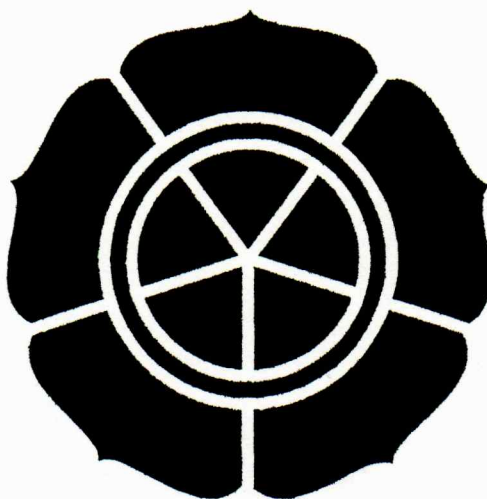


**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA UPTD MUSEUM NEGERI  
PROVINSI LAMPUNG “RUWA JURAI”**

**SKRIPSI**



**Diajukan oleh:**

**MEGA FIBRIANTI**

**04.12.0962**

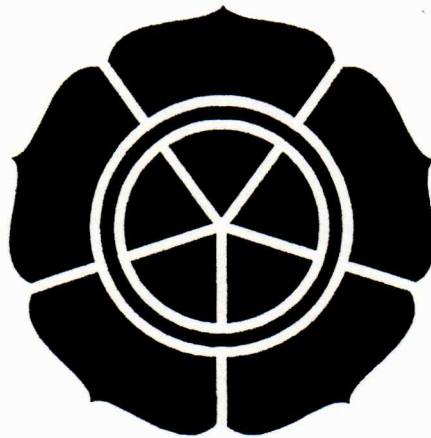
**JURUSAN : SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER “AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2008**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA UPTD MUSEUM NEGERI  
PROVINSI LAMPUNG “ RUWA JURAI ”**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi  
STMIK “AMIKOM”  
Yogyakarta



Disusun oleh:

**MEGA FIBRIANTI**

**04.12.0962**

**SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM”  
YOGYAKARTA  
2008**

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 23 April 2008

Jam : 12:30

Tempat : *Ruang Pixel, Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM”*

*Jln. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta*

Tim Penguji :

1. M. Rudyanto Arief, MT

  
(.....)

2. Amir Fatah Sofyan, M.Kom

  
(.....)

3. Sudarmawan, MT

  
(.....)

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA UPTD MUSEUM NEGERI  
PROVINSI LAMPUNG “ RUWA JURAI”**

**SKRIPSI**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan menyelesaikan Program Studi

Strata 1 pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

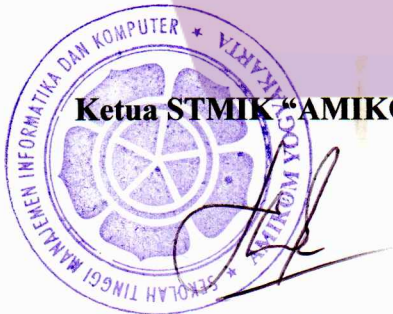
**STMIK “AMIKOM” Yogyakarta**

Jurusan Sistem Informasi

**Mengetahui**

**Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta**

**Dosen Pembimbing**



( Dr. Muhammad Suyanto, MM)

( NIP 190302001 )

( M. Rudyanto Arief, MT)

( NIP 190302098 )

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kepada ke-dua orang Tua ku “ PAPI ” & “ MAMI ” tercinta yang telah memberikan do'a, segala macam ilmu yang bermanfaat dari aku kecil sampai sekarang, makan, minum, uang, dan segalanya kepadaku. Karena “BELIAU” aku “ADA” dan menjadi seperti saat ini. Semoga ALLAH memberikan sesuatu yang terbaik dari yang terbaik atas jasa-jasa “MU” (Amien),
- ❖ MBAK ku “ Dewie Brima Atika, S.I.P,M.Si. “, N Ke-2 adik ku de’ “ Ratih “ dan de’ “ Ana “ yang telah memberi inspirasi semangat untuk belajar dan selalu memberi motivasi untuk maju dan berkembang , karena kalian juga keluarga kita jadi rame. Oh ya buat maz Sigit makasih atas waktunya, panas-panas, hujan-hujan dah mau nganterin mega penelitian.
- ❖ Semua Keluarga yang ada di karang kopek Muntilan, khususnya untuk mbah putri ku, makasih atas nasehat dan do'a nya.
- ❖ Semua keluarga Hambali yang ada di Pringsewu - Lampung (Pakde, Bude, Om, Tante, Mbak2, dan Adik2).

Spesial thanks to:

- ❖ Sembah sujudku kepada Sang Maha Segala-galanya “ALLAH SWT” yang selalu melimpahkan rahmat , ridho-Nya serta memberikan ilmu dan kekuatan ( kesehatan) kepada penulis & kita semuanya. Karena atas izin Allah skripsi ini bisa selesai.
- ❖ “ Mx 017 “ makasih banget dah bantuin aku, ngajarin aku hingga akhirnya skripsi ku selesai, dah meluangkan waktunya sampai nggak tidur, pokoknya salut dech buat

ketelatenan dan kesabaran mu. Oh ya makasih ya atas pinjaman Laptopnya N bisa sempat dateng temenin aku waktu pendadaran. Aku pasti kangen "KAMU".

- ❖ Yogyakarta, kamar No 8, Sarmo Investigasi mengucapkan makasih buat semua anak kos mbah sarmo dah mau berteman n baik ma aku. To ( Pox Oneng (A), Pox Sus (7), Pox Ipeh (6) Pox Tentot (5), Pox Mineh (4), pox Ucrit marucit (3), Pox Oon yang betah di kamar pojok(2), Pox Aix, N pox Lentox , Thanks kalian dah mau nampung curhatan ku, sedih, duka, senang, kita selalu rame." Sembarang Saja".
- ❖ Buat semua anak Si-E yang pada Narzis kamera, maju terus pantang mundur dan Don't forget me..ok..0962."Ica" kamu teman yang selalu menyempatkan waktu untuk aku, "Ady" kamu teman ku yang paling baik N ringan tangan, aku berharap kamu baik ma semua orang, dan jangan sering Ngambex
- ❖ Dosen Pembimbing "Bapak M.Rudyanto Arief ,MT." Makasih atas bimbingan yang telah diberikan hingga skripsi ini terselesaikan.
- ❖ "Mas eko", dan Genk Sastro, kapan kumpul-kumpul lagi ya..,oh ya buat anak "Blabak", "Bandung" yang pernah singgah di dalam hatiku, makasih dah supoort aku.
- ❖ Buat Temen ku waktu Smp, Makasih atas pinjaman kameranya digitalnya.
- ❖ Anak-anak KEPEMATANG, kalian adalah keluarga ku di jogja.
- ❖ Anak-anak Onegai( Yoga, sorry ya aku dah merampok Flasd Mu. Mas rama, Deni, Mas Farhan, mas Agung). "Mas Mey" thanks atas shering nya, Makasih to Mas Pray, Mas Bay, Sandy, Azwar, dah jadi supoorter dan nemenin aku saat pendadaran.
- ❖ Dan semua temen- temen yang ada di jogja atau di lampung yang mungkin saya khilaf dan lupa untuk menyebutkan satu-persatu, walaupun " Tidak Ada" di coretan kertas ini tapi temen-temen selalu "Ada" di "Lubuk Hati" ku yang paling dalam..

## MOTTO

"....Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.maka apabila kamu telah selesai ( dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (jika telah selesai mengerjakan urusan dunia maka kerjakan urusan akhirat)".  
(A Lam Nasyrat [94] : 7,8)

Kita tidak menjadi muslim yang sempurna apabila hanya soleh sendiri. Kesolehan kita sebaiknya menjadi jalan hidayah bagi orang-orang di sekitar kita. Tidak cukup bagi seorang muslim untuk menikmati kebahagiaannya sendirian.  
Sebaik-baik muslim adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.  
(K.H. Abdullah Gymnastiar)

"Barang siapa menahan amarah padahal dia sanggup untuk melampiaskannya, maka Allah memanggilnya di atas kepala para makhluk (pada Hari Kiamat), hingga Dia menyuruhnya untuk memilih bidadari mana pun yang dikehendakinya."  
(Diriwayatkan At-Tirmidzy, Abu Daud, Ibnu Majah dan Ahmad)

Malu bertanya sesat di jalan, banyak bertanya bukannya bodoh. Percaya diri, ramah tamah, semua kunci menuju sukses.  
(Mega\_fibrianti)

Kemarin adalah kenangan, hari ini adalah kenyataan, dan masa yang akan datang adalah tantangan.  
(Pulan)

Persahabatan adalah benang emas yang mempersatukan hati sanubari seluruh dunia.  
(John Evelyn)

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun ummatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Pulung Swandaru, SH Selaku Kepala UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai" yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk melakukan penelitian.



5. Bapak Drs. Bambang Sigit Winarno yang telah banyak memberikan data untuk pembuatan aplikasi multimedia dan laporan skripsi.
6. Keluarga Besar Bapak Subroto yang telah memberikan nasehat dan Doanya.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari tidak ada kesempurnaan dan kebenaran mutlak yang dimiliki oleh umat manusia, karena itu adalah milik Allah SWT, begitu pula halnya dengan karya ilmiah ini masih jauh dari harapan sebagai sebuah karya ilmiah pengetahuan. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran serta pemikiran yang positif untuk perbaikan skripsi ini.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

# DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
BERITA ACARA LAPORAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Perumusan Masalah .....	2
1.3.Batasan Masalah .....	3
1.4.Tujuan Penelitian .....	3
1.5.Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.Metodologi Penulisan .....	5
 <b>BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM</b>	
2.1.DASAR TEORI .....	7

2.1.1 Definisi Multimedia .....	7
2.1.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.3 Objek-Objek Multimedia .....	9
1. Teks .....	9
2. Grafik .....	10
3. Suara/Bunyi .....	10
4. Video .....	11
5. Animasi .....	11
6. Software dan Data .....	11
2.1.4 Sistem Penyajian Multimedia.....	11
2.1.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	12
2.1.6 Langkah-Langkah dalam Pengembangan Sistem.....	17
2.1.7 Definisi Kios Informasi .....	20
2.1.8 Software Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	21
1. Macromedia Director MX.....	21
2. Adobe Photoshop CS2 .....	22
3. SWISHmax .....	23
4. Adobe Audition 1.0 .....	24
2.2.TINJAUAN UMUM .....	25
2.2.1 Sejarah Museum Negeri Provinsi Lampung “ Ruwa Jurai” .....	25
2.2.2 Struktur Organisasi .....	27
2.2.3 Peranan Museum .....	31
2.2.4 Visi dan Misi .....	31

2.2.5 Sarana Prasarana Museum Lampung .....	32
2.2.6 Bentuk Bangunan Gedung Pameran Tetap .....	33
2.2.7 Koleksi Museum .....	35
2.2.8 Tata Pameran Museum .....	36
2.2.9 Pameran Museum .....	40
2.2.10 Media Promosi Yang digunakan .....	42

### **BAB III. ANALIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1 ANALISI SISTEM .....	43
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	44
3.1.2 Analisis PIECES.....	44
1. Kinerja Sistem ( <i>Performance</i> ) .....	45
2. Informasi ( <i>Information</i> ) .....	46
3. Ekonomi ( <i>Economy</i> ) .....	48
4. Kontrol ( <i>Control</i> ) .....	48
5. Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	49
6. Pelayanan ( <i>Service</i> ) .....	49
3.1.3 Hasil Analisis PIECES .....	50
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem Kios Informasi .....	52
3.1.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	53
3.1.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	53
3.1.4.3 Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	54
3.1.4.4 Kebutuhan Teknologi .....	54

3.1.5 Analisis Kelayakan Sistem Kios Informasi .....	55
3.1.5.1 Kelayakan Teknis.....	55
3.1.5.2 Kelayakan Operasi .....	56
3.1.5.3 Kelayakan Hukum .....	56
3.1.5.4 Kelayakan Jadwal .....	57
3.1.5.5 Kelayakan Strategik .....	57
3.1.5.6 Kelayakan Ekonomi .....	57
a. Metode Analisis Biaya Manfaat .....	58
1. Metode Analisis Payback Periode .....	62
2. Metode Analisis (ROI) .....	63
3. Metode Analisis Net Present Value (NPV) .....	64
<b>3.2 PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA .....</b>	<b>66</b>
3.2.1 Perancangan Sistem .....	66
3.2.2 Merancang Konsep .....	66
3.2.3 Merancang Isi.....	67
3.2.4 Menulis Naskah .....	70
3.2.5 Merancang Grafik .....	73
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM</b>	
4.1 Memproduksi Sistem .....	82
4.1.1 Pembuatan Desain Grafik .....	82
4.1.2 Pembuatan Animasi .....	84
4.1.3 Tombol .....	86

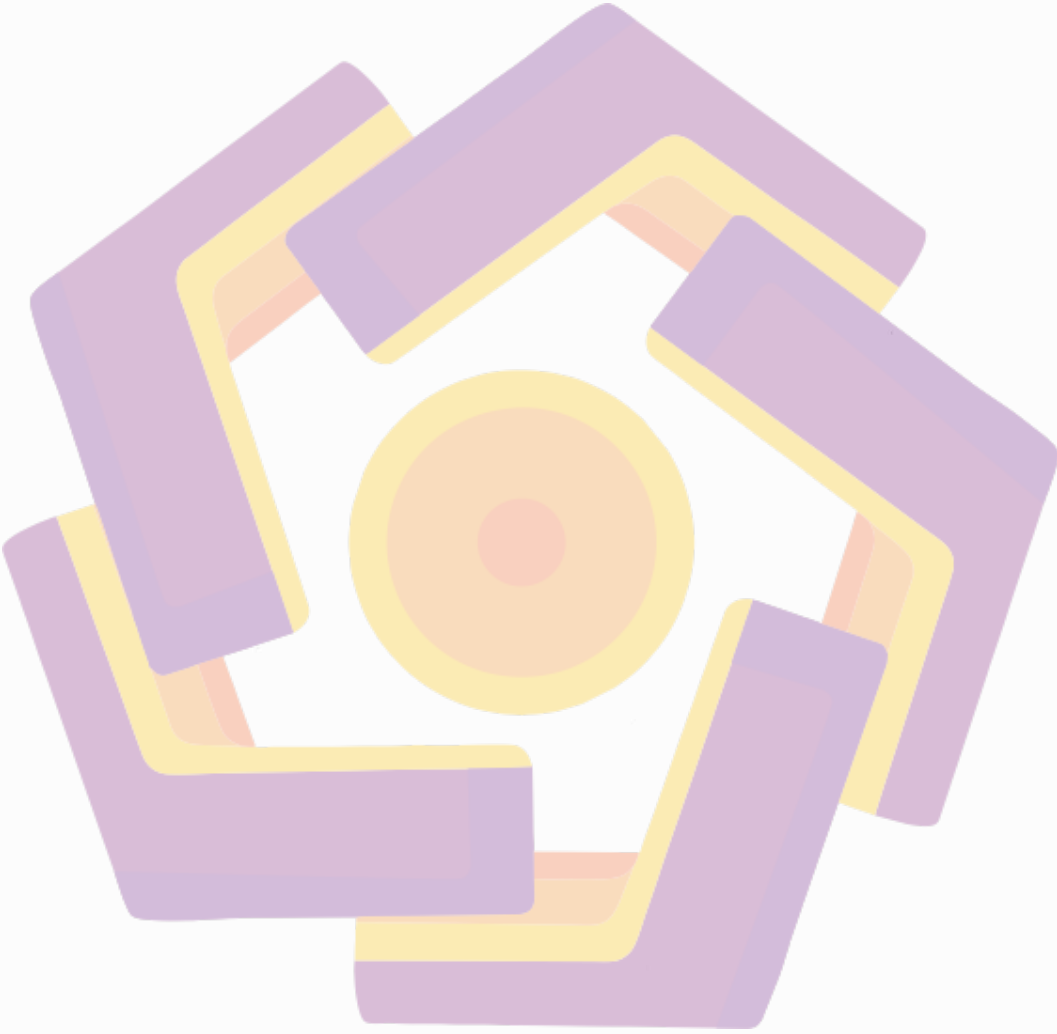
4.1.4 Memproduksi Suara .....	88
4.1.5 Proses Pengintegrasian Dengan Macromedia Director MX .....	90
4.1.5.1 Membuat dan Mengimport Objek.....	91
4.1.5.2 Memasukkan File Gambar, Animasi dan Suara .....	92
4.1.5.3 Membuat Marker .....	92
4.1.5.4 Membuat Tombol Navigasi .....	93
4.1.5.5 Membuat File EXE .....	94
4.2 Melakukan Pengetesan Sistem.....	95
4.3 Menggunakan Sistem Multimedia .....	100
4.4 Pemelihara Sistem .....	105
4.5 Konversi Sistem .....	107
 <b>BAB V. PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	109
5.2 Saran .....	111
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Struktur Linear..... 13
Gambar 2.2	Struktur menu ..... 13
Gambar 2.3	Struktur Hierarki ..... 14
Gambar 2.4	Struktur Jaringan ..... 15
Gambar 2.5	Struktur kombinasi ..... 16
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan System Multimedia ..... 20
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Director MX ..... 22
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS2 ..... 23
Gambar 2.9	Tampilan SwisHmax ..... 23
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition 1.0 ..... 24
Gambar 2.11	konservator Sedang Merawat koleksi ..... 30
Gambar 2.12	Kantor Administrasi ..... 33
Gambar 2.13	Publikasi museum Lomba Terompah ..... 42
Gambar 3.1	Rancangan Naskah Aplikasi ..... 71
Gambar 3.2	Halaman Intro ..... 74
Gambar 3.3	Halaman Utama ..... 75
Gambar 3.4	Halaman Profil ..... 76
Gambar 3.5	Halaman Sarana ..... 77
Gambar 3.6	Halaman fasilitas ..... 78
Gambar 3.7	Halaman galeri ..... 79

Gambar 3.8	Halaman Peta .....	80
Gambar 3.9	Halaman Extra .....	81
Gambar 4.1	Tampilan Menu Untuk Mengatur Layout .....	83
Gambar 4.2	Pembuatan background dengan Adobe Photoshop CS2 .....	83
Gambar 4.3	Tampilan Movie dalam Sishmax .....	85
Gambar 4.4	Animasi Text .....	86
Gambar 4.5	lembar kerja Menu Import Sothing Glanda .....	87
Gambar 4.6	Editing Audio dengan Adobe Audition 1.0 .....	89
Gambar 4.7	Kotak Dialog Save AS File .....	90
Gambar 4.8	Integrasi dalam macromedia Director MX .....	90
Gambar 4.9	Kotak Dialog File Into"Internal " .....	91
Gambar 4.10	Tampilan Cast internal .....	92
Gambar 4.11	Marker Project Score .....	93
Gambar 4.12	Projector Option Windows .....	95
Gambar 4.13	Halaman Menu utama .....	97
Gambar 4.14	Halaman Sarana.....	98
Gambar 4.15	Tampilan Intro Program .....	101
Gambar 4.16	Tampilan Menu utama Program .....	101
Gambar 4.17	Tampilan Profile Program .....	102
Gambar 4.18	Tampilan Sarana Program .....	103
Gambar 4.19	Tampilan Fasilitas Program.....	103
Gambar 4.20	Tampilan Galeri Program .....	104
Gambar 4.21	Tampilan Peta Program .....	104





## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>		<b>Halaman</b>
Tabel 3.1	Pengadaan Hardware .....	59
Tabel 3.2	Pengadaan Software.....	59
Tabel 3.3	Rancangan Biaya Pengadaan .....	60
Tabel 3.4	Analisis Biaya Dan Manfaat .....	61
Tabel 3.5	Hasil Keputusan Analisis.....	65

