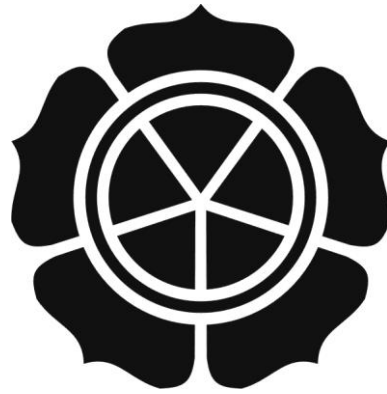


**MEDIA INFORMASI WISATA SEJARAH PADA MUSEUM MANUSIA  
PURBA SANGIRAN KABUPATEN SRAGEN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Shabri Maryana**

**09.12.4044**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**MEDIA INFORMASI WISATA SEJARAH PADA MUSEUM MANUSIA  
PURBA SANGIRAN KABUPATEN SRAGEN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Shabri Maryana**

**09.12.4044**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA INFORMASI WISATA SEJARAH PADA MUSEUM MANUSIA  
PURBA SANGIRAN KABUPATEN SRAGEN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Shabri Maryana**

**09.12.4044**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA INFORMASI WISATA SEJARAH PADA MUSEUM MANUSIA  
PURBA SANGIRAN KABUPATEN SRAGEN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Shabri Maryana**

09.12.4044

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098



**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom**  
NIK. 190302037



**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302063



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Muhammad Shabri Maryana

09.12.4044

## HALAMAN MOTTO

- Janganlah menunda suatu yang mudah karena kalau dibiarkan pekerjaan yang mudah tersebut akan terasa sulit, janganlah menunda pekerjaan yang sulit atau berat karena semakin ditunda maka akan menjadi mustahil
- Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
- Saya datang, saya bimbingan, saya revisi, saya ujian dan saya menang.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi seluruh umat manusia, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

- Ayah dan Ibu tercinta, yang telah merawat dan membiayai pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA hingga sampai bangku perkuliahan semua itu tidak mungkin dapat terlaksana tanpa perhatian ayah dan ibu tercinta.
- Buat Yunita terima kasih atas dukungannya yang selalu memberikan semangat dan masukan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat-sahabatku, Semua anak Harvest terima kasih semua telah memberi dorongan semangat yang selalu diberikan terutama abil terima kasih banyak telah memberi masukan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat-sahabatku. Angkatan 2011 terima kasih telah mendukung saya selama ini dan banyak merepotkan, temen tuaku angkatan 2009 Arif Nugroho terima kasih selama ini banyak hal asam manis masa kuliah kita lalui bersama. sungguh besar atas semua jasa-jasa kalian dalam merubah diri saya menjadi lebih berguna semoga kita semua akan berkumpul kembali kawan-kawan.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Media Informasi Wisata Sejarah pada Museum Manusia Purba Sangiran Kabutan Sragen Berbasis Multimedia Interaktif”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat Sarjana Komputer pada program Studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Program Sarjana STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M Rudyanto Arief, MT selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati pada saya
4. Kepada ketua BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di Museum Manusia Purba Sangiran.
5. Ayah dan Ibu tercinta, serta adikku tersayang yang telah memberi bantuan baik material maupun spiritual.



6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan penelitian ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Penulis

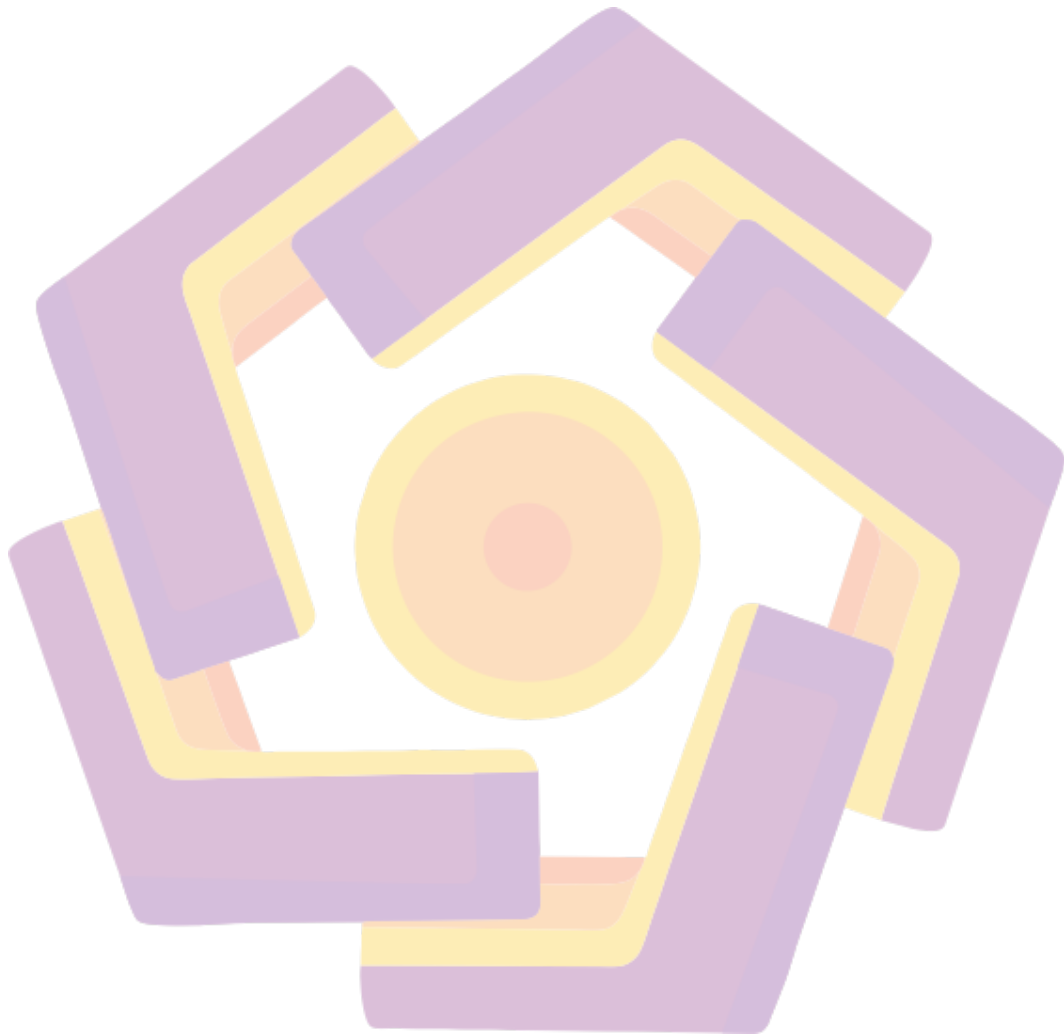
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Pengembangan .....	5
1.5.4 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8

2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Dasar Teori .....	11
2.2.1	Konsep Multimedia.....	11
2.2.2	Pengertian Multimedia .....	12
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia.....	13
2.2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	15
2.2.5	Merancang Kontras Nilai Dalam Multimedia .....	17
2.2.6	Informasi dan Komunikasi .....	18
2.3	Analisis SWOT .....	18
2.4	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Aplikasi Multimedia.....	19
2.4.1	Concept.....	20
2.4.2	Design.....	20
2.4.3	Material Collecting.....	21
2.4.4	Assembly.....	21
2.4.5	Testing.....	21
2.4.6	Distribution.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>22</b>
3.1	Diskripsi Singkat Perusahaan .....	22
3.1.1	Sejarah Museum Manusia Purba Sangiran.....	22
3.1.2	Visi dan Misi Museum Manusia Purba Sangiran.....	26
3.1.3	Struktur Organisasi.....	26
3.2	Analisis Masalah.....	27
3.3	Solusi-solusi yang dapat diterapkan .....	27
3.4	Solusi yang dipilih.....	28
3.4.1	Analisis SWOT .....	28
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.4.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30

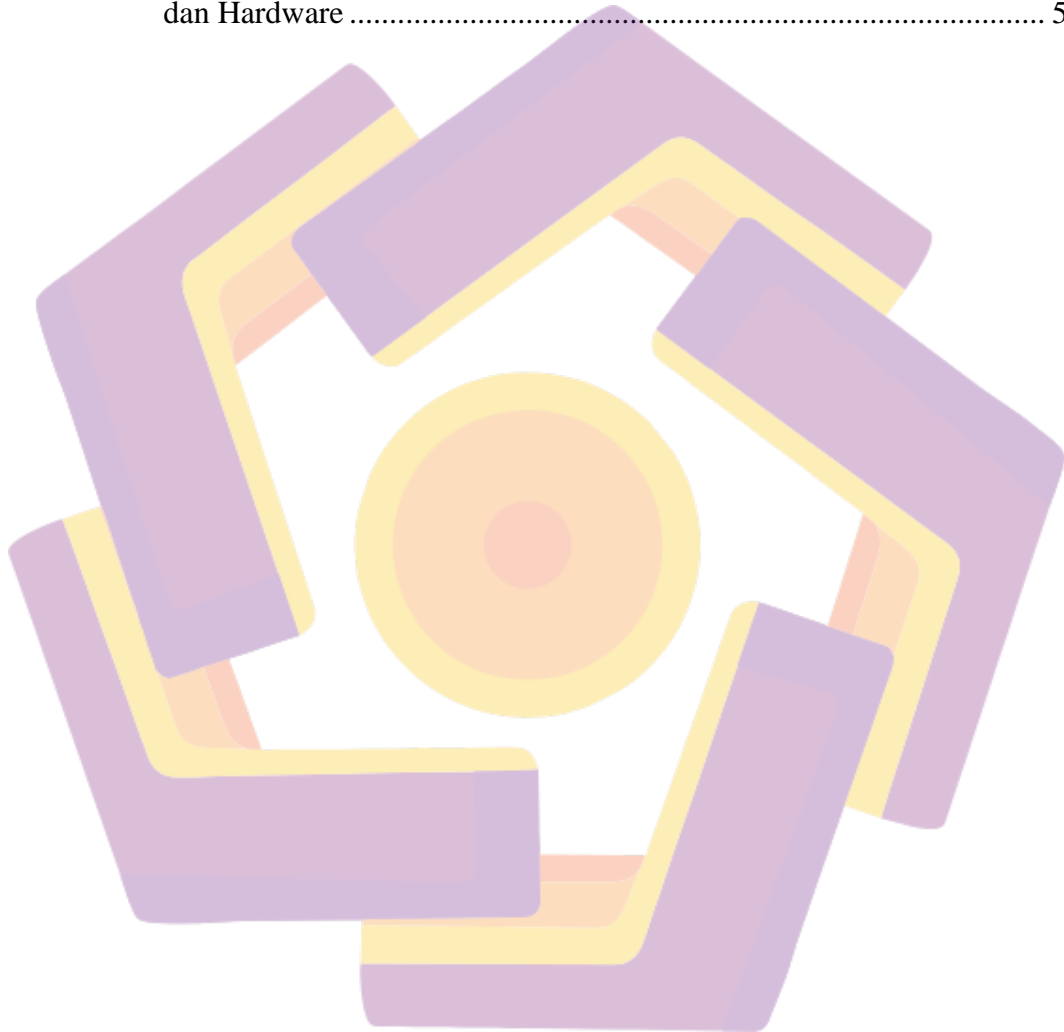
3.5	Perancangan Sistem.....	32
3.5.1	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	32
3.5.2	Perancangan( <i>Design</i> ).....	33
3.5.3	Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	47
4.1.1	Pembuatan Background Intro.....	47
4.1.2	Mengolah Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	48
4.1.3	Membuat Video Menggunakan Adobe Premiere CC.....	49
4.1.4	Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS6.....	50
4.1.5	Membuat Tombol.....	51
4.1.6	Menggabungkan Menu-Menu Menggunakan Tombol Navigasi.....	52
4.1.7	Membuat Animasi.....	54
4.2	Pengetesan Sistem .....	54
4.2.1	Pengujian Alfa.....	54
4.2.2	Pengujian Beta.....	56
4.3	Manual Program .....	59
4.3.1	Tampilan Awal.....	59
4.3.2	Halaman Utama.....	60
4.3.3	Menu Profil .....	61
4.3.4	Menu Koleksi.....	61
4.3.5	Menu Fosil Manusia.....	62
4.3.6	Menu Fosil Hewan .....	62
4.3.7	Menu Video.....	63
4.3.8	Menu Peta.....	63
4.3.9	Menu About.....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>65</b>

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep .....	32
Tabel 3.2 Storyboard.....	33
Tabel 4.1 Uji Tombol Aplikasi Multimedia Interaktif.....	56
Tabel 4.2 Uji Coba Aplikasi dengan Beberapa Sistem Operasi dan Hardware .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linear .....	15
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hierarki .....	16
Gambar 2.3 Struktur Nonlinier .....	16
Gambar 2.4 Struktur Komposit.....	17
Gambar 2.5 Metodologi Pengembangan Multimedia .....	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi BPSMP Sangiran.....	26
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Aplikasi Media Informasi Museum Sangiran....	45
Gambar 4.1 Pembuatan Background Intro.....	48
Gambar 4.2 Hasil Pengolahan Gambar.....	49
Gambar 4.3 Hasil Pengolahan Video.....	49
Gambar 4.4 New Document Flash File Action Script 3.0 .....	50
Gambar 4.5 Pengaturan Size Document .....	51
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Tombol Teks .....	51
Gambar 4.7 Tampilan Timeline Buton .....	52
Gambar 4.8 Tampilan Pada Frame.....	54
Gambar 4.9 Penulisan Script yang Salah .....	55
Gambar 4.10 Tampilan Compiler Error .....	55
Gambar 4.11 Penulisan Script yang Benar .....	56
Gambar 4.12 Tampilan Publish Setting .....	59
Gambar 4.13 Tampilan awal .....	60
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Profil.....	61
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Koleksi.....	61
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Fosil Manusia .....	62
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Hewan.....	62
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Video .....	63
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Peta .....	63
Gambar 4.21 Tampilan Halaman About .....	64

## INTISARI

Museum didirikan sebagai objek wisata yang memiliki nilai pendidikan. Bagi siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama terdapat kegiatan study tour dimana mereka mengunjungi tempat-tempat wisata pendidikan sebagai bahan belajar mereka. Akan tetapi banyak diantara mereka yang menjadikan kegiatan ini hanya sebagai liburan atau piknik semata sehingga banyak diantara mereka yang tidak maksimal mendapatkan materi yang ada di museum sehingga saat keluar dari museum para siswa tidak mendapatkan apa-apa.

Maka dari itu dibutuhkan suatu program aplikasi interaktif yang berbasis multimedia. Program yang akan dibuat berupa media interaktif yang mana isi materi disesuaikan ketentuan pengurus museum, sehingga siswa *studytour* bisa melihat kembali informasi koleksi museum diluar area museum.

Penelitian mencoba untuk membuat media penyampaian, dibuat media informasi berbasis multimedia CD interaktif software yang akan digunakan dalam pembuatan Adobe Flash untuk desain interaktif dan membuat script, Adobe Photoshop untuk memproses gambar, Adobe Illustrator untuk membuat background awal, Adobe Premiere untuk mengedit suara dan video.

**Kata Kunci:** Media informasi, Multimedia, Interaktif



## **ABSTRACT**

*Museum was established as a tourist attraction that has educational value. For elementary school students and junior high schools are have activities study tour where they visited tourist places of education as their study material. But many of those who make this event just as a vacation or just a picnic, so many of them are not up to receive the material in the museum so that upon exiting the museum the students do not get anything.*

*Therefore we need a program-based interactive multimedia applications. Programs that will be made in the form of interactive media content of the material which adjusted provisions museum board, so that students that do study tour can looking back information outside the museum collection area museum.*

*The research tries to make a delivery media, multimedia-based information media created an interactive CD software that will be used in the manufacture of Adobe Flash for interactive design and create a script, Adobe Photoshop for image processing, Adobe Illustrator to create the initial background, Adobe Premiere for editing sound and video.*

**Keywords:** *Media Information, Multimedia, Interactive*

