



LAPORAN SKRIPSI

NAVIGASI 3D MUSEUM KRETEK KUDUS BERBASIS ANDROID

HARIYANTO

NIM 201551022

DOSEN PEMBIMBING

RIZKYSARI MEI MAHARANI, M.KOM

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2020

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

NAVIGASI 3D MUSEUM KRETEK KUDUS BERBASIS ANDROID

HARIYANTO

NIM. 201551022

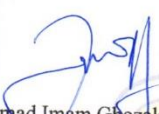
Kudus, 18 Februari 2020

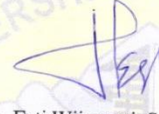
Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I

Anggota Penguji II


Muhammad Imam Ghozali, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0618058602


Esti Wijayanti, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0605098901


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Pembimbing Utama,


Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0608068502

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,


Mohammad Daulan, S.T, M.T
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

NAVIGASI 3D MUSEUM KRETEK KUDUS BERBASIS ANDROID

HARIYANTO

NIM. 201551022

Kudus, 12 Februari 2020

**Menyetujui,
Pembimbing Utama,**



Rizky Sari Meimaharani, M.Kom

NIDN. 0620058501

**Mengetahui
Koordinator Skripsi**



Esti Wijayanti, M.Kom

NIDN. 0605098901

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hariyanto

Nim : 201551022

Tempat dan Tanggal Lahir : Kudus, 5 Maret 1997

Judul Skripsi : Navigasi 3D Museum Kretek Kudus Berbasis

Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini bersarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat atau, materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 18 Februari 2020

Yang memberi pernyataan,



Hariyanto

NIM. 201551022

NAVIGASI 3D MUSEUM KRETEK KUDUS BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Hariyanto
NIM : 201551022
Pembimbing : Rizkysari Meimaharani, M.Kom

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi masa kini, maka inovasi dibidang teknologi informasi pun harus dilakukan untuk menunjang suksesnya pembaruan teknologi yang diharapkan mampu mempermudah manusia dalam kehidupan sehari-hari. Museum Kretek Kudus Merupakan Objek Wisata Museum yang mengangkat tema kehidupan masyarakat kudu yang sebagian besar berprofesi sebagai buruh tembakau. Media informasi yang selama ini digunakan dalam mempromosikan perkembangan Museum Kretek Kudus yakni hanya menggunakan media *brousur*, iklan koran dan media cetak lainnya. Penggunaan media tersebut belum sepenuhnya sukses menghasilkan hasil yang diharapkan, maka dari itu penulis membuat sebuah sistem navigasi 3dimensi yang berbasis animasi yang dikemas dalam sistem progam android. Penggunaan sitem ini menggunakan *software* yang berbasis sebuah *navigasi* 3D animasi yang diharapkan mampu menarik kalangan anak-anak generasi bangsa umumnya, agar lebih mengenal tentang sejarah.

Jenis *konten* yang dihasilkan dalam pembuatan sistem ini adalah animasi, gambar dan text yang menerangkan informasi dari Museum Kretek Kudus.

Kata Kunci : *Brousur, Software, Konten,navigasi*

ANDROID-BASED 3D HOLY CRETTLE MUSEUM NAVIGATION

Student Name : Hariyanto
Student Identity Number : 201551022
Supervisor : Rizkysari Meimaharani, S.Kom,
M.Kom

ABSTRACT

In line with today's era and technology developments, innovation in information technology must be done to support the success of technology updates that are expected to facilitate the human being in daily life. The Sacred Kretek Museum is a Museum tourism object that raises the theme of the life of the holy people, mostly as tobacco workers. Media information that has been used in promoting the development of the Museum Kudus Kretek is only using Brousur media, newspaper advertisements and other print media. The use of the media has not yet successfully produced the expected outcome, hence the author created a 3dimensional animation-based navigation system that is packaged in an Android progam system. The use of this system uses software that is based on a 3D animasi navigation that is able to appeal to children of generation people generally, to be more acquainted with history.

The type of content generated in the creation of this system is animation, image and text to explain the information of the Holy Kretek Museum.

Keywords: *Brousur, Software, content*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi. Sholawat serta salam, selalu terlantun kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW sang pemberi syafa'at di hari akhir kelak.

Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Skripsi. Banyak rintangan yang penulis rasakan dalam menyelesaikan tulisan ini. Alhamdulillah, laporan dapat selesai pada waktu yang telah ditentukan. Namun dibalik kesempurnaan penulisan laporan, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak antara lain :

1. Dr. Suparno, SH., MS., selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Mohammad Dahlan ST. MT., dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. M. Jazuli, M. Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
4. Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa membimbing demi kelancaran pengerjaan tugas akhir
5. Bapak dan Ibu saya yang senantiasa memberikan semangat untuk selalu ingat dengan tujuan awal demi bisa meraih cita-cita dan menjadi anak yang bisa membanggakan bagi keluarga.
6. Teman-teman terdekatku yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk terus mengerjakan dengan baik.
7. Sahabat saya yang selalu mengarahkan membantu memberikan ide untuk saya.
8. Rekan-rekan seperjuangan Teknik Informatika angkatan 2015

DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	2
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Tabel Perbandingan Penelitian Terkait.....	8
2.3 Landasan Teori.....	9
2.3.1. Pengertian Sistem	9
2.3.2. Pengertian Informasi	9
2.3.3. Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.3.4. Pengertian Unity	10
2.3.5. Bagan Alir	10
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
3.1. Tinjauan Umum Objek Penelitian	13

3.2.	Kerangka Pemikiran	14
3.3.	Storyboard	16
3.4.	Analisa dan Rancangan Sistem.....	30
3.5.	Pengumpulan Data	31
3.6.	Metode Pengembangan Sistem.....	32
3.7.	Sistem Yang akan dihasilkan.....	32
3.8.	Desain Input Output	32
BAB IV		36
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN		36
4.1.	Hasil Pembahasan	36
4.1.1.	Tampilan Progam	36
1.	Tampilan Awal Progam.....	36
2.	Tampilan Play 3D animasi	37
3.	Tampilan Menu Materi Sejarah Museum Kretek Kudus	46
4.	Tampilan Menu Peta Lokasi Museum Kretek Kudus	46
BAB V		49
PENUTUP		49
5.1.	KESIMPULAN	49
5.2.	SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA		51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Objek Penelitian	13
Gambar 3.2 Tampilan Awal Program	16
Gambar 3.3 Tampilan Animasi Navigasi 3D	17
Gambar 3.4 Tampilan Animasi Navigasi 3D	17
Gambar 3.5 Tampilan Animasi Navigasi 3D	18
Gambar 3.6 Tampilan Animasi Navigasi 3D	19
Gambar 3.7 Tampilan Animasi Navigasi 3D	20
Gambar 3.8 Tampilan Animasi Navigasi 3D	21
Gambar 3.9 Tampilan Animasi Navigasi 3D	22
Gambar 3.10 Tampilan Animasi Navigasi 3D	23
Gambar 3.11 Tampilan Animasi Navigasi 3D	24
Gambar 3.12 Tampilan Animasi Navigasi 3D	25
Gambar 3.13 Tampilan Animasi Navigasi 3D	26
Gambar 3.14 Tampilan Animasi Navigasi 3D	27
Gambar 3.15 Tampilan Animasi Navigasi 3D	28
Gambar 3.16 Tampilan Peta Museum Kretek Kudus Dalam Program	29
Gambar 3.17 Desain Tampilan Awal	33
Gambar 3.18 Desain Tampilan Play 3D	33
Gambar 3.19 Desain Menu Sejarah	34
Gambar 3.20 Desain Menu Peta	34
Gambar 3.21 Desain Tampilan Awal Program	36
Gambar 3.22 Tampilan Play 3D Animasi	37
Gambar 3.23 Tampilan Play 3D Animasi	37
Gambar 3.24 Tampilan Play 3D Animasi	38
Gambar 3.25 Tampilan Play 3D Animasi	38
Gambar 3.26 Tampilan Play 3D Animasi	39
Gambar 3.27 Tampilan Play 3D Animasi	39
Gambar 3.28 Tampilan Play 3D Animasi	40
Gambar 3.29 Tampilan Play 3D Animasi	40
Gambar 3.30 Tampilan Play 3D Animasi	41
Gambar 3.31 Tampilan Play 3D Animasi	41
Gambar 3.32 Tampilan Play 3D Animasi	42
Gambar 3.33 Tampilan Play 3D Animasi	42
Gambar 3.34 Tampilan Play 3D Animasi	43
Gambar 3.35 Tampilan Play 3D Animasi	43
Gambar 3.36 Tampilan Play 3D Animasi	44
Gambar 3.37 Tampilan Play 3D Animasi	44
Gambar 3.38 Tampilan Play 3D Animasi	45
Gambar 3.39 Tampilan Play 3D Animasi	45
Gambar 3.40 Tampilan Menu Materi Sejarah	45
Gambar 3.40 Tampilan Menu Lokasi Museum Kretek Kudus	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Penelitian Terkait.....	8
Tabel 3.2 Bagan Alir	10
Tabel 3.3 Kerangka Pikiran.....	15
Tabel 3.4 Pengujian Sistem.....	47



LAMPIRAN

Lampiran. 1 Biodata Penulis	52
Lampiran. 2 Hasil Bimbingan	53
Lampiran. 3 Revisi Ketua Penguji	55

