

**PETA DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI
DAN INFORMASI PADA MUSEUM SONOUDOYO YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh:

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksadevi Nurmalita	09.02.7555
Aris Hanisa Mujiman	09.02.7563

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

**PETA DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI
DAN INFORMASI PADA MUSEUM SONOUDOYO YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksadevi Nurmalita	09.02.7555
Aris Hanisa Mujiman	09.02.7563

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Peta Digital Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi
Pada Museum Sonoudoyo Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksadevi Nurmalita	09.02.7555
Aris Hanisa Mujiman	09.02.7563

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Mei 2012

Dosen Pembimbing


Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom
NIK. 190000008

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Peta Digital Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi
Pada Museum Sonoudoyo Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wenty Megasari 09.02.7510

Lupita Nugrahani 09.02.7535

Masitoh Eksadevi Nurmalita 09.02.7555

Aris Hanisa Mujiman 09.02.7563

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029



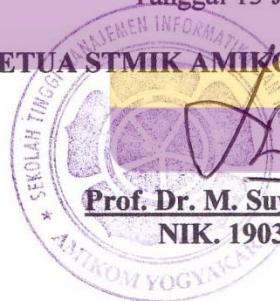
Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Peta Digital Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi
Pada Museum Sonoudoyo Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksadevi Nurmalita	09.02.7555
Aris Hanisa Mujiman	09.02.7563

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 07 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto ,M.Kom
NIK. 190302052

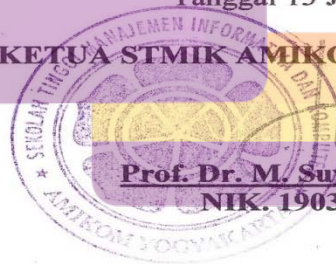


Joko Dwi Santoso ,M.Kom
NIK. 190302181



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Juni 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Peta Digital Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi
Pada Museum Sonobudoyo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksa Devi N	09.02.7555
Aris Hanisa M	09.02.7563

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P Purwacandra, M.Kom.
NIK.190302190



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK.190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 11 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PETA DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PROMOSI DAN INFORMASI PADA MUSEUM SONOBUDOYO**

yang dipersiapkan dan diajukan oleh:

Wenty Megasari	09.02.7510
Lupita Nugrahani	09.02.7535
Masitoh Eksa Devi Nurmalita	09.02.7555
Aris Hannisa M	09.02.7563

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 28 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

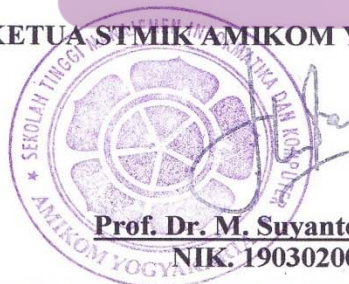


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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

Wenty Megasari

Nim

09.02.7510

Tanda Tangan



Lupita Nugrahani

09.02.7535



Masitoh EksaDevi N

09.02.7555



Aris Hanisa M

09.02.7563



HALAMAN MOTTO

- Berangkat dengan penuh keyakinan
- Berjalan dengan penuh keikhlasan
- Istiqomah dalam menghadapi cobaan
- “ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “

(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

Bukan banyaknya keinginan yang akan menghebatkan Anda, tapi besarnya kesungguhan di dalam satu keinginan yang jelas.

Fokuslah pada satu keinginan yang pencapaiannya memungkinkan pencapaian dari banyak keinginan.

(Mario Teguh - Loving you all as always)

Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Bapak dan Ibu, yang senantiasa memberikan semangat dan motifasi dengan penuh kepercayaan dan tanpa banyak mengeluh.

Kubingkiskan pula karyaku ini untuk :

- ✚ Keluargaku yang selalu memberi doa dan semangat dalam menyelesaikan Tugas ini.
- ✚ Pacarku yang memberikan semangat untuk menyelesaikan karya ini.
- ✚ Sahabat-sahabatku yang selalu ada dan memberi semangat dalam menyelaikan Tugas Akhir
- ✚ Teman-temanku di Kost yang selalu menjadi support dalam menyelesaikan tugas ini.
- ✚ Pak dosen Rizqi Sukma Kharisma,S.Kom. makasih telah membantuku menyelesaikan karya ini.
- ✚ Teman-teman satu kelas MI 'C' 09 yang turut serta membantu menyelesaikan karya ini.

****By Wenty Megasari****

MOTTO

- Jangan pernah takut untuk mencoba, karena segala sesuatu hal berawal dari mencoba sampai akhirnya Anda sendiri yang menilai apakah Anda sudah mampu dalam bidang tersebut atau belum. Selain itu, dengan banyak mencoba Anda akan semakin tertempa untuk mampu menyelesaikan segala macam masalah yang Anda hadapi dalam bidang tersebut
- Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.
- Sukses tak akan datang bagi mereka yang hanya menunggu dan tak berbuat apa-apa, tapi bagi mereka yg selalu berusaha wujudkan mimpinya.
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (Lessing).
- Seorang sahabat adalah suatu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia.

PERSEMBAHAN

Terima Kasih dan Puji Syukur kepada Tuhan YME penulis panjatkan atas selesainya Tugas Akhir ini. Dan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Pertama Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk kedua orang tua ku yang telah berperan atas segalanya untuk terselesainya studi ku ini.
2. Untuk Mas Nizar yang telah membantu ku .
3. Buat anak-anak G-strong, lita iiz,wenty, kenyit, okna yang yang setia dan selalu ada untuk aku dari semester sampe sekarang, llove g-strong..
4. Seorang yang aku sayangi Boy Davito yang setia menemani disaat ku sendiri di jogjaa..
5. Buat teman-teman MI C 09 terima kasih atas doa serta kebersamaan kita yang diisi dengan canda tawa, keseriusan, tugas-tugas kuliah dalam beberapa tahun ini, sungguh kenangan yang takkan terlupakan.
6. Dan yang terakhir kupersembahkan bagi semuanya yang berperan sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai, yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu. BY lupitaa

Motto

❖ *Every day is a new day and every hour is a new hour. Every second is a new second. Every moment is a new moment. We can't go back into the past so there's no point in living there. Many of us carry a lot of unnecessary baggage with us everyday. What happened yesterday is gone forever. Positive and negative. New days should bring new adventures. Everyday should be explored to its fullest. Have a great day and remember to spread the message of positive thoughts with those that you meet. God Bless and Have a Wonderful Day..*

❖ *Ignore the people who talk about you behind your back, That's exactly where they belong, behind your back, Being strong doesn't mean you always have to fight the battle. True strength is being wise enough to walk away from the nonsense with your head held high.*

Lembar Persembahan

"Dengarkanlah suara hatimu karena disanalah kamu akan mendapatkan ketenangan jiwa"

Alhamdulillah, akhirnya 08 juni pukul 09.00 wib perjuangan panjang ku ini menemukan

titik terangnya.. Tuhanku sang Pemberi Rizki yang tidak pilih kasih, terima kasih yaa Rabb.. akhirnya perjuanganku dalam salah satu bagian kehidupan ini telah usai ...

"sabar dan ikhlas", dua kata yang makin aku pahami maknanya..

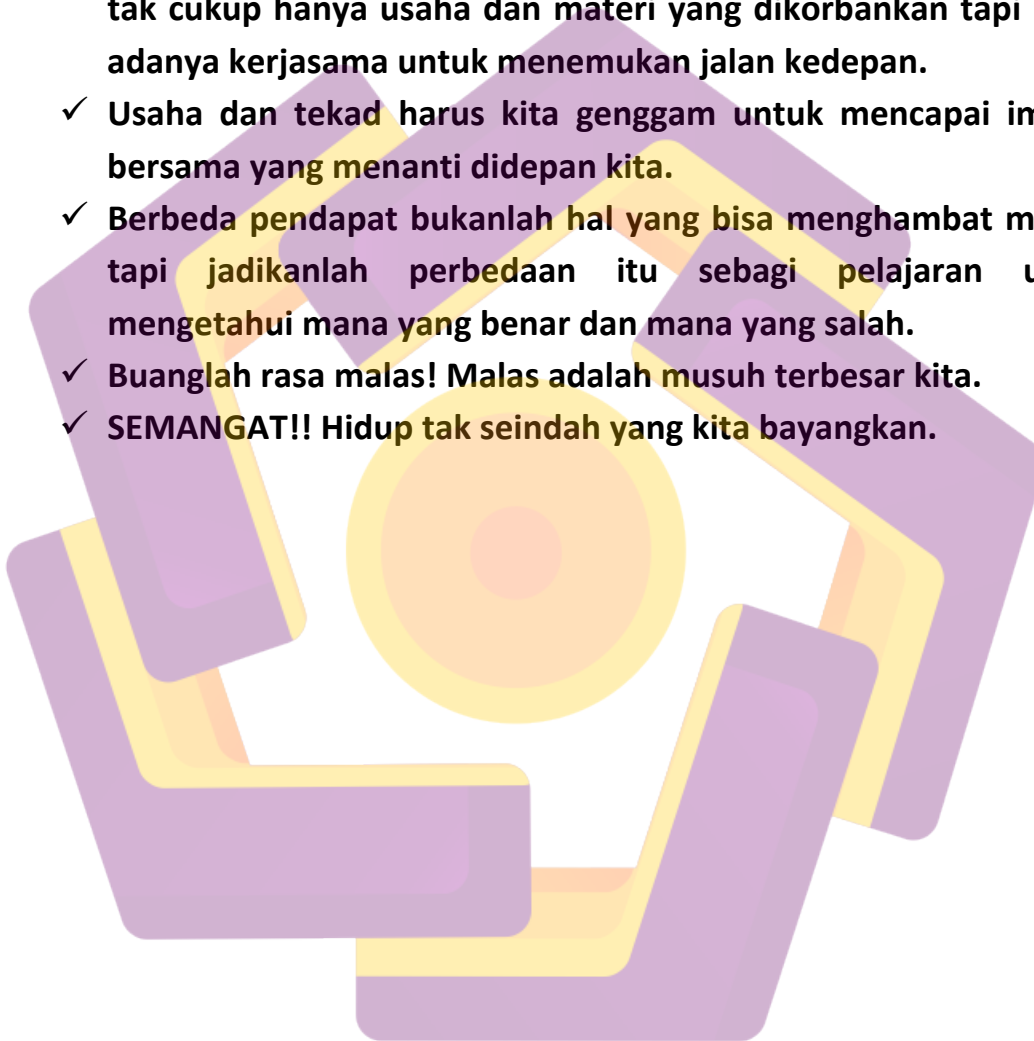
Hasil karya ini kupersembahkan bagi semua orang yang menjadi bagian dalam hidupku

- *My Parents "Muhammad Said & Eko Wahyuni" yang selalu memberi Didikan, Motifasi, Do'a dan biaya selama ini sehingga Aku dapat menyelesaikan kuliah ini. Do'a Restu Bapak dan Ibu menjadi yang terbaik untuk aku..AMIN.*
- *My Little Brother "Nurismail Adha Elansa" yang selalu mengisi hari-hari dengan canda tawa yang selalu ada Kerinduan dan Kehangatan Keluarga sehingga saya termotifasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- *My Sister & My Brother "Dian, Kenken, Aji, Dika"..Thanks for Everything*
- *My Love "Eko Nugroho" yang selalu ada didalam hatiku, yang selalu memberi motifasiku selama ini, menjadikanku menjadi orang yang Sabar menghadapi segala cobaan dan selalu mengingatkan aku saat aku lagi bimbang.. menjadi penyemangatku..Oh it's my inspiration... ☺*
- *Bpk. Rizqi Sukma Kharisma selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.*
- *My BestFriend G-Strong (iis, Wenty, Ocna, Pita, Nita) yang selalu dihiasi dengan canda tawa, kehangatan, keharmonisan dan curhatan hati... You are My BestFriend*
- *Almamterku MI03 Kalian memberiku banyak pelajaran....*

******Directed By Masitoh Eksha Devi Nurmalita******

HALAMAN MOTTO

- ✓ **Mempersatukan rasa itu pasti ada perbedaan dan perselisihan, tak cukup hanya usaha dan materi yang dikorbankan tapi perlu adanya kerjasama untuk menemukan jalan kedepan.**
- ✓ **Usaha dan tekad harus kita genggam untuk mencapai impian bersama yang menanti didepan kita.**
- ✓ **Berbeda pendapat bukanlah hal yang bisa menghambat mimpi, tapi jadikanlah perbedaan itu sebagai pelajaran untuk mengetahui mana yang benar dan mana yang salah.**
- ✓ **Buanglah rasa malas! Malas adalah musuh terbesar kita.**
- ✓ **SEMANGAT!! Hidup tak seindah yang kita bayangkan.**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk :

- ✓ Kedua Orangtua ku,
"Bapak Ir.Supardjono Mudjiman, MT dan Ibu Ninik Istari, S.Pd"
Ini adalah gelar untuk kalian, kalian yang selalu memberi ku fasilitas dan semangat. Doa dan usaha kalian tidak sia-sia...Terimakasih
- ✓ Kedua kakak tersayang ku,
"Aris Mustofa Mujiman, S.Si dan Aris Nurahman Mujiman, S.Ip"
Trimakasih atas semangat yang kalian berikan. Bersatu kita teguh, bersama kita lengkapi cita-cita orang tua kita dan bahagiakan mereka.
- ✓ My Chocochips,
"Muhammad Prasetya Wandarujati"
Dibalik kesuksesan yang ku raih saat ini,kamu orang yang pertama kali menghibur dan selalu ada disaat aku tak kuat menahan beratnya cobaan mengerjakan Tugas Akhir ini. Ayo cepat raih gelar Sarjanamu, susul aku wisuda.
- ✓ Kelompok TA-ku,
"Lita, Wenty dan Pita"
Kita bisa..Walaupun kita kadang ribut tentang TA, akhirnya kita bisa menyelesaikannya dengan baik. Wisuda bareng, itulah mimpi kita.
- ✓ G-Strong,
"Lita, Wenty, Pita, Nita dan Ocna"
Hahaha....ada pertemuan pasti ada perpisahan, di STIMIK Amikom kita bertemu n tak kan terlupakan..6 cewek gendut hobi makan, besok kalau udah pd sukses kita reoni dan harus udah langsiing,OK??Miss u...
- ✓ MI C -09,
"All teman-teman seperjuangan ku"
Kangen suasana kelas..ada yg perhatikan dosen,ada yg gosip,ada yg main hp,ada yg makan,ada yg tidur,ada yg bolos,ada yg jahil,ada yg dandan,macem-macem...Sukses buat kita semua ☺

****Aris Hanisa M****

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesainya Tugas Akhir ini dengan judul “Peta Digital Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Pada Museum Sonobudoyo” .

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. Rizqi Sukma Kharisma,S.Kom selaku dosen pembimbing.
3. 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	xvii
Daftar Tabel	xviii
Intisari	xix
Abstract	xxx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2



1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Bagi Mahasiswa.....	3
1.4.2 Bagi Wisatawan Museum Sonobudoyo.....	3
1.4.3 Bagi Pihak Lain.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Metode Observasi.....	4
1.5.2 Metode Wawancara.....	4
1.5.3 Metode Kepustakaan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Rencana Kegiatan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.1.3 Fungsi Efektif Multimedia.....	12
2.1.4 Pentingnya Multimedia.....	13
2.1.5 Objek-objek Multimedia.....	15

2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	20
2.2.1 Struktur Linier	20
2.2.2 Struktur Hierarki.....	20
2.2.3 Struktur Piramida.....	21
2.2.4 Stuktur Polar	21
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia.....	22
2.3.1 Mendefinisikan Masalah.....	22
2.3.2 Merancang Konsep.....	23
2.3.3 Merancang Isi	24
2.3.4 Merancang Naskah.....	24
2.3.5 Merancang Grafik.....	25
2.3.6 Memproduksi Sistem.....	25
2.3.7 Melakukan Test Pemakaian.....	26
2.3.8 Menggunakan Sistem	26
2.3.9 Memelihara Sistem.....	26
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	28
2.4.1 Adobe Photoshop CS3.....	28
2.4.2 Adobe Flash CS3	33

2.4.3 CorelDRAW X4	38
--------------------------	----

BAB III GAMBARAN UMUM

3.1 Latar belakang Museum Sonobudoyo	43
3.2 Sejarah Museum Sonobudoyo	45
3.2.1 Geologika	47
3.2.2 Biologika	47
3.2.3 Etnografika	47
3.2.4 Arkeologika	47
3.2.5 Historika	48
3.2.6 Numismatika dan Heraldika	48
3.2.7 Filologika	48
3.2.8 Keramik	48
3.2.9 Seni Rupa	48
3.2.10 Teknologika	48
3.3 Visi dan Misi Museum Sonobudoyo	49
3.3.1 Visi Museum Sonobudoyo	49
3.3.2 Misi Museum Sonobudoyo	49
3.4 Informasi yang Disajikan Museum Sonobudoyo	49

3.4.1 Benda Koleksi Museum.....	49
3.4.2 Pendopo	51
3.4.3 Audithorium.....	52
3.4.4 Laboraturium Konservasi	52
3.4.5 Perpustakaan	53
3.4.6 Kegiatan Museum Sonobudoyo.....	53
3.5 Media Publikasi Museum Sonobudoyo	55
3.5.1 Brosur	55
3.5.2 Website	56
3.5.3 Pameran	57
3.6 Struktur Organisasi	57
3.7 Denah Lokasi Museum Sonobudoyo.....	57
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Mendefinisikan Masalah	58
4.1.1 Masalah yang Terjadi	58
4.1.2 Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai.....	58
4.1.3 Pemecahan Masalah.....	58
4.2 Merancang Konsep.....	59

4.3 Merancang Isi	59
4.4 Merancang Naskah	60
4.4.1 Menu Utama	62
4.4.2 Menu Museum Map.....	63
4.4.3 Submenu Ruang Museum.....	63
4.4.4 Menu History	64
4.4.5 Submenu Visi dan Misi.....	64
4.4.6 Submenu Struktur Organisasi.....	64
4.4.7 Submenu Picture.....	65
4.4.8 Submenu Activity.....	65
4.4.9 Menu Picture.....	66
4.4.10 Menu Activity.....	66
4.5 Merancang Grafik.....	67
4.5.1 Unsur Minimal.....	67
4.5.2 Aliran Mata Melihat	68
4.5.3 Sedikit Mungkin Tipe Huruf dan Ukuran.....	68
4.5.4 Membangun Emosi Tertentu	68
4.5.5 Pemakaian Warna	68

4.5.6 Saling Keterkaitan	68
4.6 Memproduksi Sistem.....	69
4.6.1 Pembuatan Desain Grafik.....	69
4.6.2 Proses Pembuatan Project dengan Adobe Flash CS3	71
4.7 Melakukan Tes Pemakaian.....	72
4.8 Cara Penggunaan Sistem	73
4.8.1 Cara Instal Aplikasi Peta Digital pada Museum Sonobudoyo	73
4.8.2 Cara Menggunakan Aplikasi Peta Digital pada Museum Sonobudoyo	73
4.9 Memelihara Sistem.....	74
4.9.1 Hardware.....	75
4.9.2 Software.....	75
4.10 Pengembangan Sistem.....	75
4.11 Impementasi Sistem.....	76
4.11.1 Tampilan Home	77
4.11.2 Tampilan Menu Museum Map	77
4.11.3 Tampilan Submenu Ruangan.....	78
4.11.4 Tampilan Menu History.....	79
4.11.5 Tampilan Submenu Visi dan Misi	79

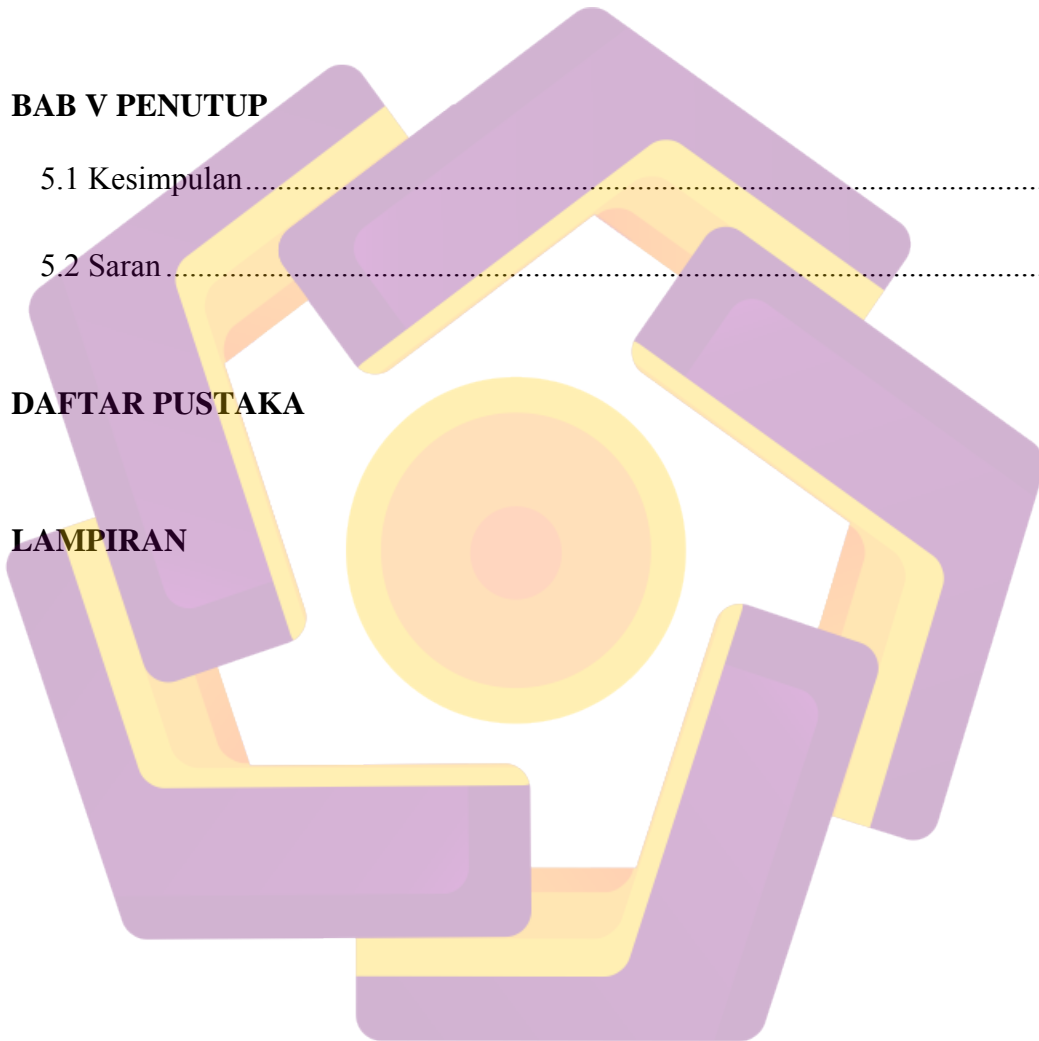
4.11.6 Tampilan Submenu Struktur.....	80
4.11.7 Tampilan Menu Picture	80
4.11.8 Tampilan Menu Activity.....	81

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

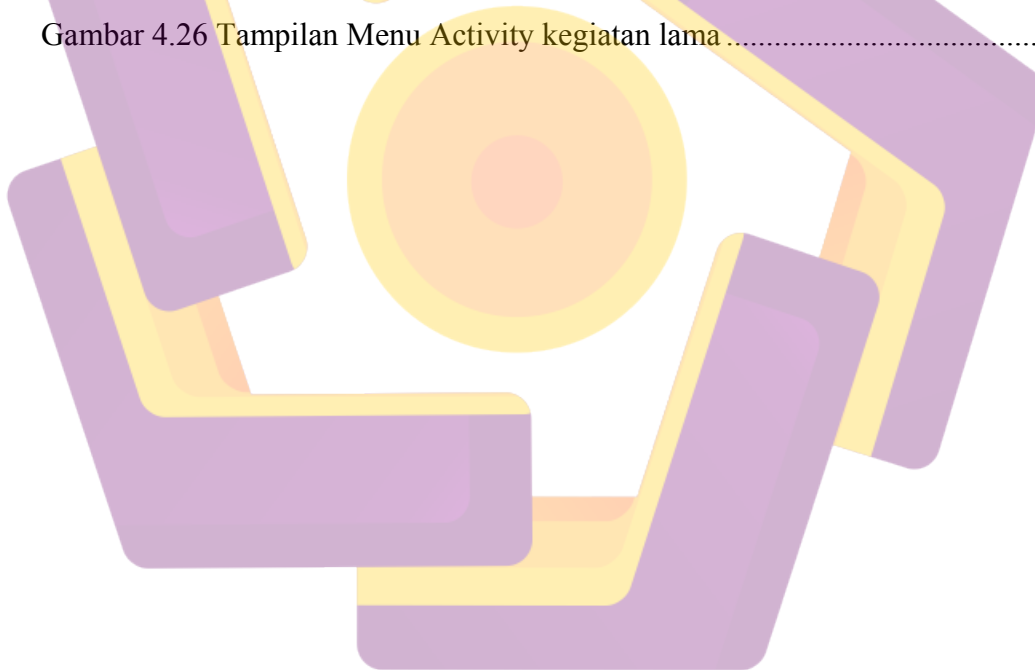
LAMPIRAN



DAFTAR ISI GAMBAR

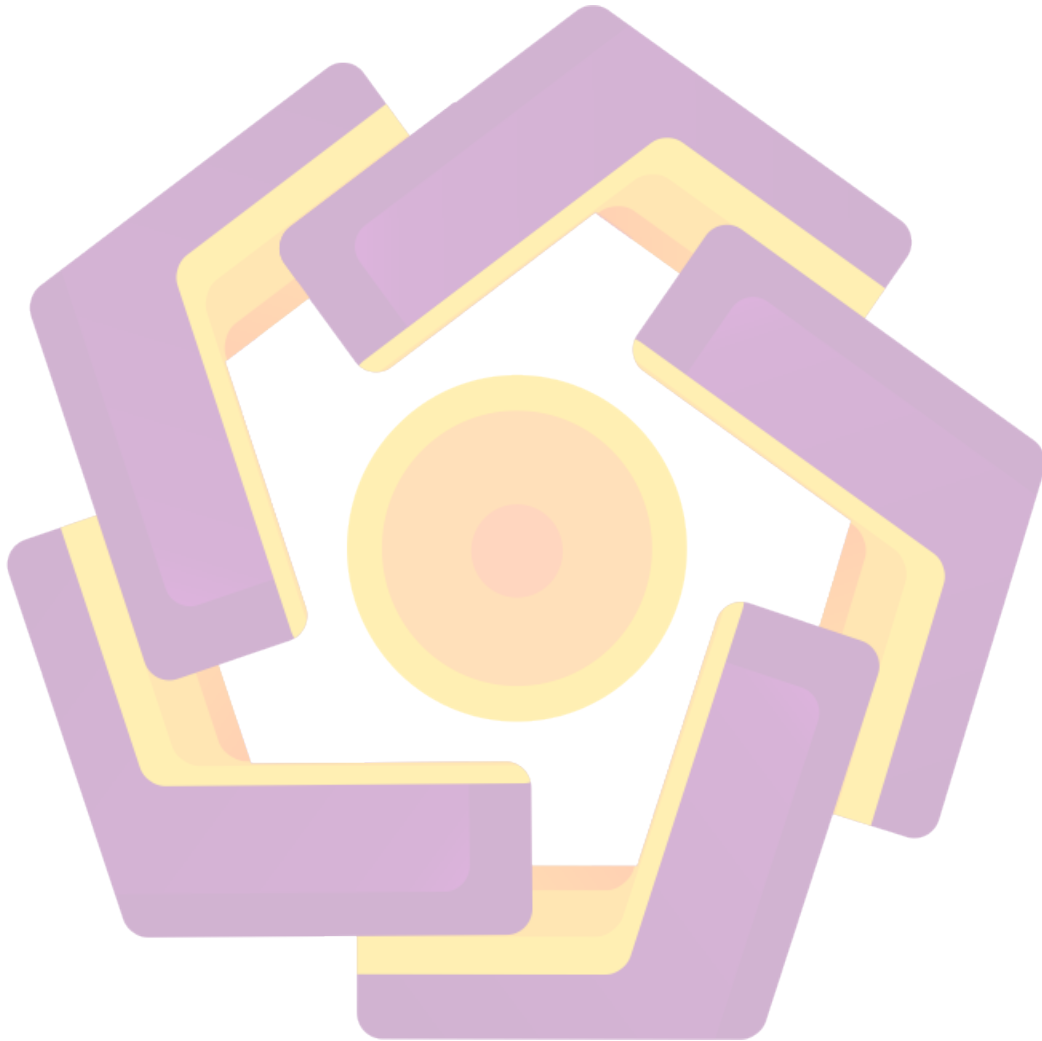
Gambar 2.1 Struktur Linier	20
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	21
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	21
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	22
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Multimedia	27
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3	34
Gambar 2.8 Tampilan Awal CorelDRAW X4	39
Gambar 3.1 Brosur Museum Sonobudoyo	56
Gambar 3.2 Website Museum Sonobudoyo.....	56
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo.....	57
Gambar 3.4 Denah Lokasi Museum Sonobudoyo.....	57
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Hierarki	61
Gambar 4.2 Contoh Perancangan Menu Utama	62
Gambar 4.3 Contoh Perancangan Menu Museum Map	63
Gambar 4.4 Contoh Perancangan Subruang Museum.....	63
Gambar 4.5 Contoh Perancangan Menu History	64
Gambar 4.6 Contoh Perancangan submenu visi dan misi	64
Gambar 4.7 contoh perancangan submenu struktur organisasi	64
Gambar 4.8 Contoh Perancangan submenu picture	65
Gambar 4.9 Contoh Perancangan submenu kegiatan lama	65
Gambar 4.10 Contoh Perancangan submenu kegiatan baru.....	66
Gambar 4.11 Contoh Perancangan menu picture	66
Gambar 4.12 Contoh Perancangan menu kegiatan lama.....	67
Gambar 4.13 Contoh Perancangan menu kegiatan baru	67
Gambar 4.14 Sketsa Gambar Rancangan Aplikasi.....	69

Gambar 4.15 Tampilan Denah Museum Sonobudoyo	70
Gambar 4.16 Tampilan Background Menu Utama	71
Gambar 4.17 Gambar Aplikasi Menu Awal dengan Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.19 Tampilan Menu Museum Map	77
Gambar 4.20 Tampilan Submenu Ruangan.....	78
Gambar 4.21 Tampilan Menu history	79
Gambar 4.22 Tampilan Submenu visi dan misi	79
Gambar 4.23 Tampilan Submenu struktur	80
Gambar 4.24 Tampilan Menu Picture	80
Gambar 4.25 Tampilan Menu xvii ty kegiatan baru.....	81
Gambar 4.26 Tampilan Menu Activity kegiatan lama	81



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan..... 7



INTISARI

Informasi yang disajikan oleh Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam memberikan informasi yang tidak lengkap tentang Museum dan menarik, karena masih manual. Ada beberapa informasi yang belum diperbarui dan disajikan sehingga wisatawan tidak mengetahui rincian tentang isi museum.

Latar belakang masalah yang timbul yang akan menjadi aplikasi peta digital. Dimana aplikasi ini akan membantu para wisatawan untuk menerima informasi lengkap, akurat dan menarik.

Multimedia berbasis aplikasi sedang dibuat untuk Museum Sonobudoyo dapat memecahkan beberapa masalah yang sering terjadi sebelumnya. Aplikasi ini dapat menginformasikan dan mengupdate data baik sehingga aplikasi yang dihasilkan mampu menghasilkan informasi yang berkualitas baik.

Kata kunci: aplikasi, informasi, lengkap, akurat, menarik.



ABSTRACT

Information presented by the Museum Sonobudoyo Yogyakarta in providing incomplete information about the Museum and attractive, because it is still a manual. There is some information that has not been updated and presented so that tourists do not know the details about the contents of the museum.

Background of problems arising that would be a digital map applications. Where this application will help the tourists to receive complete information, accurate and interesting.

Multimedia-based applications are being created for the Museum Sonobudoyo can solve some problems that often occur earlier. This application can inform and update the data well so that the resulting application is able to produce good quality information.

Keywords: *applications, information, complete, accurate, interesting.*

