

**TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *AUGMENTED REALITY* MUSEUM FATAHILLAH**  
**KOTA TUA JAKARTA**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya Program D3 Teknik Informatika



**Disusun Oleh :**  
**Maelani Dewi**  
**NIM.M3113094**

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

**2016**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### PEMBUATAN *AUGMENTED REALITY* MUSEUM FATAHILLAH KOTA TUA JAKARTA

**Disusun Oleh :**

**Maelani Dewi**

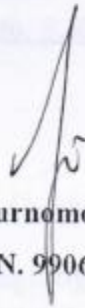
**NIM.M3113094**

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan

Dihadapan dewan penguji

Pada tanggal 03 Juni 2016

Pembimbing Utama,



**(Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng.)**

**NIDN. 9906008002**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PEMBUATAN *AUGMENTED REALITY* MUSEUM FATAHILLAH KOTA TUA JAKARTA

Disusun Oleh :

**Maelani Dewi**

**NIM.M3113094**

Pembimbing Utama,

**Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng.**

**NIDN. 9906008002**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir  
Program Diploma III Teknik Informatika  
Pada hari **Senin** tanggal **20 Juni 2016**

Dewan Penguji,

1. Penguji 1: **Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng.**

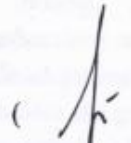


NIDN. 9906008002

2. Penguji 2: **Taufiqurrakhman NH, S.Kom.**

NUPN. 9906006780

3. Penguji 3: **Yudho Yudhanto, S.Kom.**

NIDN.

(  )  
(  )  
(  )

Disahkan Oleh

Ketua Program Studi

Diploma III Teknik Informatika



**Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs.**

NIP. 19810413 200501 1001

## ABSTRACT

***Maelani Dewi, 2016. Manufacture of Augmented Reality Creation Museum Fatahillah Jakarta Old Town. DIII Information Engineering, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Sebelas Maret University of Surakarta.***

*Fatahillah Museum, also known as the Jakarta History Museum or Batavia Museum is a museum located in Jalan Taman Fatahillah No. 1, West Jakarta with an area of over 1,300 m<sup>2</sup>. Around the year 1925-1942, the building was also used to set the system in the West Java Provincial Government. Then in 1942-1945, functioned as a collection point for the logistics office of Dai Nippon and opened to the public in 1939. Then in 1968 the building was handed over to the Government of DKI Jakarta and then used as a museum in 1974. But in the provision of information on the Museum Fatahillah still use posters and pamphlets. Therefore, the authors plan to develop the information media with a more interactive method of Augmented Reality technology.*

*\This application was designed and is developed using SDLC (System DevelopmentLife Cycle), blackbox testing, as well as questionnaires for data collection, creation of applications such as design, story board, catalogs marker to application development and testing. Final project was created with the purpose to visualize the gun used in the Dutch colonial era in multimedia-based Fatahillah Museum using Augmented Reality Technology Mobile. Making the Fatahillah Museum Augmented Reality applications using Autodesk 3ds Max 2013 software for 3D modeling of buildings and sword, Unity software to create Augmented reality applications are supported Vuforia, and Corel Draw X6 for graphic design. Therefore, the authors make the final project titled "Augmented Reality Creation Museum Fatahillah Jakarta Old Town". The test results using blackbox application and questionnaire.*

***Keyword : Augmented Reality, Museum Fatahillah, Senjata, Zaman Penjajahan, Autodesk 3ds M.ax, Unity, Vuforia, Corel.***

## ABSTRAK

**Maelani Dewi, 2016. Pembuatan *Augmented Reality* Museum Fatahillah Kota Tua Jakarta.** DIII Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Museum Fatahillah yang juga dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta atau Museum Batavia adalah sebuah museum yang terletak di Jalan Taman Fatahillah No. 1, Jakarta Barat dengan luas lebih dari 1.300 m<sup>2</sup>. Sekitar tahun 1925-1942, gedung tersebut juga digunakan untuk mengatur sistem Pemerintahan pada Provinsi Jawa Barat. Kemudian tahun 1942-1945, difungsikan sebagai kantor tempat pengumpulan logistik Dai Nippon dan dibuka untuk umum pada tahun 1939. Setelah itu pada tahun 1968 gedung ini diserahkan kepada Pemda DKI Jakarta dan kemudian dijadikan sebagai Museum pada tahun 1974. Tetapi dalam pemberian informasi pada Museum Fatahillah masih menggunakan media poster dan pamflet. Oleh karena itu penulis berencana mengembangkan media informasi dengan metode yang lebih interaktif dengan teknologi *Augmented Reality*.

Aplikasi ini dirancang dan dikembangkan menggunakan metode SDLC (*System DevelopmentLife Cycle*) dengan tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian *blackbox* serta melalui kuisioner, pembuatan aplikasi seperti design, *story board*, katalog marker sampai pengembangan aplikasi dan testing. Proyek tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan senjata yang dipakai pada zaman penjajahan Belanda di Museum Fatahillah berbasis multimedia dengan menggunakan *Augmented Reality Technology Mobile*. Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Museum Fatahillah yaitu software Autodesk 3ds Max 2013 untuk pemodelan 3 dimensi gedung dan pedang, software Unity untuk membuat aplikasi *Augmented reality*, dan Corel Draw X6 untuk desain grafis. Oleh karena itu penulis membuat tugas akhir dengan judul “Pembuatan *Augmented Reality* Museum Fatahillah Kota Tua Jakarta”. Hasil pengujian aplikasi ini menggunakan *blackbox* dan kuisioner.

Kata kunci : *Augmented Reality*, Museum Fatahillah, Senjata, Zaman Penjajahan, Autodesk 3ds M.ax, Unity, Vuforia, Corel.

## HALAMAN MOTTO

”Hanya orang-orang yang berani gagal yang mampu meraih keberhasilan.”

**(Robert F. Kennedy)**

"Hadiah terhebat kehidupan adalah pertemanan, dan saya telah menerimanya."

**(Hubert H. Humphrey)**

"Teman sejati adalah ia yang meraih tangan anda dan menyentuh hati anda."

**(Heather Pryor)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya tulisan ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tuaku tercinta dan Kakak tersayang yang tidak pernah berhenti untuk mendukung dan mendoakan ku serta kedua keponakanku Aditya Fais Pranaja dan Satria Arya Mahardika yang menjadi semangatku.
3. Dosen dan Staf Pengajar Program D3 Teknik Informatika UNS khususnya Bapak Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng. selaku pembimbing, terimakasih selalu mendukung, membimbing dan memberikan ilmu yang berguna.
4. Teman-teman D3 Teknik Informatika UNS, khususnya kelas TI B 2013.
5. Riska Nur Ilham yang sudah menjadi partner dari awal kuliah sampai saat ini.
6. Laksmi Dewi dan Yuliana Agustiningsih yang sudah menjadi sahabat terbaik dan selalu mendukung dan memberikan semangat.
7. Para pembaca yang budiman.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN AUGMENTED REALITY MUSEUM FATAHILLAH KOTA TUA JAKARTA”**. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.* pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc.(Hons)., Ph.D., Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta, Yang telah memberikan izin belajar.
2. Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs., Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin ujian tugas akhir.
3. Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng. Dosen pembimbing, Yang telah memberikan bimbingan, nasehat, kritik dan saran selama penyusunan tugas akhir.
4. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.
6. Segenap Keluarga dan sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta dukungan moril dan materil.
7. Dan semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.



Surakarta, 20 Juni 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>2</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>5</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>5</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>7</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>14</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Perumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Tujuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Manfaat .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6. Metodologi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7. Sistematika Penulisan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Sejarah Museum Fatahillah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 <i>Augmented Reality</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Marker .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Android SDK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Unity 3D.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Autodesk 3Ds Max Studio .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9 Coreldraw X6.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10 Adobe Audition.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Konsep Dasar Pembuatan AR Museum Fatahillah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Konsep Dasar Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2 Proposal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3 Target Pengguna.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4 Dukungan Platform, Teknologi dan Multiplayer.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.2	Manajemen Proyek Pembuatan AR Museum Fatahillah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	Kebutuhan dan Peran Pembuatan AR Museum Fatahillah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	Perencanaan Jadwal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam Pembuatan <i>AR Museum Fatahillah</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam Implementasi AR Museum Fatahillah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Perancangan Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1	Perancangan Interaktif ( <i>Interaktive Design</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2	Perancangan Antarmuka ( <i>Interface Design</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3	Desain Grafis ( <i>Graphics Design</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.4	Rancangan Marker .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.5	Audio .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.6	Perancangan Navigasi ( <i>Navigasi Design</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.7	Konten Tekstual ( <i>Textual Content</i> ) ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.8	Flowcharts .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.9	Storyboards.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Produksi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Pembuatan Objek 3D.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Pembuatan Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Pembuatan Gambar Splash Screen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Pembuatan Gambar Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Pembuatan Gambar Petunjuk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Pembuatan Gambar Icon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5	Pembuatan Gambar Tentang Aplikasi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.6	Pembuatan Gambar Info.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.7	Pembuatan Gambar Button .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.8	Label dan Kemasan ( <i>Labels and Packaging</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Authoring dan Pemrograman ( <i>Authoring and Programming</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1	Pembuatan Desain Augmented Reality	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.4.2	Pembuatan Scene Splash Screen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.3	Pembuatan Scene Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.4	Pembuatan Scene Object Augmented Reality	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.5	Uji Coba Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.6	Script Splash Screen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.7	Script Play Back .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.8	Mengubah Aplikasi ke Format *.apk .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.9	<i>Installing</i> aplikasi pada <i>smartphone</i> bersistem operasi android.	<b>Error! Bookmark not defined.</b> <b>Bookmark not defined.</b>
4.5	Impementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.1	Implementasi Interaktif ( <i>Interactive Design</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.2	Implementasi Antarmuka ( <i>Interface Design</i> )	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.3	Implementasi Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.4	Implementasi Menu Petunjuk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.5	Implementasi Menu Tentang Aplikasi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.6	Implementasi Play Objek .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.7	Tampilan Menu Informasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.8	Pengujian pada Fungsional Aplikasi ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.9	Pengujian pada <i>Device</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	KESIMPULAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

**Tabel 2. 1** Ringkasan Tinjauan Pustaka ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 3. 1** Perencanaan Jadwal Pembuatan AR Museum Fatahillah **Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 3. 2** Tabel Pengujian Perangkat Keras .. **Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 3. 3** *Storyboard* Aplikasi AR Museum Fatahillah **Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 4. 1** Hasil Pengujian Aplikasi AR Museum Fatahillah **Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 4. 2** Tabel Pengujian pada Device..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Marker</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Navigasi Hirarki .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.1 Perancangan Interaktif .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 2 Rancangan tampilan awal <i>Interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 3 Rancangan <i>Interface</i> Pilihan <i>Button</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 4 Rancangan <i>Interface</i> Informasi Benda .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 5 Rancangan <i>Interface</i> <i>Object</i> 3D .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 6 Rancangan <i>Interface</i> Petunjuk .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 7 Perancangan Desain <i>Background</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8 Rancangan Desain Tombol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 9 Perancangan Navigasi AR Museum Fatahillah .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Konten Teks .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3. 11 <i>Flowchart</i> Aplikasi AR Museum Fatahillah .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 1 <i>Tool</i> Pembuatan Objek .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 2 Gedung Museum Fatahillah .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 3 Pedang Eropa .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

Gambar 4. 4 Pedang Keadilan 1 .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 5 Pedang Keadilan 2 .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 6 Tombak 1 .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 7 Tombak 2 .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 8 Prasasti Batutulis .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 9 Prasasti Tugu .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 10 Prasasti Kebon Kopi I .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 11 <i>Splash Screen</i> .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 12 Menu Utama .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 13 Petunjuk .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 14 <i>Icon</i> .....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 15 Tentang Aplikasi.....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 16 Info.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 <i>Button</i> .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Desain Kemasan CD.....	Error!
<b>Bookmark not defined.</b>	

Gambar 4. 19 Desain Kemasan CD Cover.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 20 <i>Scene Splash Screen</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 21 <i>Scene Menu</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 22 <i>Scene Menu Max</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 23 <i>Scene Tentang Aplikasi</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 24 <i>Scene Petunjuk</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 25 <i>Scene Object Augmented Reality</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 26 <i>Scene Info Object</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 27 <i>Scene Uji Coba</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 28 <i>Script Splash Screen</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 29 <i>Script Play Back</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 30 Mengubah format aplikasi menjadi.apk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 31 Cara Instal Museum.apk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 32 Implementasi Desain <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 33 Implementasi Menu Utama.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	



**Gambar 4. 34 Implementasi Petunjuk.....Error!**

**Bookmark not defined.**

**Gambar 4. 35 Implementasi Tentang Aplikasi.....Error! Bookmark**

**not defined.**

**Gambar 4. 36 Implementasi Objek.....Error!**

**Bookmark not defined.**

**Gambar 4. 37 Implementasi Info.....Error!**

**Bookmark not defined.**