

**PROFIL MUSEUM PERGERAKAN WANITA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Firman Gifari	15.02.8986
Anis Arinda	15.02.9018

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PROFIL MUSEUM PERGERAKAN WANITA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Gifari

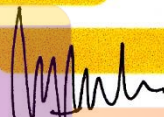
15.02.8986

Anis Arinda

15.02.9018

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 Desember 2017

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PROFIL MUSEUM PERGERAKAN WANITA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Gifari

15.02.8986

telah ditetapkan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249



Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PROFIL MUSEUM PERGERAKAN WANITA INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Arinda

15.02.9018

telah ditetapkan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 8 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 2 Agustus 2018



Firman Gifari
NIM. 15.02.8986

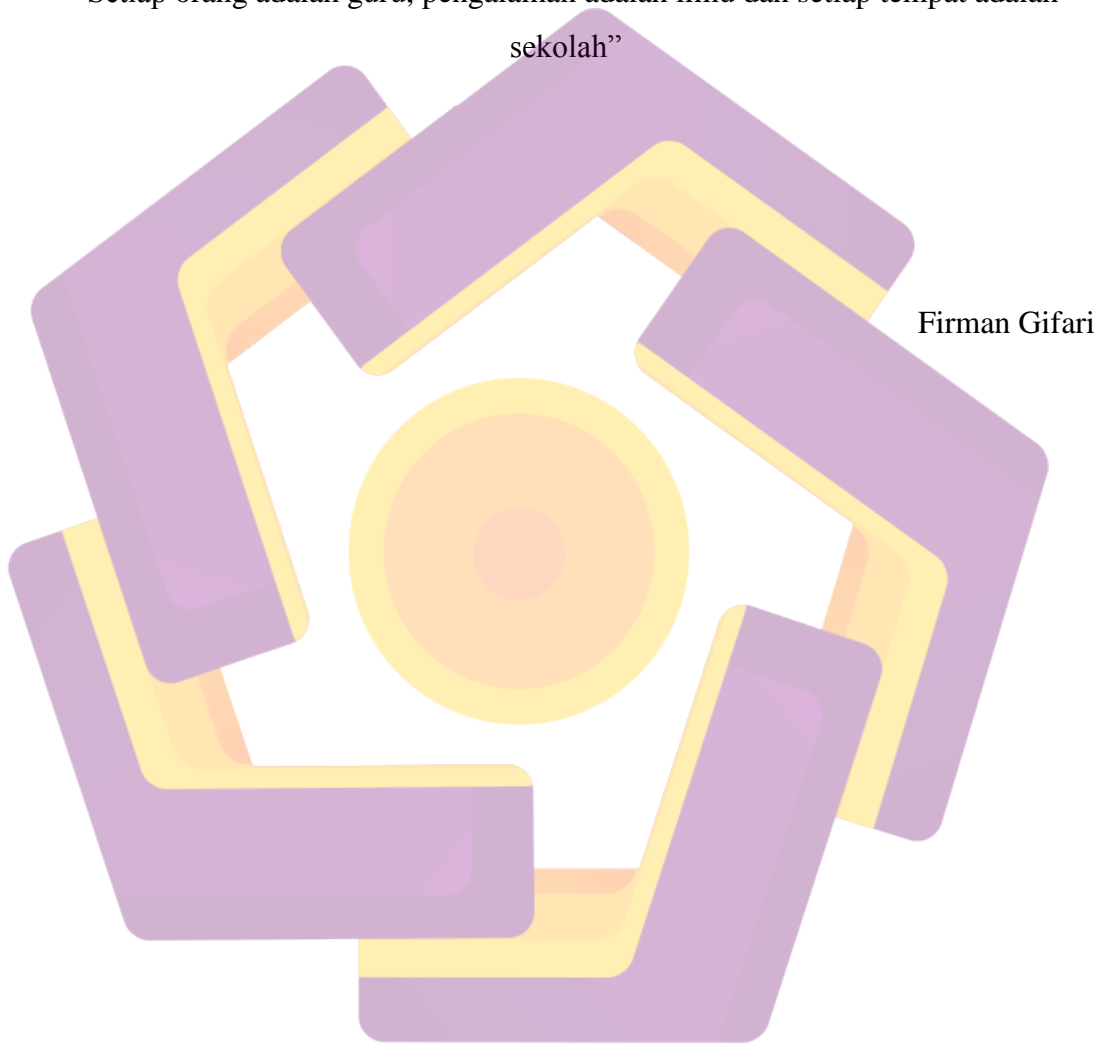


Anis Arinda
NIM. 15.02.9018

MOTTO

“Semua bisa dilakukan, kecuali menjadi Tuhan”

“Setiap orang adalah guru, pengalaman adalah ilmu dan setiap tempat adalah sekolah”



Firman Gifari

MOTTO

“Takdir diputuskan oleh pilihan yang kau buat, bukan secara kebetulan”

“Jika kau tidak mampu terbang larilah, jika kau tidak mampu berlari berjalanlah, jika kau tidak mampu berjalan merangkaklah, bergerak maju dengan merangkak setidaknya”

“Hidup terasa lebih indah ketika kita menyadari kita meminjam waktu dari kematian. Bahkan, cahaya lebih berharga ketika ada kegelapan”

“Love yourself, Love myself. Peace”

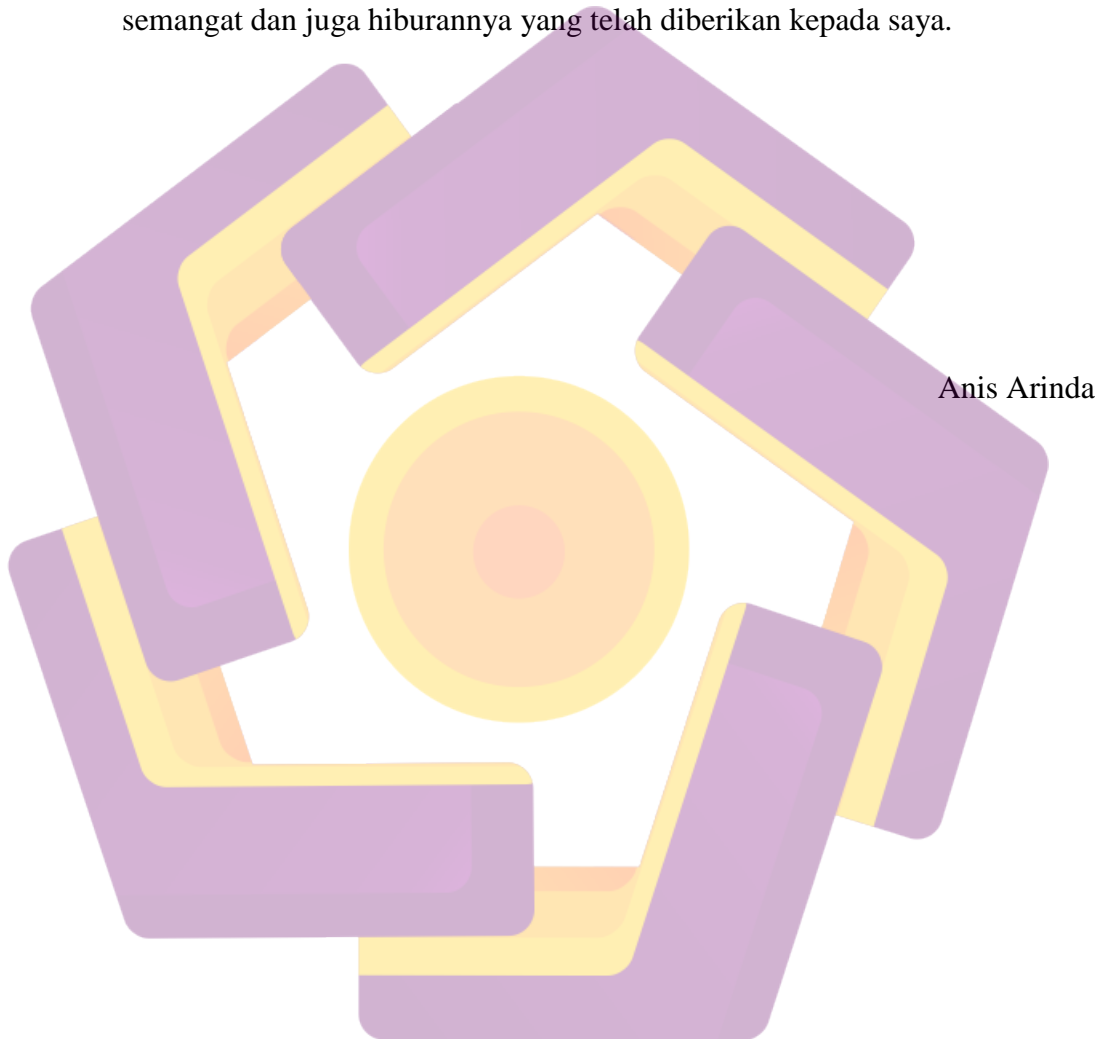
Anis Arinda

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Dosen pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. Museum Pergerakan Wanita Indonesia beserta karyawannya yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.
5. Teman seperjuangan Tugas Akhir Firman Gifari terimakasih dan sukses selalu.
6. Kakak saya Arunda Ashar C. terimakasih atas semangat dan nasehatnya.
7. Ajik, Desta, Fahri, Irfan, Arinda, Eri, Fian, Ima, Hasan dan Rifqi sebagai sahabat yang sudah seperti menjadi keluarga sendiri. Terimakasih nasehat dan semangat yang kalian berikan. Semoga kebersamaan kita tidak sampai disini saja.

8. Sahabat dari SMP sampai sekarang yang sudah menemani saya Mita, Avinda, Indah, Denika, Ika, Elen, Mawarni terimakasih telah mendukung dan selalu memberikan semangat untuk saya.
9. Semua teman-teman kelas **15 D3 MI02**, terimakasih untuk dukungan semangat dan juga hiburannya yang telah diberikan kepada saya.

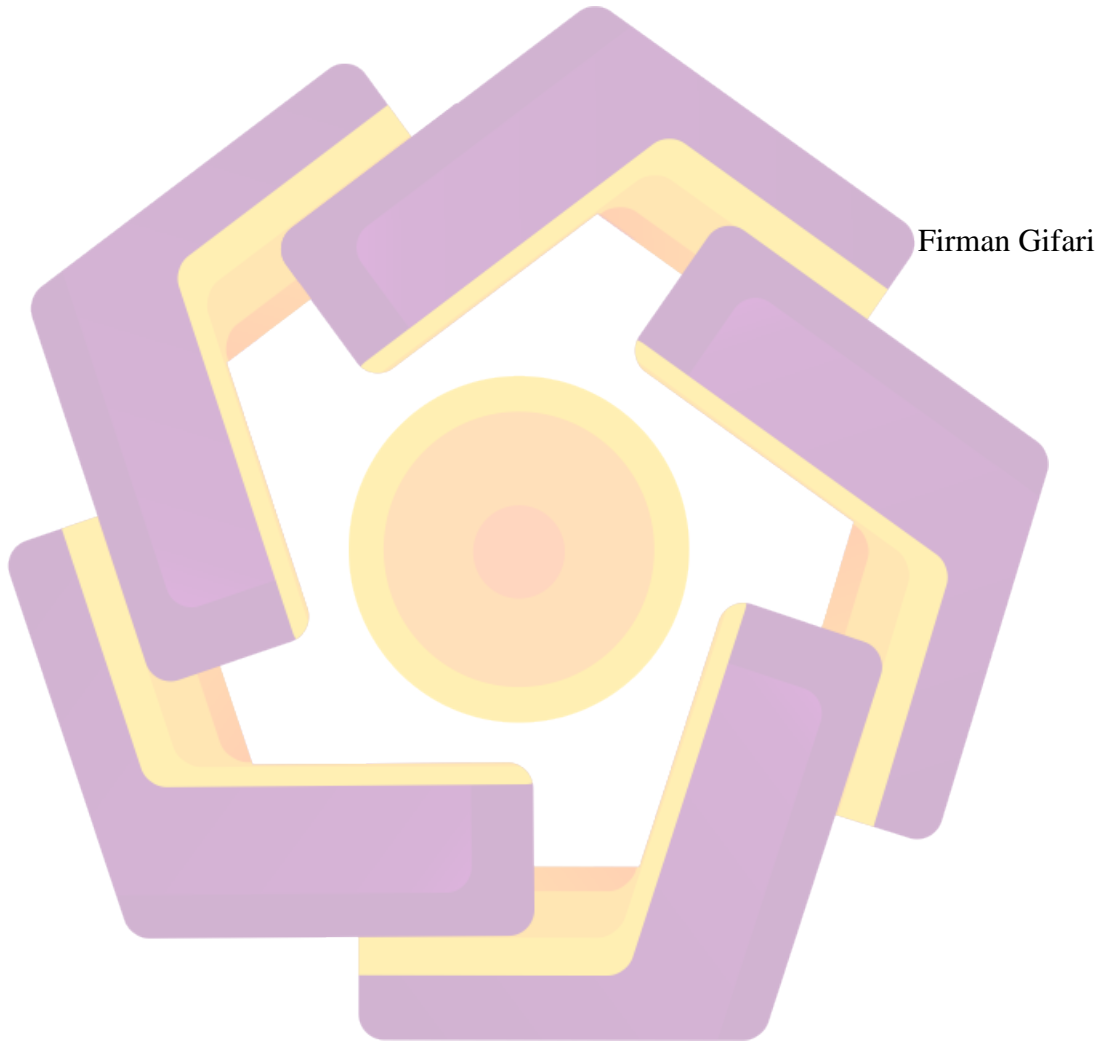


PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Dan teriakan semangat yang selalu saya dengar “koe iso le !”.
3. Dosen pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. Museum Pergerakan Wanita Indonesia beserta karyawannya yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.
5. Teman seperjuangan Tugas Akhir Anis Arinda terimakasih dan sukses selalu.
6. Adek saya Ratna Kumalasari terimakasih atas semangat dan nasehatnya. Dan teman sekolah sampai kuliah Fitri Anas terimakasih dan sukses selalu.
7. Ajik, Desta, Fahri, Irfan, Arinda, Eri, Fian, Ima, Hasan dan Rifqi sebagai sahabat yang sudah seperti menjadi keluarga sendiri. Terimakasih nasehat dan semangat yang kalian berikan. Semoga kebersamaan kita tidak sampai disini saja.

8. PSS Sleman sebagai hiburan dan semangat saya untuk berjuang bersama.
9. Semua teman-teman kelas **15 D3 MI02**, terimakasih untuk dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada saya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan serta waktu luang sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan umat, Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan agama Islam dan menyebarkannya keseluruh dunia sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan keindahan Islam.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma-III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Amikom Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan penyusunan Tugas Akhir ini.

5. Museum Pergerakan Wanita Indonesia yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Kedua orang tua yang sudah memberikan motivasi, doa, dan semangat.
7. Teman-teman yang telah membantu memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini.
8. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian serta penyusunan laporan yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Metode Pengumpulan Data	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar-dasar Multimedia	9
2.2.1	Sejarah Multimedia	9
2.2.2	Elemen-elemen Multimedia	10
2.3	Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	12
2.3.1	Mendefinisikan Masalah	12
2.3.2	Studi Kelayakan	13
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	13
2.3.4	Merancang Konsep.....	14
2.3.5	Merancang Isi.....	14
2.3.6	Merancang Naskah.....	14
2.3.7	Merancang Grafik	15
2.3.8	Mengetes Sistem	15
2.3.9	Menggunakan Sistem.....	15
2.3.10	Memelihara Sistem.....	15
2.4	Sistem Penyajian Multimedia	15
2.4.1	Sistem Interaktif	15
2.5	Struktur Multimedia	16
2.6	Software yang Digunakan.....	19
2.6.1	Adobe Flash CS3	19
2.6.2	Adobe Photoshop CS4	21
BAB III TINJAUAN UMUM		24
3.1	Sejarah Museum Pergerakan Wanita Indonesia	24
3.2	Visi dan Misi	25
3.3	Struktur Organisasi	26
3.4	Model dan Konsep Kunjungan	27
BAB IV PEMBAHASAN.....		32
4.1	Identifikasi Masalah.....	32
4.2	Merancang Konsep.....	32
4.3	Merancang Isi	33
4.4	Merancang Naskah.....	33

4.5	Merancang Grafik	35
4.5.1	Rancangan Halaman Intro.....	36
4.5.2	Rancangan Halaman Menu	36
4.5.3	Rancangan Halaman Sejarah.....	37
4.5.4	Rancangan Halaman Profil	38
4.5.5	Rancangan Halaman Galeri.....	41
4.5.6	Rancangan Halaman Game	41
4.6	Struktur Multimedia yang Digunakan	42
4.7	Memproduksi Sistem	43
4.7.1	Membuat Background.....	44
4.7.2	Membuat Button dan Movie Clip	57
4.7.3	Menghubungkan Antar Halaman	59
BAB V	PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rancangan Naskah	33
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.3 Desain Struktur Piramida	17
Gambar 2.4 Desain Struktur Polar	18
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Flash	19
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.2 Denah kunjungan Museum Pergerakan Wanita Indonesia	27
Gambar 3.3 Ruang Penyimpanan Museum	29
Gambar 3.4 Diorama Museum Pergerakan Wanita Indonesia	29
Gambar 3.5 Perpustakaan Mini Museum	30
Gambar 4.1 Tampilan rancangan halaman utama	35
Gambar 4.2 Tampilan rancangan halaman menu	36
Gambar 4.3 Tampilan rancangan halaman sejarah	37
Gambar 4.4 Tampilan rancangan menu profil	38
Gambar 4.5 Tampilan rancangan peta lokasi	38
Gambar 4.6 Tampilan rancangan denah kunjungan	39
Gambar 4.7 Tampilan rancangan info museum	39
Gambar 4.8 Tampilan rancangan galeri	40
Gambar 4.9 Tampilan rancangan menu game	41
Gambar 4.10 Siklus software yang dipakai	42
Gambar 4.11 Tampilan awal adobe photoshop	43
Gambar 4.12 Tampilan import gambar dasar	44
Gambar 4.13 Tampilan pemberian foto pada background	44
Gambar 4.14 Tampilan hasil background halaman utama	45
Gambar 4.15 Tampilan utama adobe flash CS 3	45
Gambar 4.16 Tampilan pemberian foto pada background	46
Gambar 4.17 Tampilan pemberian judul pada background	47
Gambar 4.18 Tampilan susunan tombol menu	47

Gambar 4.19 Tampilan menu	48
Gambar 4.20 tampilan import gambar dasar sejarah	48
Gambar 4.21 Pemberian teks pada background sejarah	49
Gambar 4.22 Tampilan halaman sejarah	49
Gambar 4.23 Tampilan import gambar dasar menu profil	50
Gambar 4.24 Pemberian teks pada background menu profil	51
Gambar 4.25 Tampilan menu profil	51
Gambar 4.26 Tampilan import gambar dasar menu galeri	52
Gambar 4.27 Pemberian teks pada background menu galeri	52
Gambar 4.28 Tampilan halaman galeri	53
Gambar 4.29 Tampilan import gambar dasar menu game	53
Gambar 4.30 Pemberian teks pada background menu game	54
Gambar 4.31 Tampilan halaman menu game	55
Gambar 4.32 Tampilan halaman game tembak jawaban	55
Gambar 4.33 Tampilan halaman game puzzle	56
Gambar 4.34 Tampilan jendela convert to symbol button	56
Gambar 4.35 Tampilan jendela convert to symbol movie clip	57
Gambar 4.36 Tampilan halaman utama	58
Gambar 4.37 Tampilan membuat button halaman utama	59
Gambar 4.38 Tampilan membuat button menu utama	60
Gambar 4.39 Tampilan pembuatan halaman menu	61
Gambar 4.40 Tampilan untuk membuat scrollbar	62
Gambar 4.41 Tampilan halaman sejarah	63
Gambar 4.42 Tampilan menu profil	63
Gambar 4.43 Tampilan galeri	64
Gambar 4.44 Action script game puzzle	66
Gambar 4.45 Tampilan game puzzle	67
Gambar 4.46 Action script game tembak jawaban	68
Gambar 4.47 Tampilan soal pada game tembak jawaban	69
Gambar 4.48 Action script tembak jawaban berakhir	69
Gambar 4.49 Tampilan setelah game tembak jawaban berakhir	70
Gambar 4.50 Tombol navigasi button pada menu utama	70

Gambar 4.51 Tampilan button pada menu utama 71



INTISARI

Museum Pergerakan Wanita Indonesia adalah salah satu museum di Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan perwujudan keinginan wanita Indonesia yang memiliki peranan penting dalam sejarah Bangsa Indonesia. Belum adanya media informasi yang rinci mengenai museum tersebut menyebabkan kurangnya masyarakat untuk berkunjung.

Museum Pergerakan Wanita Indonesia membutuhkan *company profile* yang menarik dan sesuai agar museum tersebut menjadi daya tarik masyarakat. Oleh sebab itu profil museum harus bisa mewakili dan juga mempresentasikan identitas tentang museum tersebut dengan sebenar-benarnya. Maksud dari penelitian ini untuk media informasi dan edukasi kepada khalayak umum tentang Museum Pergerakan Wanita Indonesia.

Metode yang digunakan adalah wawancara dan pengumpulan data yang berhubungan dengan profil museum tersebut. Data yang terkumpul dijadikan dasar untuk membuat rancangan profil museum dan mengembangkannya dalam media interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa profil museum berbasis interaktif dapat membantu masyarakat mengenal Museum Pergerakan Wanita Indonesia.

Kata Kunci: Museum, Profil, Indonesia, Edukasi

ABSTRACT

Pergerakan wanita Indonesia Museum is one of the museums in Sleman District of Yogyakarta Special Province, is a manifestation of the desire of Indonesian women who have an important role in the history of the Indonesian Nation. No media information about the museum has caused a lack of community to visit.

Pergerakan wanita Indonesia Museum need company profile that interesting and appropriate, so the museum can be attraction for young people. Therefore the museum profile must be able to represent and present the identity of the museum truthfully. The purpose of this research is to media information and education to public about Pergerakan Wanita Indonesia Museum.

The methods used are interviews and data collection related to the museum's profile. The collected data serve as the basis for creating a museum profile design and developing it in an interactive medium. The results of research conducted shows that Profile of Pergerakan Wanita Indonesia Museum Based on Interactive Multimedia can help the public to know the Pergerakan Wanita Indonesia Museum.

Keywords: *Museum, Profile, Indonesia, Education*