

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA**

**SINDU KUSUMA EDUPARK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nisa Mega Rosanti**

**12.12.6653**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA**

**SINDU KUSUMA EDUPARK**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Nisa Mega Rosanti**

**12.12.6653**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA  
SINDU KUSUMA EDUPARK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nisa Mega Rosanti**

**12.12.6653**

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 13 Agustus 2015

**Dosen Pembimbing**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA DIGITAL WISATA**  
**SINDU KUSUMA EDUPARK**

disusun oleh

**Nisa Mega Rosanti**  
**12.12.6653**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2015

Susunan Dewan Penguji


**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Hartatik, ST,M.Cs**  
NIK. 190302232

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Desember 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## 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 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, 08 Desember 2015

METERAI  
TEMPEL  
DQ3AEADF576707841

6000  
DIAKUMBUH

Nisa Mega Rosanti

12.12.6653

## MOTTO

1. Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan
2. Kerjakan apa yang bisa kita kerjakan, ALLAH akan mengerjakan apa yang mustahil untuk kita kerjakan
3. Sabar dalam mengatasi kesulitan dan sikap bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama
4. Saat kamu tetap mengatakan kamu sibuk, kamu tidak akan pernah bebas. Saat kamu tetap mengatakan kamu tidak ada waktu, kamu tidak akan pernah punya waktu. Saat kamu tetap mengatakan bahwa kamu akan mengerjakannya besok, maka hari esokmu tidak akan pernah datang
5. Jangan kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukuplah untuk sehari
6. Hai anak-anak, taatilah orang tuamu di dalam Tuhan, karena haruslah demikian. Hormatilah ibumu, ibumu dan ibumu lalu hormatilah ayahmu, ini adalah suatu perintah yang penting, seperti yang nyata dari janji ini: supaya kamu berbahagia dan panjang umurmu di bumi
7. Ketika Anda merasa kewalahan berhadapan dengan tantangan-tantangan hari ini, biarkanlah hal itu menjadi Doa Anda

Nisa Mega Rosanti  
( @NisaRosa77 )

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang selalu memberikan berkat, pertolongan dan penyertaanNya yang ajaib dalam hidup saya
- Orang Tua saya Bapak Sundoyo, S.Ip dan Ibu Hayun Sri Ningsih, S.Pd yang selalu mendukung, membesarkan, menyayangi, menghidupi dan menyekolahkan saya dan adik saya yang tak pernah lupa untuk mendoakan kami anak-anaknya demi meraih kesuksesan
- Suami saya Fajar Hery Wicaksana, S.Kom yang tanpa lelah telah memberikan semangat dan motivasi dalam hidup saya
- Adik saya Anang Nuril Abdalla
- Sahabat saya keluarga Rompompom Rini Astuti, S.kom, Tri Rizkiani, Dewi Mustika, S.kom, Ririn Eka Fitri, Hesta Riska, S.kom
- Dosen Pembimbing saya bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
- Keluarga besar S1 SI 05 2012, sukses selalu buat kita semua ya teman
- Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam penyusunan skripsi ini. Mohon maaf tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya selalu berdoa untuk kebaikan kita semua.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan YME yang telah memberikan kita berkat serta karunia berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1, jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terimakasih yang kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing selama pembuatan skripsi ini. Terima kasih atas semua kebaikan yang telah beliau berikan kepada saya, semoga karunia dari Tuhan YME senantiasa terlimpahkan kepada beliau.
4. Seluruh dosen, staf, teman-teman, dan seluruh elemen STMIK AMIKOM Yogyakarta.

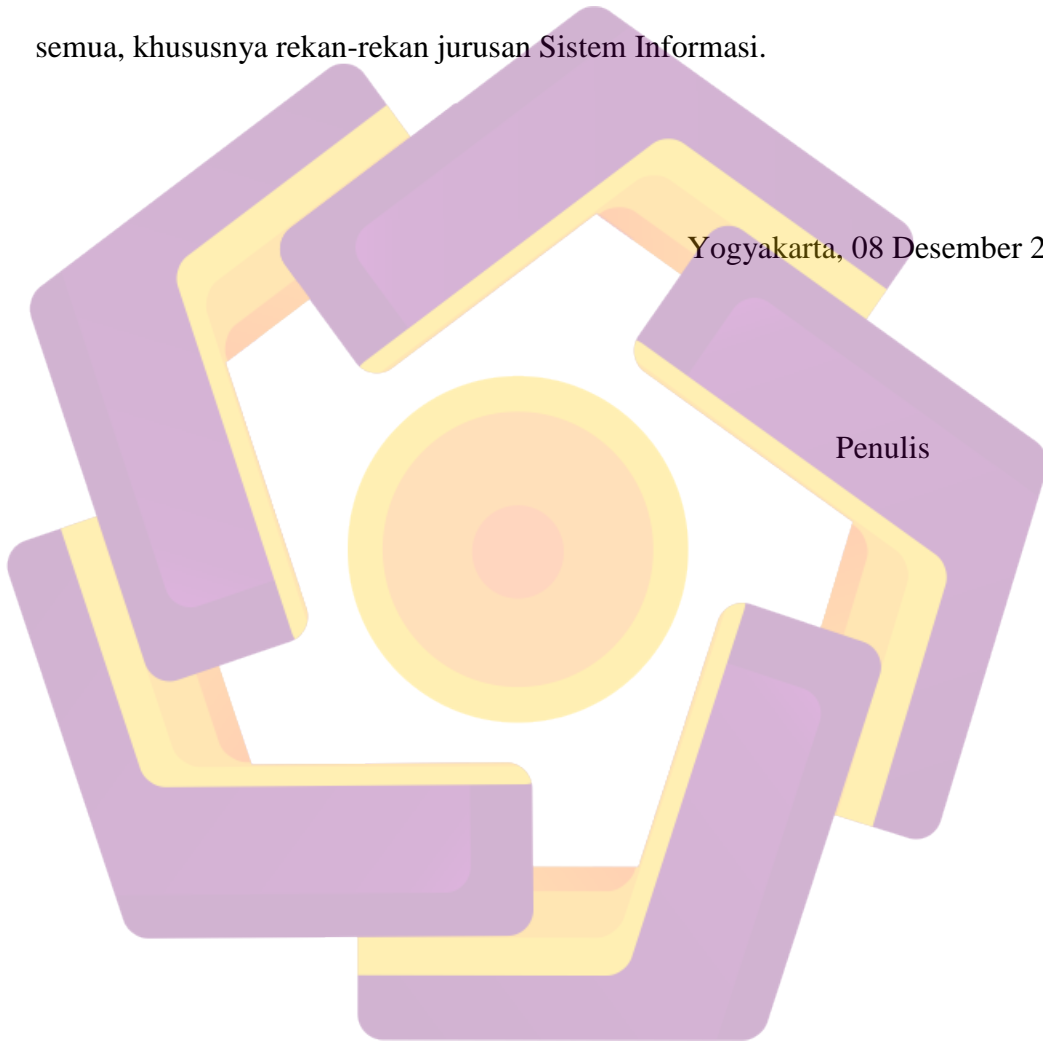


Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca semua, khususnya rekan-rekan jurusan Sistem Informasi.

Yogyakarta, 08 Desember 2015

Penulis




## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2. Metode Analisis .....	4
1.6.3. Metode Perancangan .....	5
1.6.4. Metode Testing.....	6

1.7.	Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori .....	9
2.2.1	Definisi Peta .....	9
2.2.2	Definisi Peta Digital .....	9
2.2.3	Definisi Multimedia .....	9
2.2.4	Elemen-Elemen Multimedia .....	10
2.2.4.1	Teks .....	10
2.2.4.2	Grafis .....	10
2.2.4.3	Suara .....	10
2.2.4.4	Video .....	10
2.2.4.5	Animasi.....	11
2.2.4.6	Software.....	11
2.2.5	Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.2.5.1	Struktur Linier .....	12
2.2.5.2	Struktur Hierarki.....	12
2.2.5.3	Struktur Piramid .....	13
2.2.5.4	Struktur Polar.....	13
2.2.6	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	14
2.3	Software yang Digunakan .....	18
2.3.1	Macromedia Director 2004 .....	18
2.3.2	Adobe Photoshop CS3 .....	20
2.3.3	Adobe Illustrator CS3 .....	21
2.4	Metode Analisis.....	22
2.4.1	Metode Analisis .....	22
2.5	Metode Perancangan .....	23
2.5.1	Metode Implementasi dan Pemeliharaan .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>24</b>
3.1	Tinjauan Umum Objek Penelitian .....	24
3.1.1	Sejarah Singkat Wisata Sindu Kusuma Edupark .....	24

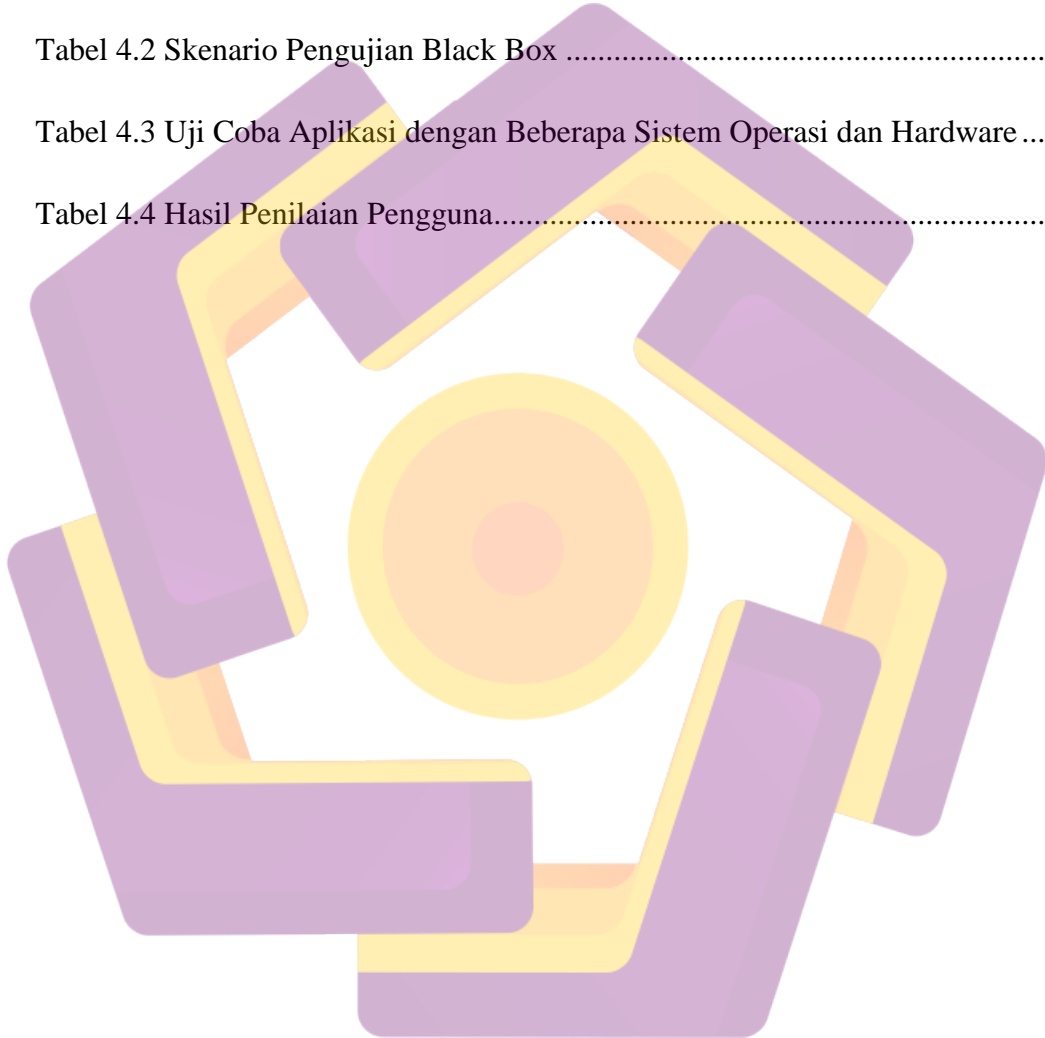
3.2	Analisis Sistem .....	24
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	24
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	25
3.2.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	28
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
3.2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.2.4.2	Analisis Kebutuhan non Fungsional.....	30
3.2.4.3	Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
3.2.4.4	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
3.2.4.5	Kebutuhan Pengguna .....	31
3.2.4.6	Kebutuhan Informasi .....	32
3.3	Analisis Kelayakan.....	32
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	32
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	33
3.3.3	Kelayakan Operasional .....	33
3.4	Perancangan Sistem.....	33
3.4.1	Merancang Konsep.....	34
3.4.2	Merancang Isi.....	34
3.4.3	Merancang Naskah.....	37
3.4.4	Perancangan Grafik.....	39
3.4.4.1	Perancangan Halaman Utama.....	40
3.4.4.2	Perancangan Wahana (simbol).....	41
3.4.4.3	Perancangan Keterangan Simbol.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	43
4.1.1	Desain Gambar Wahana (simbol) .....	44
4.1.2	Desain Pembuatan Background .....	47
4.1.3	Desain Pembuatan Keterangan Simbol .....	47
4.1.4	Desain Pembuatan Legenda .....	49
4.1.5	Mengintegrasikan Semua File ke dalam Macromedia.....	51
4.1.5.1	Mengimport File kedalam Macromedia .....	52



4.1.5.2	Bekerja Menggunakan Stage dan Score .....	52
4.1.5.3	Membuat Action dengan Behavior .....	53
4.2	Mengetes Sistem.....	56
4.2.1	White Box Testing .....	56
4.2.2	Black Box Testing.....	58
4.3	Publish Program .....	60
4.4	Manual Program .....	61
4.4.1	Halaman Utama.....	61
4.5	Pengujian Sistem .....	63
4.5.1	Pengetesan Pemakai .....	64
4.6	Penggunaan Sistem.....	66
4.7	Pemeliharaan Sistem .....	66
4.7.1	Hardware .....	67
4.7.2	Software .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xix

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Matriks SWOT.....	26
Tabel 3.2 Tabel Perancangan Naskah .....	37
Tabel 4.1 Skenario Pengujian White Box .....	56
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Black Box .....	58
Tabel 4.3 Uji Coba Aplikasi dengan Beberapa Sistem Operasi dan Hardware .....	63
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Pengguna.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon untuk Mendesain Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Desain Struktur Linear .....	12
Gambar 2.3 Desain Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.4 Desain Struktur Piramid .....	13
Gambar 2.5 Desain Struktur Polar .....	14
Gambar 2.6 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director 2004 .....	19
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	20
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi Hierarki dan Linier .....	37
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Utama .....	40
Gambar 3.2 Rancangan Keterangan Simbol .....	42
Gambar 4.1 Diagram Tahapan Produksi Sistem .....	43
Gambar 4.2 Mengatur Lembar Kerja Adobe Illustrator CS3.....	45
Gambar 4.3 Proses Desain Peta dan Wahana (simbol).....	46
Gambar 4.4 Proses Desain Pembuatan Background.....	47
Gambar 4.5 Mengatur Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3.....	48
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Keterangan Simbol.....	48
Gambar 4.7 Proses Penyimpanan Menggunakan Format .PSD.....	49
Gambar 4.8 Desain Pembuatan Simbol Legenda.....	49
Gambar 4.9 Desain Pembuatan Legenda .....	50

Gambar 4.10 Mouse Up Navigation .....	50
Gambar 4.11 Tampilan Workspace Macromedia Director .....	51
Gambar 4.12 Mengimport File.....	52
Gambar 4.13 Tampilan Kotak Dialog Score.....	53
Gambar 4.14 Script Pembatas Sprite Frame .....	53
Gambar 4.15 Kotak Dialog Behavior Inspector.....	54
Gambar 4.16 Pengaturan Tombol .....	54
Gambar 4.17 Kotak Transparan .....	55
Gambar 4.18 Publish Setting .....	61
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Utama .....	62
Gambar 4.20 Tampilan Keterangan Simbol Wahana .....	62
Gambar 4.21 Tampilan Keterangan Legenda .....	61



## INTISARI

Dengan mengandalkan konsep edukasi, Sindu Kusuma Edupark akan tampil sebagai wahana wisata keluarga yang mampu memberikan pengalaman dan kesan tersendiri bagi setiap pengunjungnya. Pengelola Sindu Kusuma Edupark saat ini hanya menyediakan brosur peta wilayah Sindu Kusuma Edupark untuk mengetahui dimana lokasi-lokasi dan fasilitas-fasilitas yang ada. Hal itu dirasa masih kurang memberikan informasi kepada pengunjung karena informasi yang di sampaikan dalam brosur itu sangat terbatas.

Oleh karena itu perlu adanya cara untuk memberikan inovasi baru guna meningkatkan daya saing teknologi informasi di bidang pariwisata. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan media peta digital yang diharapkan dapat membantu pengunjung sebagai penerima informasi. Peta digital ini ini dibuat menggunakan Macromedia Director Mx 2004 sebagai pengembangan perangkat lunak aplikasi utama.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa peta digital yang didalamnya dilengkapi dengan gambar-gambar, teks dan suara dengan tujuan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Peta berbasis multimedia ini merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih lengkap dan menjadi lebih menarik.

**Kata Kunci :** Peta digital, Wisata, Multimedia, Macromedia

## **ABSTRACT**

*By relying on a concept of education, Sindu Kusuma Edupark will appear as a vehicle for family tourism that can provide the experience and impression for every visitor. Business Edupark Sindu Kusuma currently only provides a brochure map of Sindu Kusuma Edupark to find out where the locations and facilities existing. It still not providing information to visitors because the information conveyed in the leaflet is very limited.*

*Hence the need for new ways to deliver innovation to increase the competitiveness of information technology in the field of tourism. One such innovation is the use of digital maps media in expected to help visitors as recipients of information. The digital map is created using Macromedia Director MX 2004 as the main application software development.*

*The end result of this research is in the form of a digital map that is inside equipped with picture, text and sound in order to make the information submitted well received. Map-based multimedia is an alternative that can be used to convey information more complete and more interesting.*

*Keywords : Digital Map, Tourism, Multimedia, Macromedia*