

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN  
PEMBELAJARAN BENDA - BENDA BERSEJARAH INDONESIA DI  
MUSEUM SONOBUDAYA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>ISNAWAN PRIYO JATMIKO</b>	<b>07.02.6579</b>
<b>DEWIANIYATI</b>	<b>07.02.6600</b>
<b>SEPTIANA SURANTININGSIH</b>	<b>07.02.6610</b>
<b>EDUARDUS</b>	<b>07.02.6630</b>

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

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN  
PEMBELAJARAN BENDA - BENDA BERSEJARAH INDONESIA DI  
MUSEUM SONOBUDAYA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

<b>ISNAWAN PRIYO JATMIKO</b>	<b>07.02.6579</b>
<b>DEWIANIYATI</b>	<b>07.02.6600</b>
<b>SEPTIANA SURANTININGSIH</b>	<b>07.02.6610</b>
<b>EDUARDUS</b>	<b>07.02.6630</b>

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

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN  
PEMBELAJARAN BENDA - BENDA BERSEJARAH INDONESIA DI  
MUSEUM SONOBUDAYA YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Isnawan Priyo Jatmiko**

**07.02.6579**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

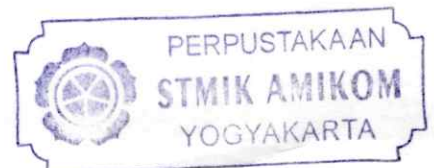
Pada tanggal 27 Mei 2010

**Dosen Pembimbing**



**M. RUDYANTO ARIEF, MT**

**NIK 190302047**



**PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENGENALAN DAN  
PEMBELAJARAN BENDA - BENDA BERSEJARAH INDONESIA DI  
MUSEUM SONOBUDAYA YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Isnawan Priyo Jatmiko**

**07.02.6579**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 24 April 2010

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**AMIR FATAH SOFYAN, ST, M.KOM**

**190302047**

**SUDARMAWAN, MT**

**190302035**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Pada tanggal 31 Juli 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof.Dr.M.Suyanto,M.M.**

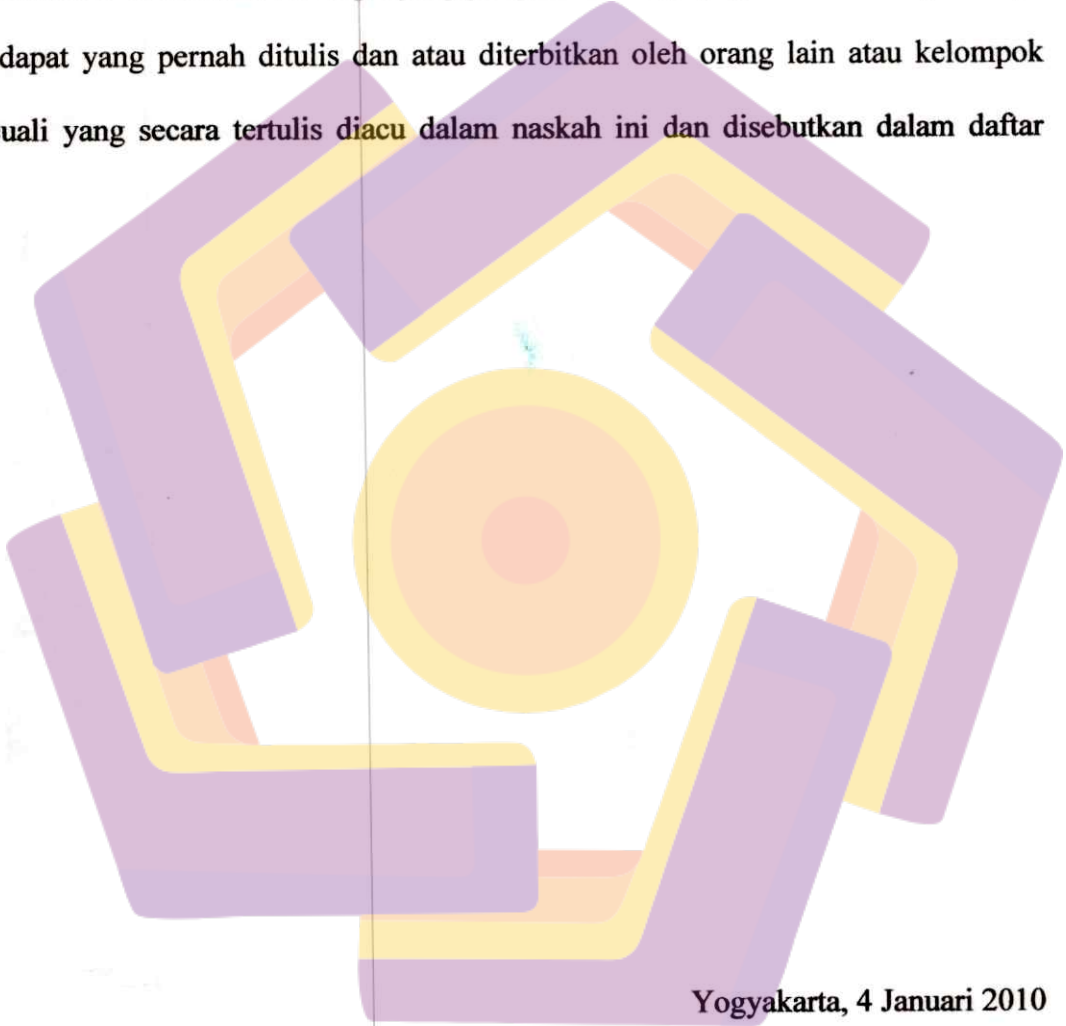
**NIK. 190302001**





## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akaddemis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya 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, 4 Januari 2010

Isnawan Priyo Jatmiko

07.02.6579

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Isnawan', is written over the printed name.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk:

- Allah SWT yang selalu memberikan jalan terbaik-Nya sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai, *Alhamdulillah.....*
- Bapak dan Ibu-ku tercinta dan Saudara-saudaraku yang tersayang yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan untuk terus menggapai cita-cita demi masa depan ku, thanks
- Bapak dan ibu dosen yang selalu membimbing ku untuk terselesainya Tugas Akhir ini.
- Buat pacarku tersayang yang selalu menemani aku dalam mengerjakan tugas akhir ku....
- Untuk Jogja Netter's dan semua teman-teman ku yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan saran hingga terselesainya Tugas Akhir ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

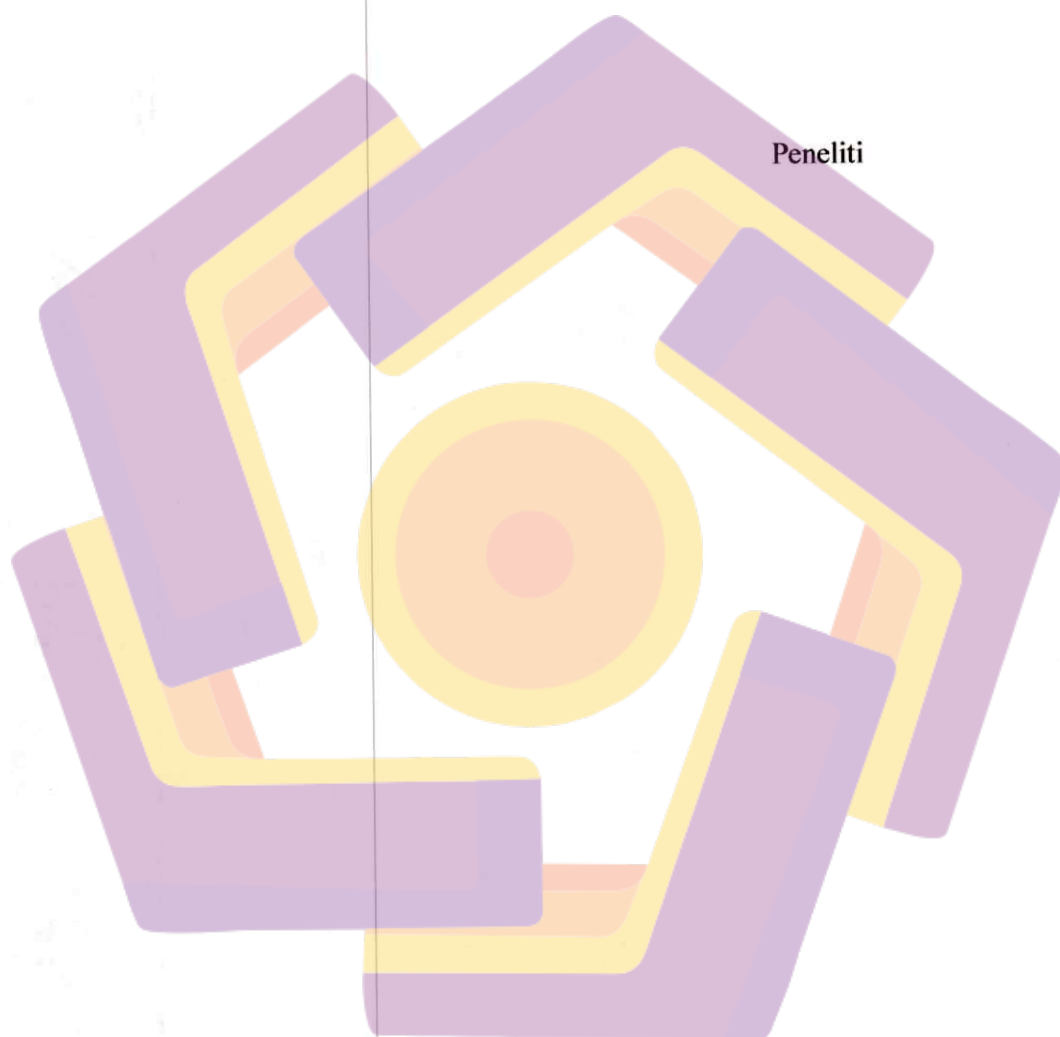
1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan izin melakukan penelitian Tugas Akhir.
3. Bapak M. Rudyanto Arief. MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sepenuhnya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Museum Sonobudaya Unit 1 Jl. Trikora no 6 yogyakarta

Peneliti menyadari bahwa Tugas akhir ini masih banyak terdapat kekeurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan

Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya oleh pembaca.

*Wassamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 17 Januari 2010





## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2

1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.4.2 Kegunaan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penulisan Data .....	5
1.6 Metode Penulisan Laporan.....	6
1.7 Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia .....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2 Langkah – langkah Pengembangan Multimedia .....	10
2.3 Macam – macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	14
2.4 Komponen - komponen Multimedia.....	19
2.4.1 Teks.....	19
2.4.2 Grafik .....	19
2.4.3 Suara / audio .....	20
2.4.4 Video.....	21

2.4.5 Animasi .....	21
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	22
2.5.1 Macromedia Director MX 2004 .....	22
2.5.2 Adobe Photosop CS 2 .....	25
2.5.3 Swish Max .....	26
2.5.4 Coreldraw 12 .....	27
2.6 Perangkat Keras Yang Digunakan.....	30
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>31</b>
3.1 Gambaran Umum .....	31
3.1.1 Pengertian Umum .....	31
3.1.2 Sejarah Singkat Museum Sonobudaya Yogyakarta.....	31
3.1.3 Tujuan Berdirinya Museum Sonobudaya Yogyakarta.....	33
3.1.4 Fungsi Berdirinya Museum Sonobudaya Yogyakarta .....	33
3.1.5 Koleksi Museum Museum Sonobudaya Yogyakarta.....	33
3.1.6 Lokasi Museum Museum Sonobudaya Yogyakarta .....	35
3.1.7 Visi Misi Museum Sonobudaya Yogyakarta.....	36
3.2 Produk Jasa Museum .....	36

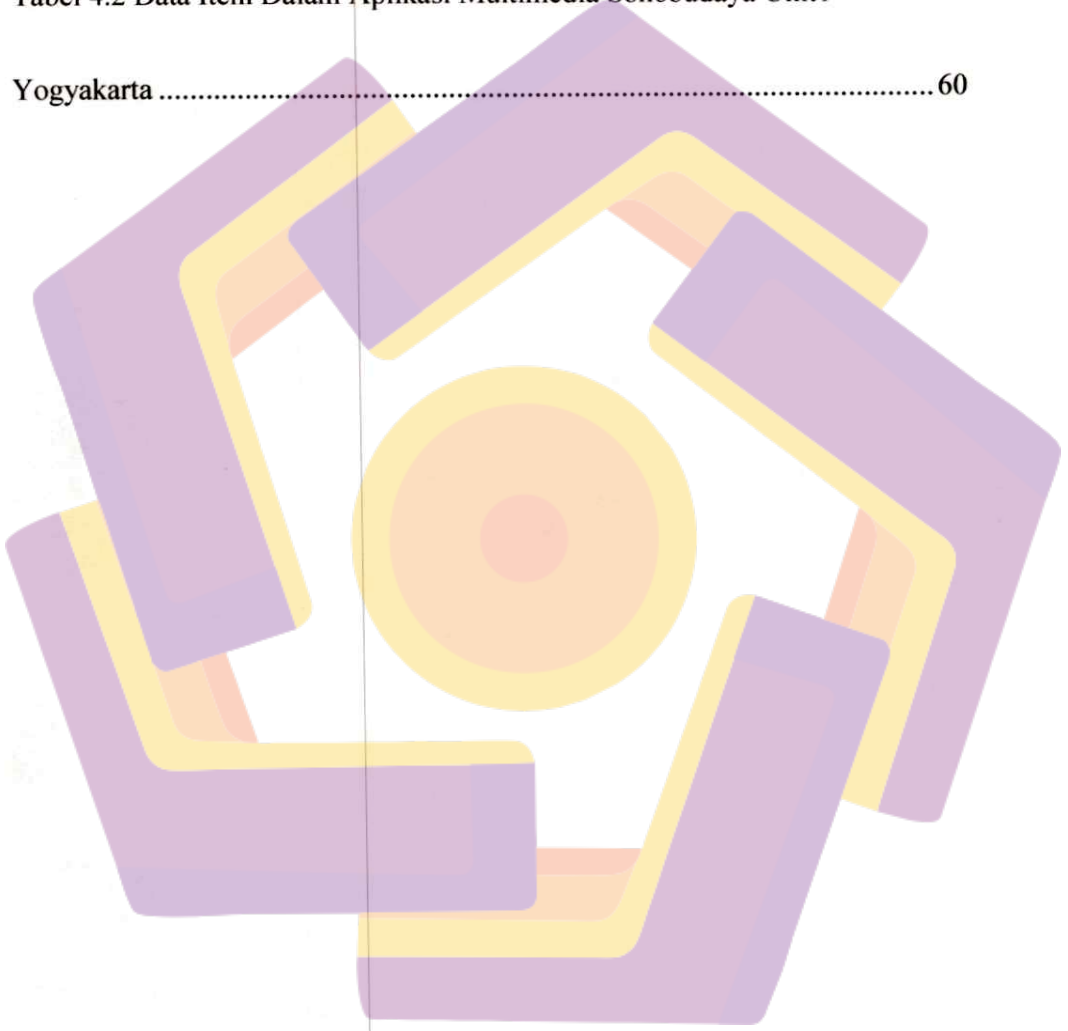
3.2.1 Produk Yang Dihasilkan .....	37
3.2.2 Jasa Yang Dihasilkan .....	37
3.2.3 Informasi Museum Sonobudaya Yogyakarta .....	37
3.3 Publikasi Museum Sonobudaya Yogyakarta.....	38
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>40</b>
4.1 Mendefinisikan Masalah .....	40
4.2 Merancang Konsep .....	41
4.3 Merancang Isi Aplikasi .....	41
4.4 Merancang Naskah .....	44
4.4.1 Sejarah .....	45
4.4.2 Koleksi .....	46
4.4.3 Lokasi .....	47
4.4.4 Visi Misi .....	48
4.5 Merancang Grafik .....	48
4.6 Memproduksi Sistem .....	58
4.6.1 Mengedit Gambar Dengan Adobe Photosop CS 2 .....	58
4.6.2 Macromedia Director MX 2004 .....	60

4.7 Mengetes Sistem .....	70
4.8 Menggunakan Aplikasi .....	72
4.9 Memelihara Sistem .....	73
4.10 Implementasi Aplikasi .....	75
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	
<b>LAMPIRAN</b> .....	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	7
Tabel 4.1 Effect Photoshop CS2.....	60
Tabel 4.2 Data Item Dalam Aplikasi Multimedia Sonobudaya Unit1 Yogyakarta .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	13
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.5 Stuktur Polar.....	17
Gambar 2.6 Tampilan Program Macromedia Director MX 2004 .....	23
Gambar 2.7 Jendela Program Adobe Photoshop CS2 .....	25
Gambar 2.8 Tampilan Program Swishmax .....	26
Gambar 2.9 Tampilan Program CorelDraw12 .....	28
Gambar 3.1 contoh Brosur Museum Sonobudaya.....	39
Gambar 3.2 Stuktur Organisasi .....	39
Gambar 4.1 Desain Hierarki Aplikasi Multimedia Museum Sonobudaya unit Yogyakarta .....	43
Gambar 4.2 Rancangan Menu Intro.....	50
Gambar 4.3 Rancangan Menu Utama.....	51
Gambar 4.4 Rancangan Menu Sejarah.....	52

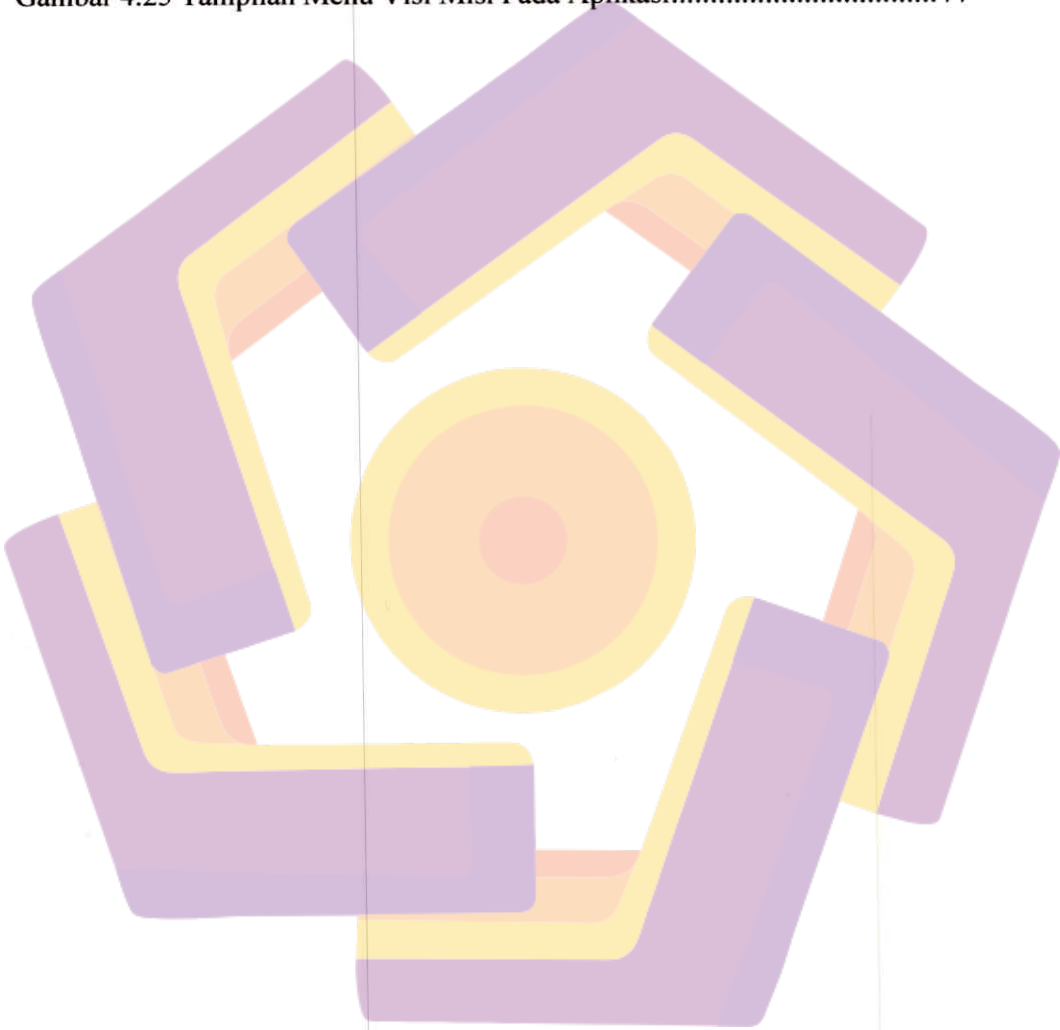
Gambar 4.5 Rancangan Menu Koleksi .....	53
Gambar 4.6 Rancangan Menu Lokasi.....	55
Gambar 4.7 Rancangan Menu Visi Misi.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Photoshop CS2 .....	58
Gambar 4.9 Konfirmasi Save as Adobe Photoshop CS2.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Macromedia MX 2004.....	62
Gambar 4.11 Tampilan Import File.....	63
Gambar 4.12 Tampilan Score dan Stage Gambar .....	64
Gambar 4.13 Tampilan Pembuatan Marker .....	66
Gambar 4.14 Tampilan Behavior Inspector .....	67
Gambar 4.15 Tampilan Behavior .....	68
Gambar 4.16 Tampilan File exe .....	70
Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama .....	73
Gambar 4.18 Tampilan Awal Aplikasi .....	73
Gambar 4.19 Tampilan Menu Sejarah Pada Aplikasi.....	74
Gambar 4.20 Tampilan Menu Koleksi Pada Aplikasi .....	74
Gambar 4.21 Tampilan Menu Topeng Pada Aplikasi .....	75

Gambar 4.22 Tampilan Menu Keris Pada Aplikasi..... 75

Gambar 4.23 Tampilan Menu Wayang Pada Aplikasi ..... 76

Gambar 4.24 Tampilan Menu Lokasi Pada Aplikasi..... 76

Gambar 4.25 Tampilan Menu Visi Misi Pada Aplikasi..... 77



## INTISARI

Satu sisi perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi sekaligus bisa mendengar stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini, untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang dimiliki media sebelumnya. Seperti brosur, Media ini dirasakan kurang dapat menyentuh masyarakat lebih dekat atau belum mencapai sasaran yang tepat. Dengan perancangan aplikasi multimedia interaktif, maka akan membantu pihak Museum Sonobudaya

Keyword : Aplikasi Museum Sonobudaya





## ***ABSTRACT***

Indonesia is one country that has diverse cultures, customs, and other dances because it consists of tribal and ethnic and religious groups - ranging. Often times we do not notice or we do not know the culture of Indonesia. We just know that when our culture there is a win or recognized by other countries.

With these problems we as a composer wants to create a multimedia application with cultural themes attractively arranged so easy to remember the community or who use this application.

The combination of several elements such as sound, images, animations, video, text or multimedia is usually called an essential role in the delivery of information because by utilizing the computer as a media liaison for the process of navigation, interaction and communication must be very easy and well developed gampang. Teknologi allows the user (users) can interact and explore interconnected information network. And it will make things interesting to the see and easy to remember. The use of computers in the learning itself not new but is one of educational technology innovation in the development of a reliable medium of learning.