARI CHANDRA

08.02.7250

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PROFIL MUSEUM BIOLOGI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PROMOSI DAN INFORMASI PADA MUSEUM BIOLOGI DI
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

ARI CHANDRA

08.02.7250

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Profil Museum Biologi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan
Informasi Pada Museum Biologi Di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Chandra

08.02.7250

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 April 2012

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Profil Museum Biologi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Pada Museum Biologi Di Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Chandra

08.02.7250

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 8 juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

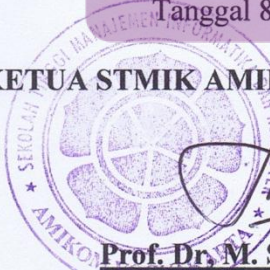
Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom
NIK.190302057

M. Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Juni 2012

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), dan isi Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Juni 2012

Nama

Ari Chandra

Nim

08.02.7250

Tanda Tangan

MOTTO

Sebuah rencana yang hebat dapat gagal hanya karena kurangnya kesabaran

(KONFISIUS, 551-479 s.m)

Ketika kita salah jangan pernah takut untuk memperbaikinya

(penulis)

Awalilah dengan kata **BISA**, semuanya akan terasa mudah

(penulis)

Ketika memeriksa kesalahan seseorang, jangan hanya melihat kesalahan apa yang telah diperbuatnya, tetapi berpikirlah tentang maksud utamanya. Ketika mengikuti contoh baik seseorang, lihatlah hanya pada kebaikan apa yang diperbuatnya, tetapi jangan mempertanyakan motivasinya.

(VEGETABLE ROOTS)

PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini untuk :
- ❖ Uma dan Bapak, yang senantiasa memberikan semangat dan motifasi dengan penuh kepercayaan dan tanpa banyak mengeluh. Kubingkiskan pula karyaku ini untuk :
- ❖ Pacarku yang memberikan suntikan semangat untuk menyelesaikan karya ini.
- ❖ Rekan-rekan seperjuanganku yang penuh dengan semangat untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Untuk kemajuan indonesia tercinta.
- ❖ Teman-temanku di Kost poniran yang selalu menjadi support dalam menyelesaikan tugas ini.
- ❖ Pak dosen Tonny Hidayat M.Kom makasih telah membantuku menyelesaikan karya ini.
- ❖ Keluarga Besar Sukamara Yogyakarta (KABAMA-YOGYA).
- ❖ Teman-teman satu kelas MI 'D' 08 yang turut serta membantu menyelesaikan karya ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesainya Tugas Akhir ini dengan judul “Profil Museum Biologi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi dan Informasi Pada Museum Biologi Di Yogyakarta” .

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun secara nonteknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bpk.Prof Drs. M. Suyanto, MM sebagai Direktur Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM”.
2. Bpk. Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Dr. Retno Peni Sancayaningsih, M.Sc selaku Dekan Fakultas Biologi UGM yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Semua teman-teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak terjadi kesalahan dan kekurangannya oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam masa yang akan datang dapat penulis sempurnakan.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bermanfaat terutama bagi penulis pribadi serta pembaca pada umumnya, dan penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Rencana Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	9
2.1.2 Fungsi Efektif Multimedia	14
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	15
2.2.1 Struktur Linier	15
2.2.2 Struktur Hierarki.....	16

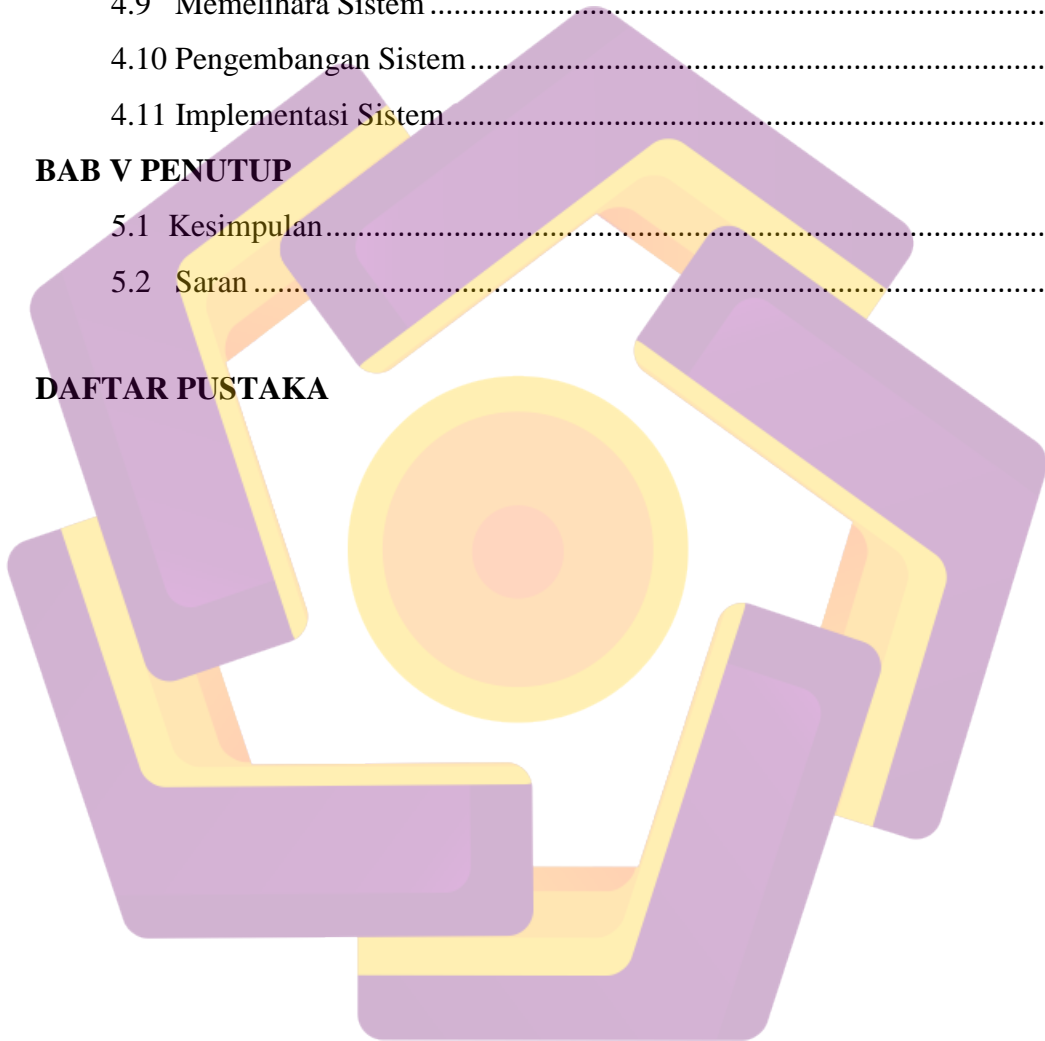
2.2.3	Struktur Piramida.....	16
2.2.4	Struktur Polar.....	17
2.3	Pengembangan Sistem Multimedia	17
2.3.1	Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2	Merancang Konsep.....	18
2.3.3	Merancang Isi	18
2.3.4	Menulis Naskah.....	19
2.3.5	Memproduksi Sistem.....	19
2.3.6	Merancang Grafik.....	19
2.3.7	Melakukan Pengujian Sistem	19
2.3.8	Menggunakan Sistem	20
2.3.9	Memelihara Sistem.....	20
2.4	Sistem Penyajian Multimedia.....	22
2.4.1	Sistem Interaktif	22
2.4.2	Sistem Looping/Presentasi	23
2.5	Sistem Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan.....	24
2.5.1	Adobe Photoshop CS5.....	24
2.5.2	Sothink Glanda	27
2.5.3	Macromedia Director MX	29
2.5.4	3D Studio MAX	35
2.6	Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	37
BAB III TINJAUAN UMUM		
3.1	Sejarah Museum Biologi	39
3.2	Koleksi Museum Biologi.....	41
3.3	Bentuk Fisik Bangunan.....	43
3.4	Struktur Organisasi	48
3.5	Visi, Misi, Dan Tujuan	48
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Mendefinisikan Masalah.....	50
4.2	Merancang Konsep	51
4.3	Merancang Isi	51

4.4 Merancang Naskah	51
4.5 Merancang Grafik	57
4.6 Memproduksi Sistem	60
4.7 Melakukan Tes Pemakaian	72
4.8 Menggunakan Sistem	73
4.9 Memelihara Sistem	74
4.10 Pengembangan Sistem	76
4.11 Implementasi Sistem	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83

DAFTAR PUSTAKA



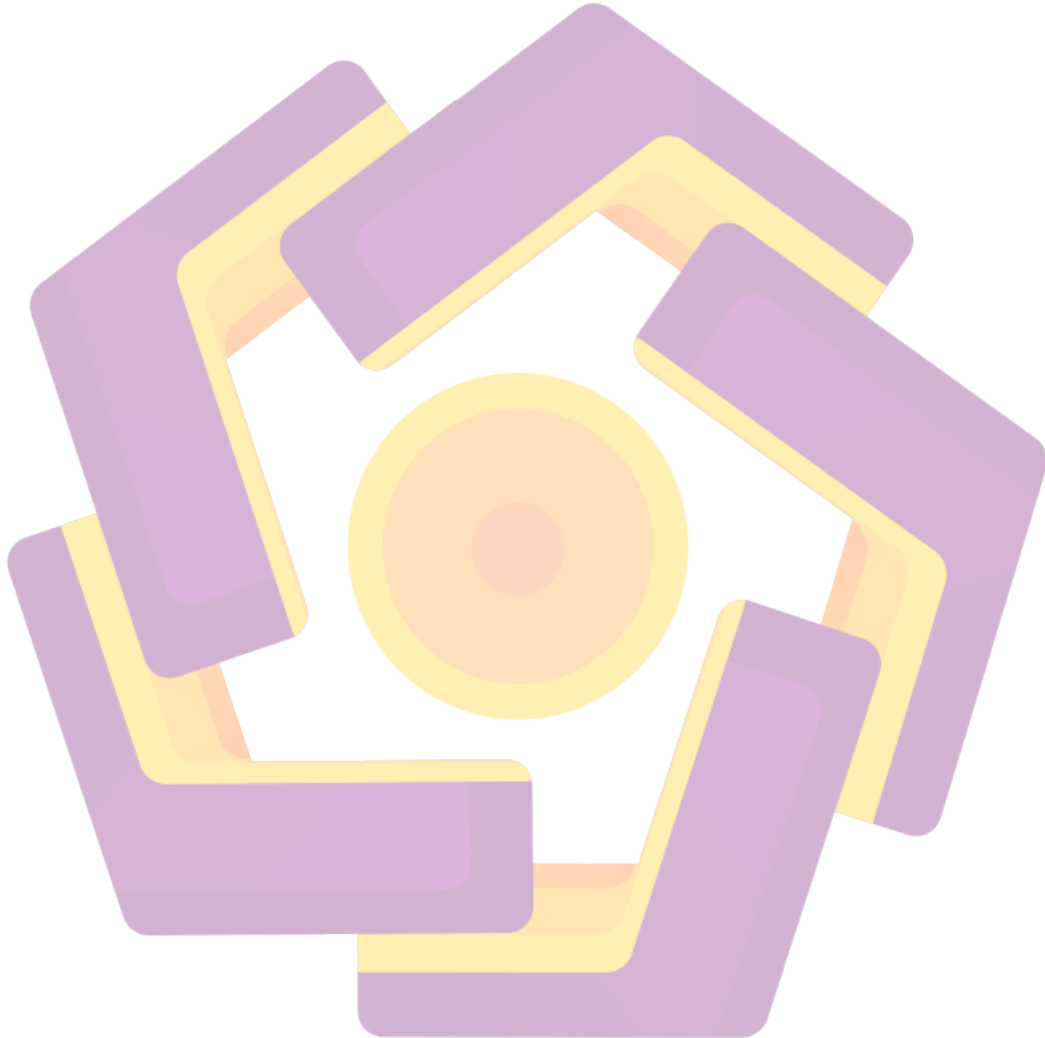
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier	16
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.3 Desain Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.4 Desain Struktur Polar	17
Gambar 2.5 Bagan Arus Proses Sistem Konvensional.....	21
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS 5	24
Gambar 2.7 Tampilan Sothink Glanda.....	28
Gambar 2.8 Macromedia Director MX.....	30
Gambar 2.9 Stage	31
Gambar 2.10 Cast.....	31
Gambar 2.11 Score.....	32
Gambar 2.12 Menu Tool Macromedia Director MX.....	33
Gambar 2.13 3D Studio Max.....	36
Gambar 3.1 Museum Biologi	40
Gambar 3.2 Koleksi Herbarium Kering	41
Gambar 3.3 Koleksi Hewan (Beruang Madu Sumatera)	42
Gambar 3.4 Diorama.....	42
Gambar 3.5 Ruang Koleksi Mamalia	43
Gambar 3.6 Ruang Administrasi.....	44
Gambar 3.7 Ruang Fishes	44
Gambar 3.8 Ruang Aves	45
Gambar 3.9 Ruang Kerangka	45
Gambar 3.10 Ruang Palmae	46
Gambar 3.11 Ruang Koleksi Reptil	46
Gambar 3.12 Ruang Diorama.....	47
Gambar 3.13 Ruang Tumbuhan	47
Gambar 3.14 Struktur Organisasi Museum Biologi	48
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Hierarki.....	52
Gambar 4.2 Perancangan Intro	53

Gambar 4.3 Perancangan Intro (Video Teks Sambutan)	53
Gambar 4.4 Menu Home	54
Gambar 4.5 Menu Sejarah.....	55
Gambar 4.6 Menu Visi Misi	55
Gambar 4.7 Menu Struktur Organisasi.....	56
Gambar 4.8 Menu Virtual Reality.....	56
Gambar 4.9 Menu Creator.....	57
Gambar 4.10 Adobe Photoshop CS 5.....	60
Gambar 4.11 Adobe Audition 3	62
Gambar 4.12 Tampilan Marker	67
Gambar 4.13 Tampilan Memproteksi File .dir.....	69
Gambar 4.14 Create Projector	70
Gambar 4.15 Projector Options.....	70
Gambar 4.16 Tampilan Aplikasi	72
Gambar 4.17 Tampilan Intro	77
Gambar 4.18 Tampilan Video Intro Sambutan	78
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama	78
Gambar 4.20 Tampilan Menu Sejarah.....	79
Gambar 4.21 Tampilan Menu Visi Misi	79
Gambar 4.22 Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Menu Virtual Reality.....	80
Gambar 4.24 Tampilan Menu Creator.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....	6
--------------------------------	---



INTISARI

Dalam Tugas Akhir ini penyusun membuat Profil Museum Biologi berbasis multimedia yang akan memperkenalkan Museum Biologi kepada masyarakat dan juga sebagai sarana promosi dan informasi. Profil Museum Biologi berbasis multimedia adalah teknologi informasi berbasis animasi yang didalamnya terdapat simulasi ruang maya museum biologi. Company profil merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, dan video menjadi sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat. Sehingga, penerima informasi merasa puas karena mendapat informasi yang akurat dan menarik. Dan bila itu semua terlaksana dengan baik, maka museum akan memiliki “brand image” yang baik dimata masyarakat umum.

Dalam hal ini Museum Biologi adalah salah satu museum yang ada di Yogyakarta. Mereka ingin mengenalkan kepada masyarakat luas dengan sentuhan yang sedikit berbeda yaitu membuat Profil Museum Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Pada Museum Biologi Di Yogyakarta. Karena, media ini mempunyai kelebihan yang bisa dikendalikan langsung dengan panah di keyboard. Disamping itu, keberadaan dari Profil Museum juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lain.

Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak **Adobe Photoshop CS5** untuk perancangan desain grafisnya, animasi dan aplikasi interaktifnya menggunakan **3D Studio MAX**, **Macromedia Director MX**, **Sothink Glanda**.

Kata Kunci : Company Profil, Informasi, Teknologi

ABSTRACT

In this assignment. The author make biological profile based multimedia museum that will introduce biology museum to the community and also as a means of promotion dan information. Biological profile based multimedia museum is an information technology based animated simulations in which there is a virtual museum space biology. Company profile is one form of information technology that combines images, text sound, animation, and video into an information system that is useful for society. Thus, recipients were satisfied that the information received is accurate and interesting information. And when it's well, the museum will have a "brand image" in the public.

In this case the Biological Museum is one museum in Yogyakarta. They want introduce to the public with a slightly different touch that makes Profile-Based Multimedia Museum As Means of Promotion And Information On biological Museum in Yogyakarta. Because, this medium has the advantage that can becontrolled directly by the arrow on the keyboard. Beside it, the existence of theMuseum's profile is also very necessary to provide complex information in support of the presentation as well as cooperation with other parties.

To make that media, the authir use a adobe photosop CS5 software to create a graphics design, the animation and interactive aplication use 3D Studio Max, Macromedia Director MX, Sothink Glanda.

Keywords : Company Profile, Information, Technology