

# Rancang Bangun Animasi Pengenalan Museum Sejarah Jakarta Berbasis Multimedia

**Susliansyah**  
Manajemen Informatika  
AMIK BSI Bekasi  
Jalan Cut Mutia No.88  
[susliansyah.slx@bsi.ac.id](mailto:susliansyah.slx@bsi.ac.id)

**Asep Saepudin**  
Sistem Informasi  
STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
Jl. Damai No. 8, Warung Jati, Jakarta  
[asep\\_pdn@yahoo.co.id](mailto:asep_pdn@yahoo.co.id)

**Ririn Area Restu**  
Manajemen Informatika  
AMIK BSI Jakarta  
Jalan R.S. Fatmawati No.24 Jakarta  
[ririn.rra@bsi.ac.id](mailto:ririn.rra@bsi.ac.id)

**Abstract** - Jakarta History Museum is one of information source about development or jakarta city journey, low public interest to information of History Museum of Jakarta related to history of jakarta, because information at Jakarta History Museum still use some kind of poster or baner, so people feel bored quickly because With the method considered less efficient and less attractive. The data collection method used is by observation, interview and literature study while system development method uses waterfall with the stages of system requirements analysis, programming code design, testing and support. Media history information for visitors is expected to provide more features like a live show, more detailed material, and pleasant impression. Animation is a technology that can be used for various purposes, one of which is Media Animation History Introduction Jakarta At Jakarta History Museum that can be used by visitors. The use of this medium in the information process can motivate visitors and increase knowledge and can attract the sympathy of visitors to read historical information.

**Keywords:** Animation, Jakarta History Museum, Interactive Multimedia

**Abstrak** – Museum Sejarah Jakarta merupakan salah satu sumber informasi mengenai perkembangan atau perjalanan kota jakarta, rendahnya minat masyarakat terhadap informasi Museum Sejarah Jakarta yang berhubungan dengan sejarah-sejarah jakarta, dikarenakan informasi di Museum Sejarah Jakarta masih menggunakan sejenis poster ataupun baner, sehingga masyarakat merasa cepat bosan karena dengan metode tersebut dianggap kurang efisien dan kurang menarik. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan waterfall dengan tahapan analisa kebutuhan sistem, desain pembuatan kode program, pengujian dan pendukung. Media informasi sejarah untuk pengunjung ini diharapkan dapat memberikan fitur-fitur lebih seperti peragaan secara langsung, materi yang lebih detil, dan terkesan menyenangkan. Animasi merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, salah satunya adalah

media Animasi Pengenalan Sejarah Jakarta Pada Museum Sejarah Jakarta yang dapat digunakan oleh pengunjung. Penggunaan media ini dalam proses informasi dapat memotivasi pengunjung dan meningkatkan pengetahuan dan dapat menarik simpati pengunjung untuk membaca informasi sejarah.

**Kata Kunci:** Animasi, Museum Sejarah Jakarta, Multimedia Interaktif

## I. PENDAHULUAN

Banyaknya masyarakat yang berkunjung ke Museum Sejarah Jakarta, cenderung masyarakat hanya berfoto dan *refreshing* dan rendahnya minat masyarakat terhadap informasi Museum Sejarah Jakarta yang berhubungan dengan sejarah-sejarah jakarta, dikarenakan informasi di Museum Sejarah Jakarta masih menggunakan sejenis poster ataupun baner, sehingga masyarakat merasa cepat bosan karena dengan metode tersebut dianggap kurang efisien dan kurang menarik.

Menurut Wajianto dan Hananto (534) “Aplikasi multimedia pariwisata yang dapat dijadikan dalam proses penyampaian informasi tentang pariwisata, dan dapat disebarkan menggunakan CD sebagai media yang dapat menampung kapasitas lebih besar, dan lebih menarik pengunjung dibandingkan dengan brosur-brosur yang selama ini dijadikan sebagai salah satu alat penyampaian informasi objek wisata”.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Sejarah

Menurut Supriatna (3) “sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia.

### B. Animasi

Menurut Wahana Komputer (iii) “Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang

menarik dan interaktif". Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

Salah satu program yang digunakan untuk membuat desain animasi adalah *Adobe Flash*. Animasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti pembuatan film animasi, animasi perlengkapan halaman web, hingga animasi untuk *game*.

### C. Pengujian White Box

Menurut Rosa dan Shalahuddin (276) "Pengujian *white box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi desain dan kode program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan".

### D. Pengujian Blackbox Testing

Menurut Rosa dan Salahudin (275) "*Blackbox Testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain desain dan kode program". Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses *login* maka kasus uji yang dibuat adalah:

1. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
2. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalkan nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

### E. Storyboard

Menurut Priyatno (20) "*Storyboard* adalah tempat untuk meletakkan koleksi *video* dalam bentuk *board*". Pengeditan yang dapat dilakukan di *Storyboard* seperti mengubah urutan *video*, mengubah efek, dan transisi". Sedangkan *timeline* adalah tempat untuk meletakkan koleksi *video*, *audio*, gambar, narasi, dan transisi dalam bentuk durasi. Selanjutnya dapat dilakukan pengeditan seperti mengatur durasi, memotong *video*, menggabungkan *video*, pemberian efek, transisi, dan sebagainya.

Sebuah *storyboard* harus terdiri dari :

- a. Nama proyek, modul dan nomor halaman atau nomor layar.
- b. Gambar sketsa layar atau halaman beserta rincian objek-objek yang ada dalam layar, seperti halnya teks, gambar, animasi, suara, narasi, *video*, warna, penempatan, serta ukuran gambar.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tahap Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, pembuatan perencanaan yang matang mulai dari hal yang mendasar seperti pengumpulan data yang terkait seperti data koleksi dan data sejarah dalam informasi museum berbasis animasi pengenalan sejarah jakarta pada museum sejarah jakarta, serta menentukan *software Adobe Flash CS5*, *Adobe Photoshop CS5* dan *CorelDRAW X4* yang diperlukan untuk membuat animasi pengenalan sejarah jakarta.

### 3.2. Desain

Sebelum animasi ini di implementasikan dalam bentuk program, maka perlu di rancang terlebih dahulu. Tahap perancangan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan gambaran yang jelas mengenai program yang akan dibuat.

#### 3.2.1 Karakteristik Software

Dalam merancang animasi pengenalan sejarah jakarta pada museum sejarah jakarta, berpedoman pada karakteristik dan unsur yang terdapat pada animasi, yaitu:

1. *Format*  
Program untuk aplikasi ini ada beberapa tipe, yaitu : *.swf*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.flv*. Dalam skripsi ini penulis menggunakan tipe format *.exe* sehingga pengguna tinggal *double* klik saja untuk lebih memudahkan *user* menggunakan aplikasi ini.
2. *Rules*  
Peraturan pada aplikasi ini adalah dengan mengklik tombol-tombol dan berupa gambar yang ada akan menampilkan animasi yang isinya gambar dan keterangan dari *button* yang di klik.
3. *Policy*  
Dalam kebijakan penulis telah membuat animasi yang berisi tentang pengenalan sejarah jakarta. Dengan mengklik tombol didalam isi materi tersebut akan menampilkan sebuah animasi yang berbentuk gambar dan suara yang berisi informasi atau deskripsi dari tombol tersebut. Selain itu akan ada kuis yang begitu selesai menjawab akan terlihat nilai yang bisa dijadikan tolak ukur sejauh mana pengguna memahami materi yang ada di aplikasi ini.
4. *Scenario*  
*Scenario* dalam aplikasi ini terdapat 7 menu diantaranya:
  - a. Tampilan menu *Opening*  
Menu ini untuk tampilan awal ketika aplikasi pertama kali dijalankan
  - b. Tampilan menu Beranda  
Menu ini berfungsi untuk standby atau ketika aplikasi tidak dijalankan maka sebuah musik akan berputar

- c. Tampilan menu utama  
Menu ini berisi judul animasi, *button-button* yang berisi beranda, sejarah, koleksi, *video*, dan kuis.
  - d. Sejarah  
Dalam *button* ini berisi tentang penjelasan sejarah jakarta dari masa prasejarah sampai kolonial belanda, juga terdapat sejarah gedung dan tokoh-tokoh yang pernah memimpin VOC belanda hingga gubernur DKI jakarta.
  - e. koleksi  
Dalam *button* ini berisi tentang pengertian, penjelasan dan penemuan koleksi yang terdapat di museum sejarah jakarta.
  - f. *video*  
Dalam *button* ini berisi tentang *video-video*, peristiwa atau sejarah jakarta.
  - g. Kuis  
Button ini terdiri dari 10 pertanyaan berupa pertanyaan, setelah menjawab 10 pertanyaan maka diakhir akan muncul *score* nilai keseluruhan untuk jawaban yang telah dijawab dengan benar.
5. *Events/Challenge*  
Animasi ini penulis memberikan menu kuis yang merupakan suatu penilaian sejauh mana pengunjung dapat memahami atau tidaknya materi-materi yang diberikan mengenai pembelajaran sejarah jakarta.
  6. *Roles*  
Pengguna harus bisa menjawab soal kuis pilihan ganda mengenai sejarah jakarta dengan benar.
  7. *Decision*  
Dalam aplikasi ini penulis memberikan kuis berupa latihan, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dimateri untuk mengetahui sejauh mana pengunjung bisa mencerna materi yang diberikan dalam aplikasi tersebut.
  8. *Score Model*  
Penulis juga membuat penilaian berupa pertanyaan pilihan ganda yang diambil dari materi yang terdapat didalam animasi pengenalan sejarah jakarta.
  9. *Indicator*  
Indikasi yang digunakan berupa bentuk gambar yang berfungsi untuk proses pengenalan agar pengguna mudah mengingat benda-benda yang terdapat didalam Museum Sejarah Jakarta.
  10. *Symbol*  
Dalam desain animasi pengenalan sejarah jakarta, penulis menggunakan simbol-simbol khusus yang dapat menarik perhatian pengguna. Simbol tersebut merupakan objek yang difungsikan

sebagai tombol (*button*) yang diberi perintah menggunakan *script* atau *coding* untuk melakukan sebuah eksekusi yang diinginkan sesuai jalannya program.

### 3.2.2 Perancangan Storyboard

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, melalui *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

Berikut ini adalah gambaran *storyboard* animasi pengenalan sejarah jakarta:

#### 1. Storyboard Scene Menu Beranda

Tabel 1. Storyboard Scene Menu Beranda

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Disini terdapat <i>teks</i> dan logo, dan jika logo di klik akan masuk ke menu utama	<div style="text-align: center;"> <input type="button" value="Teks"/>  <input type="button" value="Logo"/>  <input type="button" value="Gambar"/> </div>	Musik lagu.mp3

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

#### 2. Storyboard Scene Menu Utama

Tabel 1. Storyboard Scene Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>scene</i> menu utama terdapat gambar, dan beberapa tombol menu seperti tombol sejarah jika di klik masuk ke menu sejarah, tombol koleksi untuk masuk ke menu koleksi, tombol video untuk masuk ke menu, tombol kuis untuk masuk ke menu kuis.	<div style="text-align: center;"> <input type="button" value="Informasi Museum Sejarah Jakarta"/>  <input type="button" value="Beranda"/>  <input type="button" value="Sejarah"/>  <input type="button" value="Koleksi"/>  <input type="button" value="Video"/>  <input type="button" value="Kuis"/> </div>	

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

### 3.2.3 User Interface

Berikut ini adalah tampilan tatap muka pengguna (*user interface*) dari animasi pengenalan sejarah jakarta pada museum sejarah jakarta :

#### 1. Tampilan Scene Menu Opening

Pada *scene* menu *opening* ini didesain dengan tampilan yang cukup menarik. Didalam *scene* ini menggambarkan sebuah animasi orang bicara yang disertai dengan kalimat “museum sejarah jakarta dan ketika animasi orang berbicara selesai maka pengguna akan masuk ke *scene* beranda.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 1. Tampilan *Opening*

2. Tampilan *Scene Menu Beranda*  
tampilan menu beranda dari aplikasi pengenalan sejarah jakarta. Pada *scene* menu beranda ini didesain dengan tampilan yang cukup menarik. Didalam *scene* ini menggambarkan sebuah logo museum yang disertai dengan kalimat “informasi museum sejarah jakarta dan logo tersebut ketika logo diklik maka akan masuk ke *scene* menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 2. Tampilan *Beranda*

3. Tampilan *Scene Menu Utama*  
Tampilan menu utama, pada halaman ini terdapat kumpulan menu yang dapat dipilih pengguna. Menu-menu tersebut diantaranya beranda, sejarah, koleksi, *Video*, kuis.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 3. Tampilan Menu Utama

4. Tampilan Menu Sejarah  
Tampilan dari menu sejarah. Pada layar ini terdapat 7 tombol sejarah. Pengguna bisa memilih tombol tersebut untuk mengetahui informasi sejarah yang ada di museum sejarah jakarta. Pada layar ini juga terdapat tombol yang berbentuk gambar rumah yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

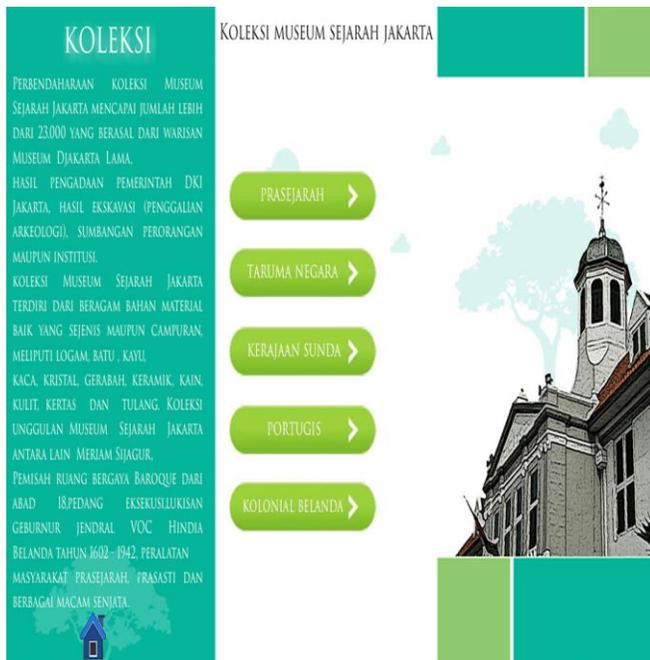


Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 4. Tampilan Menu Sejarah

5. Tampilan Menu Koleksi

Tampilan dari menu koleksi. Pada layar ini terdapat 5 tombol koleksi. Pengguna bisa memilih tombol tersebut untuk memulai mengetahui informasi koleksi museum sejarah jakarta. Pada layar materi tersebut juga terdapat tombol yang berbentuk gambar rumah yang berfungsi untuk kembali kemenu utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 5. Tampilan Menu Koleksi

6. Tampilan Menu *Video*  
Tampilan dari materi *video*. Pada menu ini pengguna dapat melihat *video-video* peristiwa dan sejarah jakarta tempo dulu.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 6. Tampilan Menu *Video*

7. Tampilan Soal Kuis  
Tampilan dari menu kuis. Pada menu ini pengguna dapat menjawab beberapa pertanyaan sekitar sejarah jakarta dan gedung museum.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 7. Tampilan kuis

8. Tampilan Jawaban Benar dan Salah  
Tampilan dari soal evaluasi. Pada tampilan di atas merupakan tampilan jika pengguna menjawab soal dengan benar dan tampilan di bawah merupakan tampilan jika pengguna menjawab soal tidak benar.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 8. Tampilan Jawaban Benar dan Salah

9. *Score* Nilai



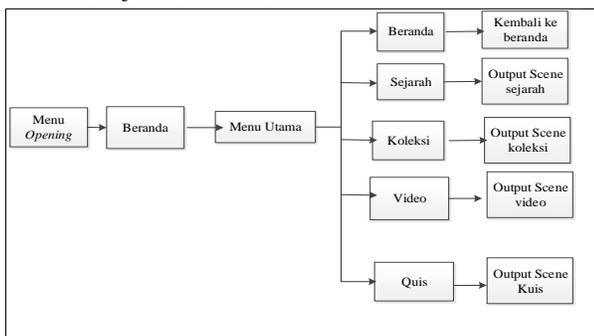
Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 9. Tampilan Nilai

### 3.2.4 State Transition Diagram

Adalah suatu pemodelan peralatan (*modelling tool*) yang menggambarkan sifat ketergantungan terhadap suatu sistem nyata (*real time system*), dan tampilan tatap muka (*user interface*) pada sistem aktif (*online system*). Pemodelan ini juga penulis gunakan dalam menjelaskan alur-alur dari aplikasi yang penulis rancang:

#### 1. Menu Utama

Menu awal aplikasi dimana pertama kali pengguna akan menemui *scene opening* dan masuk ke menu beranda. Jika pengguna mengklik logo museum maka pengguna masuk ke menu utama yang terdapat tombol-tombol menu beranda, sejarah, koleksi, *video* dan kuis.

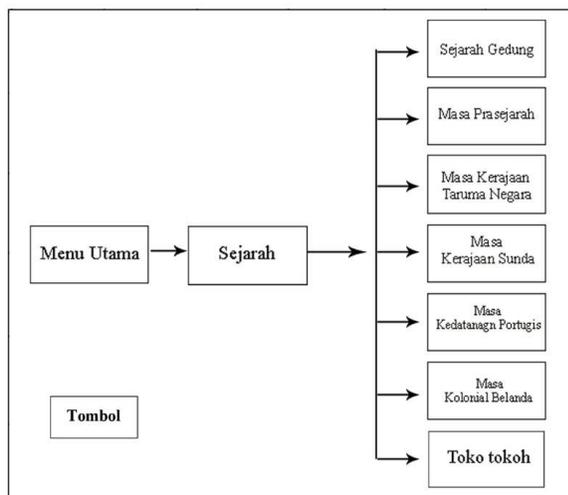


Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 10. State Transition Diagram Menu Utama

#### 2. Menu Sejarah

Pada *scene* ini digambarkan mengenai informasi sejarah yang isinya mengenai 7 tombol sejarah yaitu: sejarah gedung, masa prasejarah, masa kerajaan taruma negara, masa kerajaan sunda, masa kedatangan portugis, masa kolonial belanda, tokoh-tokoh. Dan terdapat 1 tombol untuk kembali ke menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Gambar 11. State Transition Diagram Menu Sejarah

### 3.3 Code Generation

Pada tahap ini, mengaplikasikan sejumlah *source code* dari hasil analisa sistem informasi museum yang telah diteliti sebelumnya kedalam program terstruktur dengan menggunakan *ActionScript 2.0* untuk menjalankan aplikasi.

### 3.4 Testing

*Testing* merupakan bagian penting dalam membangun sebuah aplikasi, dalam hal ini penulis melakukan dua tahap pengujian (*testing*) yaitu pengujian *white box* dan pengujian *black box*.

#### A. Pengujian White Box

Pengujian *white box* dilakukan yaitu salah satunya bertujuan untuk memberikan jaminan yaitu bahwa semua jalur independen pada suatu model telah digunakan paling tidak satu kali. Pada tahap pengujian ini, penulis menguji perintah prosedural dari keseluruhan program secara utuh untuk menjamin operasi-operasi internal pada aplikasi berjalan sesuai dengan sistem yang telah di rancang.

Secara garis besar, algoritma dari animasi pengenalan sejarah jakarta pada museum sejarah jakarta ini adalah sebagai berikut:

1. Pertama kali aplikasi dijalankan maka akan tampil *scene menu opening*, Didalam *scene* ini menggambarkan sebuah animasi orang bicara yang disertai dengan kalimat “museum sejarah jakarta dan ketika animasi orang berbicara selesai maka pengguna akan masuk ke *scene* menu beranda.
2. Pada *scene* menu beranda berfungsi untuk *standby*, jika aplikasi tidak dijalankan di menu beranda ini berputar sebuah musik betawi.
3. Pada *scene* menu utama ini digambarkan mengenai informasi sejarah yang isinya mengenai 7 tombol sejarah yaitu: sejarah gedung, masa prasejarah, masa kerajaan taruma negara, masa kerajaan sunda, masa kedatangan portugis, masa kolonial belanda, tokoh-tokoh. Dan terdapat 1 tombol berbentuk rumah yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.
4. Pada *scene* ini digambarkan mengenai koleksi museum sejarah yang isinya mengenai 5 tombol koleksi yaitu: koleksi masa prasejarah, koleksi masa kerajaan taruma negara, koleksi masa kerajaan sunda, koleksi peninggalan portugis, koleksi peninggalan belanda. Dan terdapat 1 tombol berbentuk rumah yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.
5. Pada *scene* ini digambarkan mengenai *Video* museum sejarah yang isinya mengenai 4 tombol *video* yaitu: *video 1*, *video 2*, *video 3*, *video 4*. Dan terdapat 1 tombol berbentuk rumah yaitu tombol untuk kembali ke menu utama.
6. Pada *scene* menu kuis terdapat tombol, jika pengguna klik mulai maka pengguna akan masuk ke 10 soal yang harus dijawab, dan terdapat nilai yang sesuai dengan penjumlahan soal tersebut.

### B. Pengujian Black Box

Metode pengujian *Black Box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari perangkat lunak. Selain itu metode pengujian *black box* juga digunakan untuk memastikan bahwa suatu *event* atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* sesuai dengan rancangan yang di buat.

Pengambilan *sample* untuk dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang penulis buat, yaitu:

#### 1. Pengujian Black Box Pada Scene Menu Opening

Tabel 3. Pengujian Black Box Scene Menu Opening

INPUT/EVENT	PROSES	OUTPUT/ NEXT STAGE	Hasil Pengujian
			an
	loadMovie("beranda.swf",0);	Tampil Scene Menu Opening.	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

#### 2. Pengujian Black Box Pada Scene Menu Beranda

Tabel 4. Pengujian Black Box Scene Menu Beranda

INPUT/EVENT	PROSES	OUTPUT/ NEXT STAGE	Hasil Pengujian
			an
Klik Tombol Logo	on(release){ gotoAndStop("menu utama",3); }	Tampil Scene Menu Beranda.	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

#### 3. Pengujian Black Box Pada Scene Menu Utama Tabel 5. Pengujian Black Box Scene Menu Utama

INPUT/EVENT	PROSES	OUTPUT/ NEXT STAGE	Hasil Pengujian
Klik Tombol Beranda	on (release){ gotoAndStop("beranda",2); }	Tampilan Menu Beranda	Sesuai
Klik Tombol Sejarah	on (release){ gotoAndPlay("sejarah",4); }	Tampilan Menu Sejarah	Sesuai
Klik Tombol Koleksi	on (release){ gotoAndStop("koleksi",5); }	Tampil Menu Koleksi	Sesuai
Klik Tombol Video	on (release) { gotoAndStop ("video",110); }	Tampil Menu Video	Sesuai
Klik Tombol Kuis	on (release) { gotoAndStop ("kuis", 79); }	Keluar Menu Kuis	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

#### 4. Pengujian Black Box Pada Menu Sejarah Tabel 6. Pengujian Black Box Menu Sejarah

INPUT/EVENT	PROSES	OUTPUT/ NEXT STAGE	Hasil Penguujian
Pilih dan Klik Tombol sejarah gedung	on (release){ gotoAndStop ("sejarah gedung", 7); }	Tampil Materi sejarah gedung	Sesuai
Pilih dan Klik Tombol masa prasejarah	on (release){ gotoAndStop ("masa prasejarah", 10); }	Tampil Materi masa prasejarah	Sesuai
Pilih dan Klik Tombol Masa taruna negara	on (release){ gotoAndStop ("Masa taruna negara ", 11); }	Tampil Materi Masa taruna negara	Sesuai
Pilih dan Klik Tombol Kerajaan sunda	on (release){ gotoAndStop("masa kerajaan sunda", 1); }	Tampil Materi kerajaan sunda	Sesuai
Klik Tombol Masa kedatangan portugis	on (release){ gotoAndStop("kedatangan portugis", 16); }	Kembali Materi kedatangan portugis	Sesuai

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

### 3.5 Support

Pada tahap ini, penggunaan *system* operasi *Windows* Profesional. Dan didukung dengan *hardware* berupa prosesor *Intel Core i3 CPU @ 2.40GHz*, RAM 2.00 GB, 32 bit *Operating System* serta didukung oleh *software* pendukung seperti *Adobe Flash Professional CS5*, *Adobe Photoshop CS5* dan *Coredraw x4*.

### Hasil Pengolahan Kuesioner

Dalam pembuatan animasi pengenalan sejarah jakarta pada museum sejarah jakarta, maka akan dilakukan demonstrasi aplikasi di museum dan wawancara secara langsung dengan pengelola dan pengunjung di museum sejarah jakarta. Setelah mencoba animasi ini pengelola dan pengunjung diberi kuesioner tentang bagaimana pendapat mereka setelah aplikasi ini di jalankan. Kuesioner di

bagikan kepada 20 pengelola dan pengunjung yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Berikut ini adalah rincian dari item-item kuesioner untuk pengunjung Museum Sejarah Jakarta:

Tabel 7. Tabel kuesioner Animasi Pengenalan Sejarah Jakarta

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah desain animasi menarik?		
2.	Apakah animasi mudah digunakan?		
3.	Apakah suara dalam materi jelas?		
4.	Apakah materi mudah di mengerti?		
5.	Apakah tampilan kuis menarik?		
6.	Apakah kesulitan dalam mengerjakan kuis?		
7.	Apakah animasi ini menyenangkan?		
8.	Apakah animasi ini membosankan?		
9.	Apakah animasi ini bermanfaat?		
10.	Apakah animasi ini dapat mempermudah informasi?		

Keterangan : Beri tanda (√) pada jawaban yang dipilih

Sumber : Hasil Penelitian (2016)

Dari hasil kuesioner pada Gambar 12, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar pengunjung dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, dan dapat membantu pengunjung untuk mengetahui informasi sejarah jakarta secara mudah, sehingga dengan adanya aplikasi ini agar para pengunjung untuk lebih aktif mengetahui materi yang ada di Museum Sejarah Jakarta.

REFERENSI



Sumber : Hasil Penelitian (2016)  
Gambar 12. Tampilan Grafik Kuesioner Pengunjung Museum

IV. KESIMPULAN

Penerapan Animasi Pengenalan Sejarah Jakarta pada Museum Sejarah Jakarta ini bertujuan untuk mengatasi informasi yang ada pada Museum Sejarah Jakarta yang selama ini masih manual, sehingga dapat memaksimalkan informasi sejarah dan koleksi yang lebih layak kepada pengunjung. Beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, antara lain:

- a. Dengan adanya animasi interaktif ini dapat menarik simpati pengunjung untuk membaca informasi sejarah yang ada di Museum Sejarah Jakarta.
- b. Dengan adanya animasi interaktif ini memudahkan pengunjung untuk mengetahui informasi yang terdapat di Museum Sejarah Jakarta.

Priyatno, Dewi. Create Your Film Belajar Cepat Olah Video Dengan Movie Maker & Ulead. Yogyakarta: Multicom, 2010.

Rosa.A.S. dan M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2013.

Supriatna, Nana. Sejarah. Bogor: Grafindo Media Pratama, 2006.

Wahana Komputer. Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5. Semarang: Andi, 2011.

Wajiyanto, Hananto W Mursid. "Pengembangan Pariwisata Kabupaten Bantul Berbasis Multimedia." Jurnal Sarjana Teknik Informatika. (2013):534-544.

PROFIL PENULIS

**Susliansyah, S.Kom, MMSI**. Lahir di Sungai Pedada (Palembang), 14 Maret 1984. Riwayat Pendidikan : Tahun 2006-2010 S1 jurusan Sistem Informasi di Universitas Gunadarma. Tahun 2010-2013 S2 jurusan Sistem Informasi Bisnis di Universitas Gunadarma. Riwayat Pekerjaan: Tahun 2011-sekarang Dosen di AMIK Bina Sarana Informatika.

**Asep Saepudin**. Tempat lahir di Bogor, 13 September 1980. Riwayat pendidikan SDN Kebon Kopi Bogor (Lulus), SMP Benadi Bogor (Lulus), SMA Kartini Bogor (Lulus), Manajemen Informatika (BSI) (Lulus).

**Ririn Restu Aria,S.kom,MMSI**, Lahir di Tangerang, 13 Juli 1981, Riwayat Pendidikan : Tahun 1999 – 2003 S1 jurusan Sistem Informasi di Universitas Gunadarma, Tahun 2010 – 2011 S2 Jurusan Magister Manajemen Sistem Informasi di Universitas Gunadarma. Riwayat Pekerjaan: Tahun 2003 – 2008 Staf Administrator IT di PT.GAndum Mas Kencana, Tahun 2008 - Sekarang Dosen di Bina Sarana Informatika.Bidang keilmuan: Manajemen Informatika.