

**COMPANY PROFILE BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI MUSEUM PURBAKALA  
SANGIRAN SRAGEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Aufar Fadhlán**

**15.11.9138**

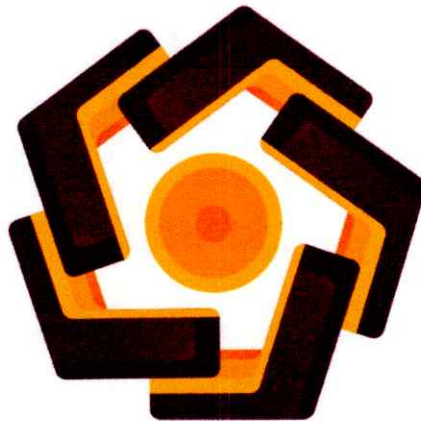
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**COMPANY PROFILE BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI MUSEUM PURBAKALA  
SANGIRAN SRAGEN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad AUFAR FADHLAN**

**15.11.9138**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**COMPANY PROFILE BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI MUSEUM PURBAKALA  
SANGIRAN SRAGEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Afar Fadhlan**

**15.11.9138**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 September 2018

Dosen Pembimbing,



**Yuli Astuti, M.Kom.**  
**NIK. 190302146**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### COMPANY PROFILE BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN SRAGEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Aufar Fadhlán**

**15.11.9138**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Februari 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**Andi Sunyoto, M.Kom**

**NIK. 190302052**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**

**NIK. 190302216**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**





## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau apapun yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi dimanapun, dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 Maret 2019



Muhammad Aufar Fadhlán,

NIM. 15.11.9138

## **MOTTO**

**SETIAP ORANG JALAN DI WAKTU HIDUPNYA MASING -  
MASING, JADI KURANG PAS BILA KITA MEMBANDINGKAN  
HIPUD KITA DENGAN ORANG LAIN.**

**JANGAN BANDINGKAN DIRI SENDIRI DENGAN SIAPAPUN  
DIDUNIA INI, KARENA JIKA MELAKUKAN HAL TERSEBUT  
SAMA SAJA MENGHINA DIRI SENDIRI.**

**-BILL GATES-**

**ORANG TIDAK PEDULI DENGAN APA YANG KITA KATAKAN,  
MEREKA PEDULI DENGAN APA YANG KITA BANGN.**

**-MARK ZUCKERBERG-**

**BILA ENKKAU TAK TAHAN MENANGGUNG LELAHNYA  
BELAJAR, MAKA ENKKAU HARUS TAHAN MENANGGUNG  
PAHITNYA KEBODOHAN**

**-IMAM SYAFI'I-**

## PERSEMBAHAN

*Puji Syukur Alhamdulillah skripsi ini  
dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan.  
Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta :*

*Ayahanda tercinta*

*Priyono*

*dan*

*Ibunda tercinta*

*Nining Rohilah S. Ag*

*Yang telah banyak memberikan doa, motivasi, bimbingan sehingga skripsi  
ini dapat terselesaikan dengan baik.*

*Kakak ku*

*Muhammad Asfray Tadzkieer*

*Dan*

*Adik ku*

*Muhammad Thoriq Ghazian*

*Yang selalu memberi dorongan motivasi dan dukungan tiada henti untuk  
saya dalam menyelesaikan skripsi.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai prasyarat kelulusan sarjana dengan judul **“Company Profile Berbasis Media Interaktif Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di Musuem Sangiran Sragen“**.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Jurusan Tehnik Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penyusunan skripsi ini, penulis telah begitu banyak memperoleh bimbingan, pengarahan, bantuan serta ilmu dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan kali ini, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Yuli Astusi,M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak dan Ibu penulis, Prijono & Nining Rohilah S.Ag yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan, arahan serta dorongan



semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Staff BPSMP (Balai Pelestarian Situs Manusia Purba ) Sangiran yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi.
5. Muhammad Asyraf Tadzkieer yang selalu memberikan dorongan kepada penulis.
6. Muhammad Thoriq Ghazian yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
7. Keluarga Simbah Murtam dan H.Rachmat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
8. Untuk Romadhon Kurniawan,S.Kom yang membantu tahapan-tahapan skripsi ini hingga selesai.
9. Untuk Wida Argolamsa,SPi yang telah membantu dalam proses pengerjaan aplikasi ini.
10. Untuk teman-teman kontrakan (Ade, Agus, Arif, Saefulloh, Syahrul, Exisma ).
11. Rekan satu angkatan (Arif Fridasari, Johan Saifudin, Graha Caesara, dan lain-lain) yang memberikan *support* kepada penulis sehingga dapat terselelainya skripsi ini.
12. Untuk teman Informatika 10 yang tidak bisa penulis sebutkan satu demi satu.

## DAFTAR ISI

|                                      |      |
|--------------------------------------|------|
| JUDUL .....                          | ii   |
| PERSETUJUAN .....                    | iii  |
| PENGESAHAN .....                     | iv   |
| PERNYATAAN .....                     | v    |
| MOTTO .....                          | vi   |
| PERSEMBAHAN .....                    | vii  |
| KATA PENGANTAR .....                 | viii |
| DAFTAR ISI .....                     | x    |
| DAFTAR TABEL .....                   | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                  | xiv  |
| INTISARI .....                       | xv   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                | xvi  |
| BAB I .....                          | 1    |
| PENDAHULUAN .....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....             | 1    |
| 1.2 Rumusan masalah .....            | 2    |
| 1.3 Batasan masalah .....            | 2    |
| 1.4 Tujuan penelitian .....          | 3    |
| 1.5 Metode penelitian .....          | 3    |
| 1.6 Sistematika penulisan .....      | 4    |
| BAB II .....                         | 6    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....           | 6    |
| 2.2 Landasan Teori .....             | 6    |
| 2.2.1 Pengertian Media .....         | 9    |
| 2.2.2 Pengertian Multimedia .....    | 11   |
| 2.2.3 Pengertian Promosi .....       | 23   |
| 2.3 Metode Pengembangan Sistem ..... | 24   |
| 2.3.1 Pra – Produksi .....           | 24   |
| 2.3.2 Produksi .....                 | 26   |
| 2.3.3 Pasca Produksi .....           | 26   |

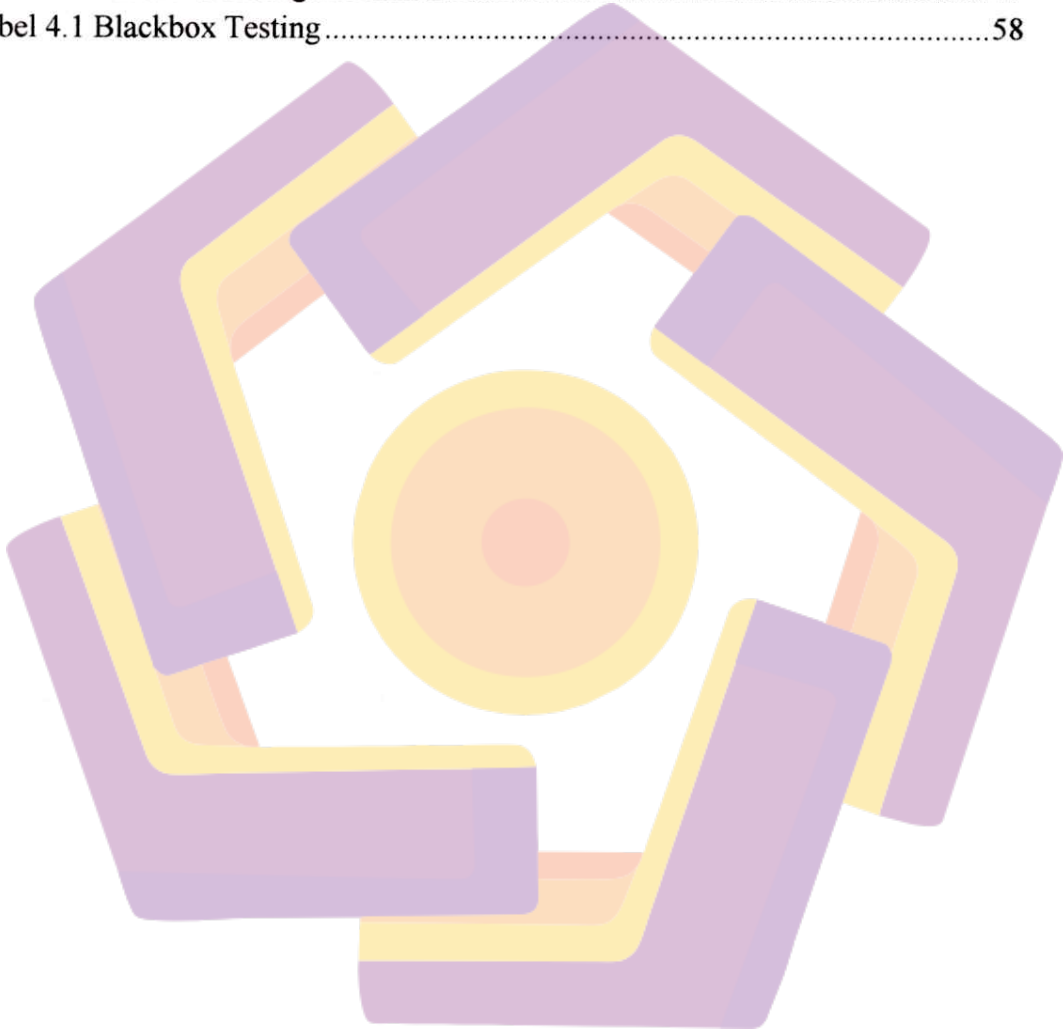
|  |    |
|--|----|
| BAB III .....                                    | 27 |
| ANALISI DAN PERANCANGAN.....                     | 27 |
| 3.1    Tinjauan Umum.....                        | 27 |
| 3.1.1    Profile Museum Purbakala Sangiran ..... | 27 |
| 3.1.2    Sejarah Museum Purbakala Sangiran ..... | 28 |
| 3.1.3    Visi & Misi BPSMP Sangiran .....        | 29 |
| 3.1.4    Bagan Organisasi BPSMP Sangiran .....   | 30 |
| 3.1.5    Klaster – Klaster Sangiran .....        | 30 |
| 3.2    Analisis Sistem.....                      | 36 |
| 3.2.1    Identifikasi Masaalah.....              | 36 |
| 3.2.2    Analisis SWOT .....                     | 36 |
| 3.3    Analisis Kelayakan Sistem.....            | 39 |
| 3.3.1    Kelayakan Teknologi.....                | 39 |
| 3.3.2    Kelayakan Hukum .....                   | 40 |
| 3.3.3    Kelayakan Oprasional.....               | 40 |
| 3.4    Analisis Kebutuhan Sistem .....           | 40 |
| 3.4.1    Analisis Kebutuhan Fungsional .....     | 41 |
| 3.4.2    Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....  | 42 |
| 3.5    Perancangan .....                         | 44 |
| 3.5.1    Merancang Konsep .....                  | 44 |
| 3.5.2    Merancang Isi.....                      | 45 |
| 3.5.3    Merancang Naskah.....                   | 46 |
| 3.5.4    Merancang Tampilan.....                 | 49 |
| BAB IV.....                                      | 56 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....                 | 56 |
| 4.1    Detail Aplikasi.....                      | 56 |
| 4.2    Implementasi.....                         | 57 |
| 4.2.1 <i>Testing</i> Sistem.....                 | 57 |
| 4.2.2    Implementasi Rancangan.....             | 63 |
| 4.2.3    Manual Instalasi.....                   | 70 |
| 4.2.4    Pemeliharaan Sistem.....                | 71 |

|                |                                      |    |
|----------------|--------------------------------------|----|
| 4.3            | Pembahasan.....                      | 72 |
| 4.3.1          | Pembuatan Aplikasi.....              | 72 |
| 4.3.2          | Pembuatan Lembar Aplikasi Utama..... | 73 |
| 4.3.3          | Mengimport File.....                 | 74 |
| 4.3.4          | Membuat Movie Clip.....              | 75 |
| 4.3.5          | Membuat Button.....                  | 76 |
| 4.3.6          | Pembuatan Animasi Loading Bar.....   | 76 |
| 4.3.7          | Memberikan Efek Suara Tombol.....    | 77 |
| 4.3.8          | Mengatur Format Aplikasi.....        | 78 |
| 4.3.9          | Listing Code Program Pada Flash..... | 79 |
| 4.4            | Evaluasi.....                        | 87 |
| 4.4.1          | Kelebihan.....                       | 87 |
| 4.4.2          | Kekurangan.....                      | 88 |
| BAB V          | .....                                | 89 |
| PENUTUP        | .....                                | 89 |
| 5.1            | Kesimpulan.....                      | 89 |
| 5.2            | Saran.....                           | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | .....                                | 91 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....             | 7  |
| Tabel 3.1 Analisis SWOT .....                       | 39 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuat.....    | 42 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna.....   | 43 |
| Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 43 |
| Tabel 3.5 Tabel Perancangan Naskah.....             | 47 |
| Tabel 4.1 Blackbox Testing.....                     | 58 |





## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Elemen – Elemen Multimedia.....                             | 13 |
| Gambar 3.1 Bagan Organisasi BPSMP Sangiran.....                        | 30 |
| Gambar 3.2 Struktur Navigasi Aplikasi Multimedia Interaktif.....       | 46 |
| Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Loading bar.....                         | 50 |
| Gambar 3.4 Rancangan tampilan Home.....                                | 50 |
| Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Sejarah.....                             | 51 |
| Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Profil.....                              | 52 |
| Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Klaster.....                             | 53 |
| Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Pilihan Klaster.....                | 54 |
| Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Lokasi.....                              | 55 |
| Gambar 4.1 Pemberitahuan Sintaks.....                                  | 63 |
| Gambar 4.2 Tampilan Loading Bar.....                                   | 64 |
| Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....                                    | 64 |
| Gambar 4.4 Tampilan Sejarah.....                                       | 65 |
| Gambar 4.5 Tampilan Profil.....  | 66 |
| Gambar 4.6 Tampilan Lokasi.....  | 66 |
| Gambar 4.7 Tampilan Bantuan.....                                       | 67 |
| Gambar 4.8 Tampilan Pemilihan Klaster.....                             | 68 |
| Gambar 4.9 Tampilan Klaster Pilihan.....                               | 69 |
| Gambar 4.10 Tampilan Koleksi.....                                      | 69 |
| Gambar 4.11 Tampilan Galeri.....                                       | 70 |
| Gambar 4.12 Rancangan Desain Tombol Menu Menggunakan CorelDraw X5..... | 72 |
| Gambar 4.13 Rancangan Desain Tombol kembali.....                       | 73 |
| Gambar 4.14 Kotak Dialog New Document.....                             | 74 |
| Gambar 4.15 Import File Baru Ke Dalam Library.....                     | 74 |
| Gambar 4.16 Tampilan Library Pada Flash.....                           | 75 |
| Gambar 4.17 Kotak Dialog Convert To Symbol.....                        | 75 |
| Gambar 4.18 Kotak Dialog Convert To Symbol.....                        | 76 |
| Gambar 4.19 Tampilan Tween pada Time Line.....                         | 77 |
| Gambar 4.20 Tampilan Frame pada Layer Edit Button.....                 | 78 |
| Gambar 4.21 Kotak Dialog Publish Setting.....                          | 79 |

## INTISARI

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi meningkat dengan pesat, telah banyak bermunculannya teknologi menjadi tanda – tandanya. Teknologi telah digunakan diberbagai media, salah satunya media promosi yang dapat digunakan untuk menarik lebih banyak pengguna atau pengunjung.

Pembuatan media interaktif museum Sangiran dilakukan untuk menarik minat para pengunjung serta memberikan informasi mengenai museum Sangiran. Dalam proses pembuatan aplikasi ini melalui tiga tahap utama yaitu, tahap pra produksi yang mana proses pengumpulan data - data, tahap produksi dimana mulai proses perancangan serta pembuatan dan tahap pasca produksi yang mana menggunakan aplikasi saat melakukan promosi.

Dari pembuatan media interaktif ini memiliki tahap pengumpulan data, proses perancangan dan pembuatan, serta tahap penggunaan aplikasi. Selain itu aplikasi media interaktif ini dapat menggantikan peran dari brosur konvensional dalam memberikan informasi serta sebagai media promosi.

**Kata Kunci :** *Company Profile*, Media Interaktif, Museum

## **ABSTRACT**

*In this day and age the development of technology is increasing rapidly, there has been a lot of technology emerging as a sign - the sign. Technology has been used in various media, one of which is promotional media that can be used to attract more users or visitors.*

*The making of Sangiran museum's interactive media was conducted to attract visitors and provide information about the Sangiran museum. In the process of making this application through three main stages, namely, the pre-production stage where the process of collecting data, the production stage where the design process starts and the post-production permissions and stages which use the application when conducting promotions.*

*From the making of interactive media, it has the stages of data collection, the design and manufacture process, and the stages of application usage. In addition, this interactive media application can replace the role of conventional brochures in providing information and as a media campaign.*

**Keyword :** *Company Profile, Interactive Media, Museum*

