

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK  
GUNUNG SEWU PACITAN**

**SKRIPSI**



di susun oleh :

**Aditya Dwi Aprian Budhiman**

**13.12.7633**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK  
GUNUNG SEWU PACITAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



di susun oleh :

**Aditya Dwi Aprian Budhiman**

**13.12.7633**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIARAMA  
MUSEUM GEOPARK GUNUNG SEWU PACITAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

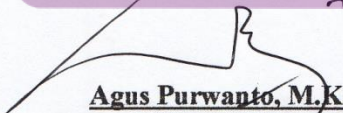
**Aditya Dwi Aprian Budhiman**

**13.12.7633**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 30 Agustus 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK**  
**GUNUNG SEWU PACITAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Dwi Aprian Budhiman**

**13.12.7633**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom**  
NIK. 190302047

**Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 September 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## 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 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, 29 Agustus 2017



Aditya Dwi Aprian Budhiman

## **MOTTO**

Guru terbaik adalah pengalaman

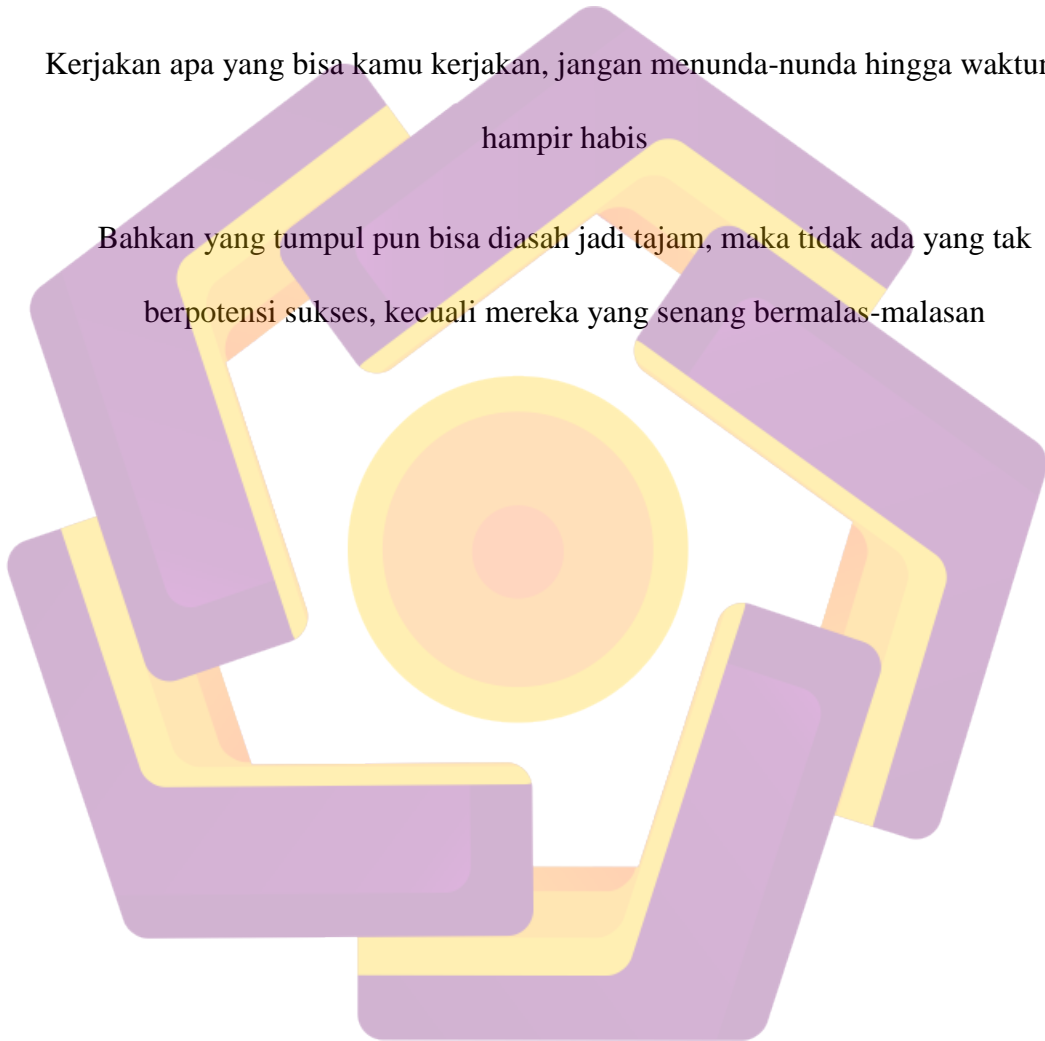
Jika sudah terjun, maka jangan berhenti

Kerjakan apa yang bisa kamu kerjakan, jangan menunda-nunda hingga waktunya

hampir habis

Bahkan yang tumpul pun bisa diasah jadi tajam, maka tidak ada yang tak

berpotensi sukses, kecuali mereka yang senang bermalas-malasan





## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, pengetahuan dan kekuatannya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa zaman kedamaian dan beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan seluruh isi hati penulis kepada seluruh pihak yang telah mensukseskan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua saya Supiarti dan Imam Suyoto yang selalu mendoakan, mengarahkan dan mensupport demi kelancaran skripsi ini.
2. Untuk kakak perempuan saya, Wempi Setyorini, yang selalu memeberikan arahan serta semangat guna menyelesaikan skripsi ini.
3. Mufti Ari Bianto, yang membantu pengerjaan pemotongan gambar, serta pemotretan pada lokasi.
4. Agus Rianto, yang membantu pemotretan benda koleksi pada museum.
5. Bagus Setiawan, yang membantu dalam menyusun naskah skripsi.
6. Fariqul Hisba Hafiyah, yang telah membantu serta membimbing pembuatan aplikasi Flash.
7. Ahmad Sulaiman, yang telah membantu menyesuaikan format skripsi.
8. Mas Rudyansyah S,Pd selaku Tour Guide pada museum, yang membagikan informasi tentang penemuan yang ada pada museum.

9. Keluarga besar 13-S1SI-07, yang sudah menjadi tempat belajar, main dan sebagainya. Warna-warni kehidupan di kampus aku tahu dari kalian semua kawan.
10. Untuk Ulfia Apriliana yang selalu mensuport dan memberikan semangat guna menyelesaikan skripsi ini.
11. Terimakasih Kepada DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA yang mengizinkan saya melakukan penelitian pada Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan.
12. Agus Purwanto M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, hanya dengan curahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini yang berjudul” PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK GUNUNG SEWU PACITAN” dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

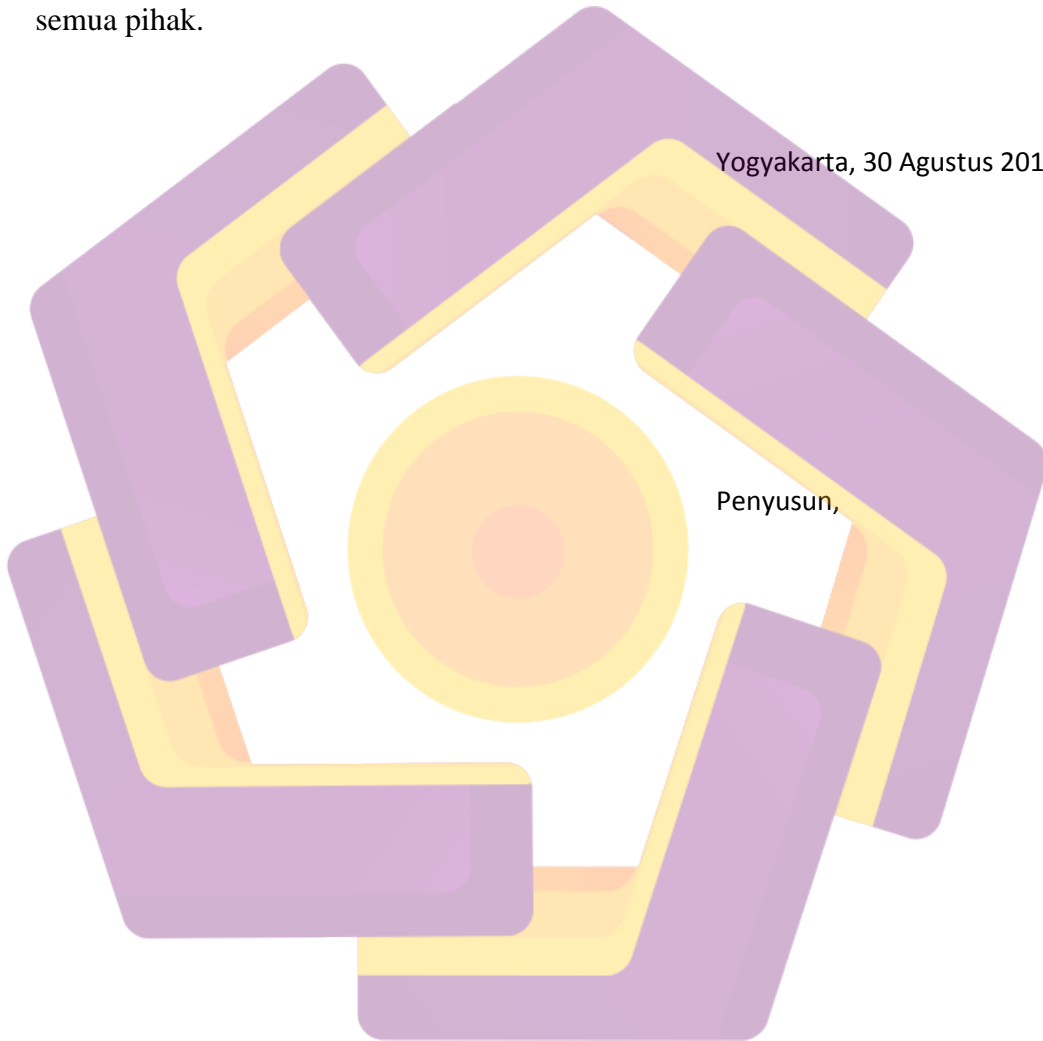
Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Kedua orang tua saya Supiarti dan Imam Suyoto yang selalu mendoakan, mengarahkan dan mensupport demi kelancaran skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1SI-07.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Agustus 2017

Penyusun,



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
INTISARI .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode wawancara .....	4
1.6.1.2 Metode observasi .....	4
1.6.1.3 Metode Study Pustaka .....	4

1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Produksi .....	5
1.6.4 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Definisi Aplikasi .....	12
2.2.2 Aplikasi Multimedia .....	13
2.2.3 Fungsi Aplikasi.....	13
2.2.4 Pengertian Informasi dan Kualitas Informasi .....	13
2.2.5 Hubungan antara Informasi Interaktif dalam Era Multimedia.....	14
2.3 Multimedia .....	15
2.3.1 Pengertian Multimedia.....	15
2.3.2 Sejarah Multimedia.....	16
2.3.3 Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
2.3.4 Element Multimedia .....	18
2.3.4.1 Teks .....	18
2.3.4.2 Grafis.....	18
2.3.4.3 Audio.....	19
2.3.4.4 Video .....	20
2.3.4.5 Animasi .....	20
2.4 Struktur Aplikasi Sistem Informasi Multimedia .....	21
2.4.1 Struktur Linear .....	21
2.4.2 Struktur Menu .....	22

2.4.3 Struktur Hierarki .....	22
2.4.4 Struktur Jaringan.....	23
2.4.5 Struktur Kombinasi.....	24
2.5 Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	25
2.5.1 Concept .....	26
2.5.2 Design .....	26
2.5.3 Material Collecting .....	26
2.5.4 Assembly .....	27
2.5.5 Testing .....	27
2.5.6 Distribution .....	27
2.6 Permodelan Proses Sistem .....	27
2.6.1 Entity Relationship Diagram .....	27
2.7 Analisis Masalah .....	31
2.7.1 Analisis SWOT .....	31
2.7.2 Fungsi SWOT .....	32
2.7.3 Matrik SWOT .....	33
2.7.4 Teori Kebutuhan Sistem .....	34
2.8 Testing Sistem.....	35
2.8.1 Alpha Testing .....	36
2.8.2 Beta Testing .....	36
2.9 Teori Skala Linkert .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>40</b>
3.1 Deskripsi Singkat Perusahaan .....	40
3.2 Pengumpulan Data .....	41
3.2.1 Wawancara.....	41

3.2.1.1 Wawancara Langsung .....	41
3.2.2 Observasi .....	43
3.3 Mengidentifikasi Masalah.....	45
3.3.1 Hasil analisis SWOT.....	46
3.3.1.1 Kekuatan (Strength) .....	46
3.3.1.2 Kelemahan (Weakness).....	47
3.3.1.3 Peluang (Opportunity).....	47
3.3.1.4 Ancaman (Threats).....	47
3.3.2 Matrik SWOT .....	48
3.3.3 Kelemahan Sistem .....	50
3.3.4 Solusi Yang Dapat Diterapkan .....	51
3.4 Analisis Kelayakan Aplikasi .....	52
3.4.1 Analisis kelayakan Teknis Teknologi.....	52
3.4.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	52
3.4.3 Analisis Kelayakan Hukum .....	53
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	53
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional/Informasi .....	53
3.5.2 Analisis kebutuhan Non-Fungsional.....	54
3.6 Merancang Konsep.....	55
3.7 Merancang Isi.....	56
3.8 Merancang Naskah.....	57
3.9 Merancang Grafik .....	58
3.9.1 Tampilan Interface .....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>61</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	61



4.1.1	Membuat Gambar menggunakan Corel Draw X7 .....	62
4.1.2	Memotong Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CS6.....	67
4.1.3	Pengolahan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6.....	71
4.2	Implementasi Addobe Flash CS6.....	71
4.2.1	Import file .....	71
4.2.2	Penyusunan Halaman.....	73
4.2.2.1	Tampilan Awal (Splash Screen).....	74
4.2.2.2	Menu Utama.....	77
4.2.2.3	Halaman Deskripsi.....	79
4.2.2.4	Halaman Denah lokasi .....	80
4.2.2.5	Halaman petunjuk .....	81
4.2.3	Link antar Halaman (Scene) .....	82
4.2.4	Pembuatan animasi .....	85
4.2.5	Pembuatan sound slider pada Menu Utama.....	85
4.2.6	Pembuatan peta.....	86
4.3	Evaluasi.....	90
4.3.1	White-box Testing .....	90
4.3.2	Black-box Testing.....	91
4.3.3	Memelihara Sistem .....	92
4.3.4	Aspek Informasi.....	92
4.3.5	Beta Testing .....	93
4.3.5.1	Aspek Interaktifitas Dan Desain .....	93
BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA ..... 100  
LAMPIRAN..... 1



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur <i>Linear</i> .....	22
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	22
Gambar 2.3 Struktur <i>Hierarki</i> .....	23
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	24
Gambar 2.5 Struktur <i>Kombinasi</i> .....	34
Gambar 2.6 Skala <i>linkert</i> .....	38
Gambar 3.1 Tampilan Depan <i>Museum</i> .....	41
Gambar 3.2 Tampilan diorama yang ada pada museum .....	43
Gambar 3.3 Papan informasi pada diorama yang ada pada museum.....	43
Gambar 3.4 Tour Guide menjelaskan secara lisan kepada pengunjung.....	44
Gambar 3.5 PC Dekstop yang berada di museum.....	54
Gambar 3.6 Struktur Navigasi .....	58
Gambar 3.7 Tampilan Intro.....	59
Gambar 3.8 Menu Utama.....	59
Gambar 3.9 diskripsi objek yang dipilih.....	60
Gambar 4.1 Diagram alur produksi sistem.....	61
Gambar 4.2 Pengaturan saat di Corel Draw X7 .....	62
Gambar 4.3 Pengaturan Corel Draw X7 .....	63
Gambar 4.4 Pembuatan benda 3D menggunakan Rectanggle Tool.....	63
Gambar 4.5 Import gambar .....	64
Gambar 4.6 Penggabungan antar object .....	65
Gambar 4.7 pembuatan text menggunakan text tool.....	65
Gambar 4.8 pembuatan text shadow untuk pembuatan bayangan .....	66

pada tulisan.....	66
Gambar 4.9 Penggabungan <i>object</i> .....	66
Gambar 4.10 Tampilan awal Pada museum <i>Corel Draw X7</i> .....	67
Gambar 4.11 Membuka dan mengimpor gambar yang ingin dipotong .....	68
Gambar 4.12 Menyeleksi gambar menggunakan <i>Tool Quick Selection Tool</i> pada <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	68
Gambar 4.13 Hasil pemotongan gambar.....	78
Gambar 4.14 Pemotongan Backsound menggunakan <i>Adobe Audition CS6</i> .....	69
Gambar 4.16 <i>Import file</i> .....	70
Gambar 4.17 Pemotongan backsound mengguakan <i>Adobe Audition CS6</i> .....	71
Gambar 4.18 Pemilihan <i>action script</i> .....	72
Gambar 4.19 <i>Import to library</i> .....	72
Gambar 4.20 Pilih file yang di <i>import</i> .....	73
Gambar 4.21 <i>Import file</i> .....	73
Gambar 4.22 pembuatan <i>splash screen</i> pada <i>Adobe Flash CS6</i> .....	74
Gambar 4.23 Pembuatan <i>layer</i> baru.....	83
Gambar 4.24 Pembuatan <i>background</i> menggunakan <i>ractangle tool</i> .....	75
Gambar 4.25 Pembuatan persegi panjang menggunakan <i>ractangle tool</i> .....	75
Gambar 4.26 Pembuatan <i>movie clip</i> .....	76
Gambar 4.27 Meng <i>konvert</i> objek.....	76
Gambar 4.28 Membuat animasi <i>load</i> menggunakan motion tween.....	85
Gambar 4.29 Mendrag logo dan menyatukan pada <i>frame</i> .....	86
Gambar 4.30 Hasil akhir pembuatan <i>Scene splash</i> .....	86
Gambar 4.31 <i>Import background</i> .....	87
Gambar 4.32 <i>Import simbol</i> .....	87

Gambar 4.33 <i>Import</i> simbol.....	88
Gambar 4.34 <i>Import</i> gambar yang tadi sudah dibuat di <i>Corel Draw x7</i> .....	80
Gambar 4.35 Halaman deskripsi .....	80
Gambar 4.36 Halaman Denah Lokasi .....	81
Gambar 4.37 Halaman Petunjuk .....	81
Gambar 4.38 <i>Spalsh screen</i> .....	82
Gambar 4.39 Menu utama.....	83
Gambar 4.40 Halaman Deskripsi .....	84
Gambar 4.41 Halaman Denah .....	84
Gambar 4.42 Pembuatan animasi <i>stopmotion</i> .....	94
Gambar 4.43 <i>Sound slider</i> .....	94
Gambar 4.44 gambar Denah lokasi sungai baksoka .....	86
Gambar 4.45 Pembuatan Jam <i>Digital</i> .....	88
Gambar 4.46 Jam <i>digital</i> .....	88
Gambar 4.47 Pembuatan <i>file .Exe</i> .....	89
Gambar 4.48 pilih <i>win projector</i> .....	89
Gambar 4.49 Mengkonvert ke format <i>.Exe</i> .....	90

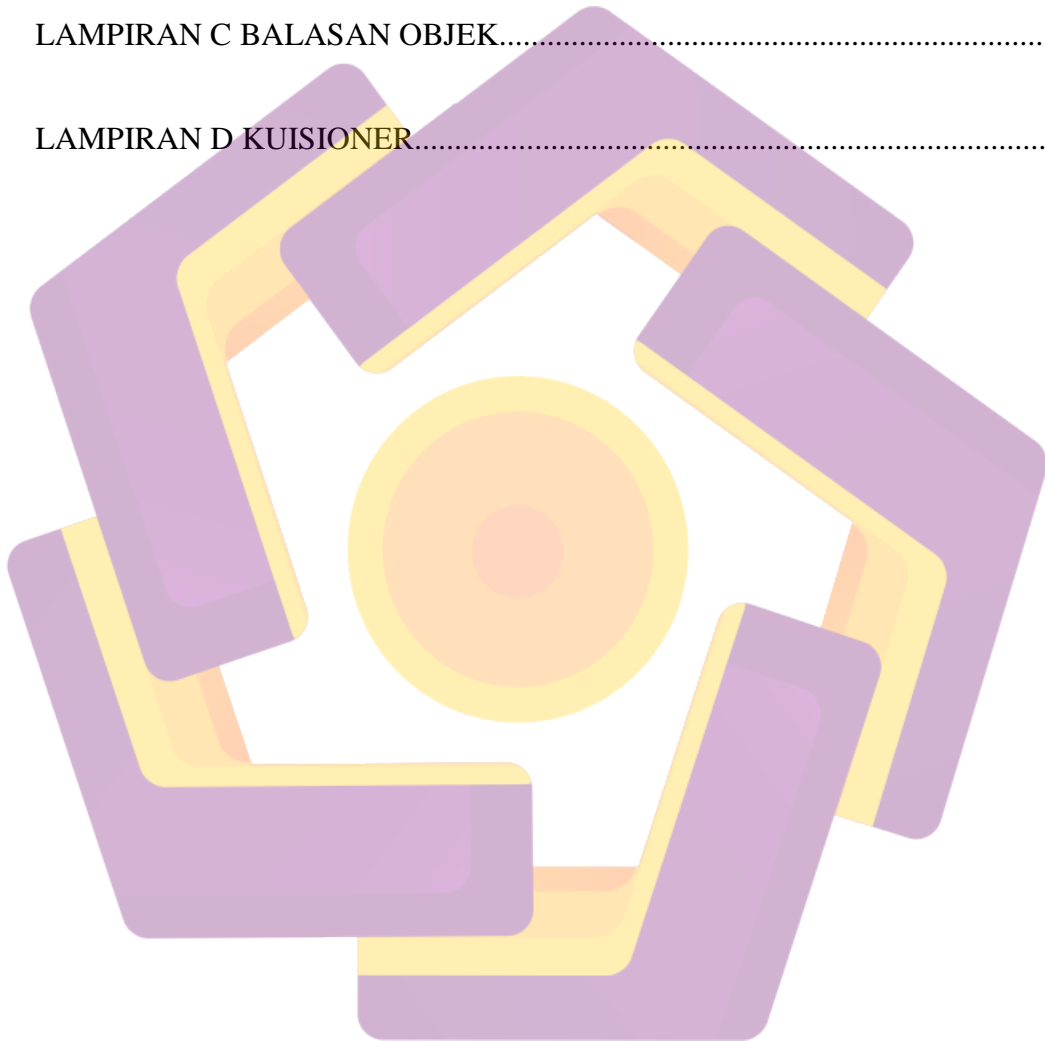
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan) .....	9
Tabel 2.2 Simbol notasi pada model E-R .....	29
Tabel 2.3 <i>Matrik SWOT</i> .....	33
Tabel 2.4 Presentase Skala <i>Lingkert</i> (lanjutan).....	38
Tabel 2.5 Prsentase penilaian .....	39
Tabel 3.1 <i>Matrik Swot</i> .....	48
Tabel 3.2 Tabel kebutuhan Perangkat keras .....	54
Tabel 3.3 Tabel perangkat keras pada museum .....	54
Tabel 3.4 Tabel Kebutuhan minimum .....	55
Tabel 3.5 Tabel Perangkat Lunak .....	55
Tabel 3.6 Tabel isi aplikasi .....	56
Tabel 4.1 <i>White Box Testing</i> .....	91
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i> .....	91
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner.....	102
Tabel 4.4 Aspek Interaktifitas Dan Desain .....	95
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Interaktifitas Dan Desain.....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A DOKUMENTASI FOTO.....	1
LAMPIRAN B WAWANCARA.....	3
LAMPIRAN C BALASAN OBJEK.....	5
LAMPIRAN D KUISIONER.....	6



## INTISARI

Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan adalah museum yang menyimpan berbagai penemuan di kabupaten Pacitan. Museum ini di resmikan pada tahun 2014, sehingga masih tergolong baru. Saat ini pun jumlah tour Guide nya sangat terbatas, tentunya saja dengan jumlah Tour Guide yang minim tersebut akan kesusahan jika menjelaskan ketika jumlah pengunjung lebih banyak dari pada Tour Guidenya.

Museum sebagai salah satu tempat yang dapat dijadikan sebagai sumber sejarah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan memanfaatkan teknologi yang ada agar fungsi dan manfaat yang di peroleh lebih maksimal dan berdaya guna. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana yang lebih baik lagi. Dalam penyajian informasi yang ada pada Museum Geopark Gunung sewu Pacitan , masih menggunakan papan informasi, yang sangat terbatas dalam segi penyajian informasinya.oleh sebab itu untuk mengatasi terbatasnya media penggunaan papan informasi tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif guna memberikan nformasi yang lebih akurat, dan penjabarannya lebih luas. Dalam hal ini Multimedia adalah salah satu cara yang memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Pada Multimedia sendiri mengandung unsur grafis, teks, audio, animasi dan video akan semakin menambah daya tarik tersendiri.

Oleh sebab itu kita sebagai mahasiswa yang terlibat dalam dunia informasi mencoba untuk menerapkannya dalam pembuatan "Media Informasi Berbasis Multimedia Pada Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan" dengan menggunakan Adobe flash CS6.

**Kata Kunci** : Multimedia, *Museum*, informasi, *Interaktif*.

## **ABSTRACT**

*Geopark Museum Mount Sewu Pacitan is a museum that stores various discoveries in Pacitan district. The museum was inaugurated in 2014, so it is still relatively new. Currently, the number of tour guide is very limited, of course, with the number of Tour Guide is minimal will be difficult if explained when the number of visitors more than the Guidenya Tour.*

*Museum as one place that can be used as a source of history can be utilized as much as possible by utilizing existing technology for the functions and benefits that are obtained more maximum and efficient. Technological developments are now allowing better means. In the presentation informsi existing in Geopark Museum Gunung sewu Pacitan, still use the information board, which is very limited in terms of presentation Information. Therefore to overcome the limited media use of information boards is then required a medium of learning besifat interactive multimedia in order to provide more information accurate, and more extensive penjabarannya. In this case Multimedia is one way that facilitate the delivery of information in visual form. In Multimedia itself contains elements of graphics, text, audio, animation and video will further add its own charm.*

*Therefore we as students involved in the world of information trying to apply it in the making of "Multimedia Based Media Information On Geopark Museum Mount Sewu Pacitan" by using Adobe flash CS6.*

**Keywords:** *Multimedia, Museum, information. Interaktif.*