

**PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA
LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dena Miftakhul Jannah 12.02.8325

Risang Dewi 12.02.8326

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

**PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA
LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III
pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Dena Miftakhul Jannah 12.02.8325

Risang Dewi 12.02.8326

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA
LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Dena Miftakhul Jannah 12.02.8325

Risang Dewi 12.02.8326

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 Desember 2014

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA
LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Dena Miftakhul Jannah

12.02.8325

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

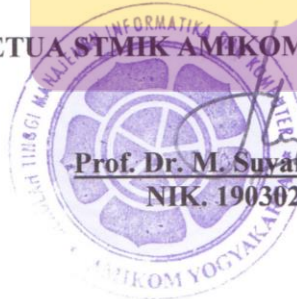
Sidiq Wahyu Surya Wijaya, ST, M.Kom
NIK. 190302234

Tanda Tangan



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 Agustus 2015

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA
LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Risang Dewi

12.02.83226

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

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

Tanda Tangan



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 05 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 07 Agustus 2015

Dena Miftakhul Jannah

NIM. 12.02.8325

Meterai
Rp. 6.000

Risang Dewi

NIM. 12.02.8326

Meterai
Rp. 6.000

MOTTO

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik “

~ HR. Thabrani ~

“ Harta karun paling berharga adalah keluarga “

~ Edward Newgate - One Piece ~

“ Kita akan menyesal bila mimpi yang kita kejar akhirnya gagal, tapi kita akan lebih menyesal bila kita tidak mencoba untuk mengejanya “

~ Bakuman ~

“ Bila kegagalan itu bagai hujan dan keberhasilan bagaikan matahari, maka butuh keduanya untuk melihat pelangi “

~ Kagome Higurashi - Inuyasha ~

“ Jika kau sudah mengetahui tujuan hidup mu, itu adalah indahnya kehidupan “

~ Angel Beats ~

“ Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan tulisan yang indah dalam kehidupan “

~ Nami - One Piece ~

“ Yakinlah pada dirimu sendiri, Berjuanglah “

~ Mikasa Ackerman - shingeki no kyojin ~

“ Ada banyak kebaikan yang tak bisa di ukur dengan prestasi “

~ Mizuki Himeji - Baka to Test to Shoukanjuu ~

“ Hidup bukan untuk menjadi sempurna. Tapi untuk melakukan apa yang ingin kau lakukan untuk menjadi yang kau inginkan “

~ Kokoro Connect ~

“ Mereka yang disebut teman adalah orang yang tidak akan meninggalkanmu “

~ Grisaia no rakuen ~

“ Teman yang baik, susah ditemukan, susah untuk ditinggalkan dan mustahil untuk dilupakan “

~ Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai ~

Dena Miftakhul Jannah

MOTTO

Jadikanlah kegagalan sebagai awal keberhasilan.

Menjadi diri sendiri lebih baik dari pada menjadi orang lain.

Gagal setelah mencoba, jauh lebih baik dari pada tidak sama sekali.

*Jangan menunggu sukses baru bersyukur, tetapi bersyukurlah maka
kesuksesan di depan mata.*

*Belajar dari masa lalu, hidup untuk masa kini, berharap untuk masa yang
mendatang.*

*Jangan pernah berhenti untuk berjuang, karena semua yang didapatkan tidak
pernah sia – sia.*

Pendidikan merupakan bekal hidup di hari tua.

Risang Dewi

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan rahmad serta hidayah-Nya
- ❖ Kedua orang tua, Bapak Teguh Santoso dan Ibu Tutik Sumaryati yang telah memberikan semangat dan do'a yang tak henti-hentinya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik
- ❖ Kakak Saya, Pramuditya Chandra Restu Santoso, A.md yang banyak sekali membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini
- ❖ Kepada Shafa Salsabila Ma'ruf dan Yumna Afifah Ma'ruf, yang selalu bikin kangen dan kasih support
- ❖ Kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing hingga terselesainya Tugas Akhir ini
- ❖ Kepada Risang Dewi selaku patner penyusunan Tugas Akhir ini, yang berjuang bareng-bareng terus
- ❖ Kepada teman-teman, Angkatan 2012 - D3 Manajemen Informatika - 03 "DEMILU" yang selalu memberikan support
- ❖ Kepada Rita Sanjaya dan Dwi Riyani, si pinky dan si ungu makasih supportnya selama ini
- ❖ Kepada Bapak Khriyanto Agung Wibowo, ST selaku Kepala Bagian Pendidikan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dalam pembuatan Tugas Akhir di Gembira Loka Yogyakarta
- ❖ Kepada teman-teman PM, Nia, Selvina, Winda, Aminah, Endah, Inayah, Ria, Annisa, Meindah, Dyah, Lia, Murty, Yusti, Nasrul, Agus, Adit, Vity, Lingga yang banyak sekali kasih support
- ❖ Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Dena Miftakhul Jannah

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karuniaNya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang – orang yang saya cintai dan telah mendukung saya dengan sepenuh hati.

Dari kekuatan doa dan perjuangan orang tua yang tak pernah lelah. Dan inspirasi dan sumber motivasi Kakak ku.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini saya banyak di bantu, di dukung dan di bimbing oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya banyak berterima kasih sebesar – besarnya kepada :

- ✚ Orang tua saya yang tak pernah lelah untuk berjuang dan berdoa untuk ke berhasilan saya.
- ✚ Kakak saya Dian Riyanto yang telah banyak mendukung dan memotivasi saya agar menjadi orang yang lebih baik.
- ✚ Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- ✚ Dena Miftakhul Jannah yang merupakan patner dan sahabat saya yang telah berjuang keras bersama.
- ✚ Teman - teman saya Rita, Ria, Dewi, Ita, Eno, Rega, Ovin dan seluruh keluarga besar 12 D3 MI 03 terima kasih atas dukungan kalian.
- ✚ Dan buat “*someone*” yang bernama Nopa Rio Saputra terimakasih atas motivasinya.
- ✚ Kampus tercinta STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✚ Para dosen STIMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya Dosen Multimedia Bapak Toni yang telah memberikan banyak ilmunya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir saya.

Risang Dewi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “ PETA DIGITAL KEBUN RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Studi Diploma III jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

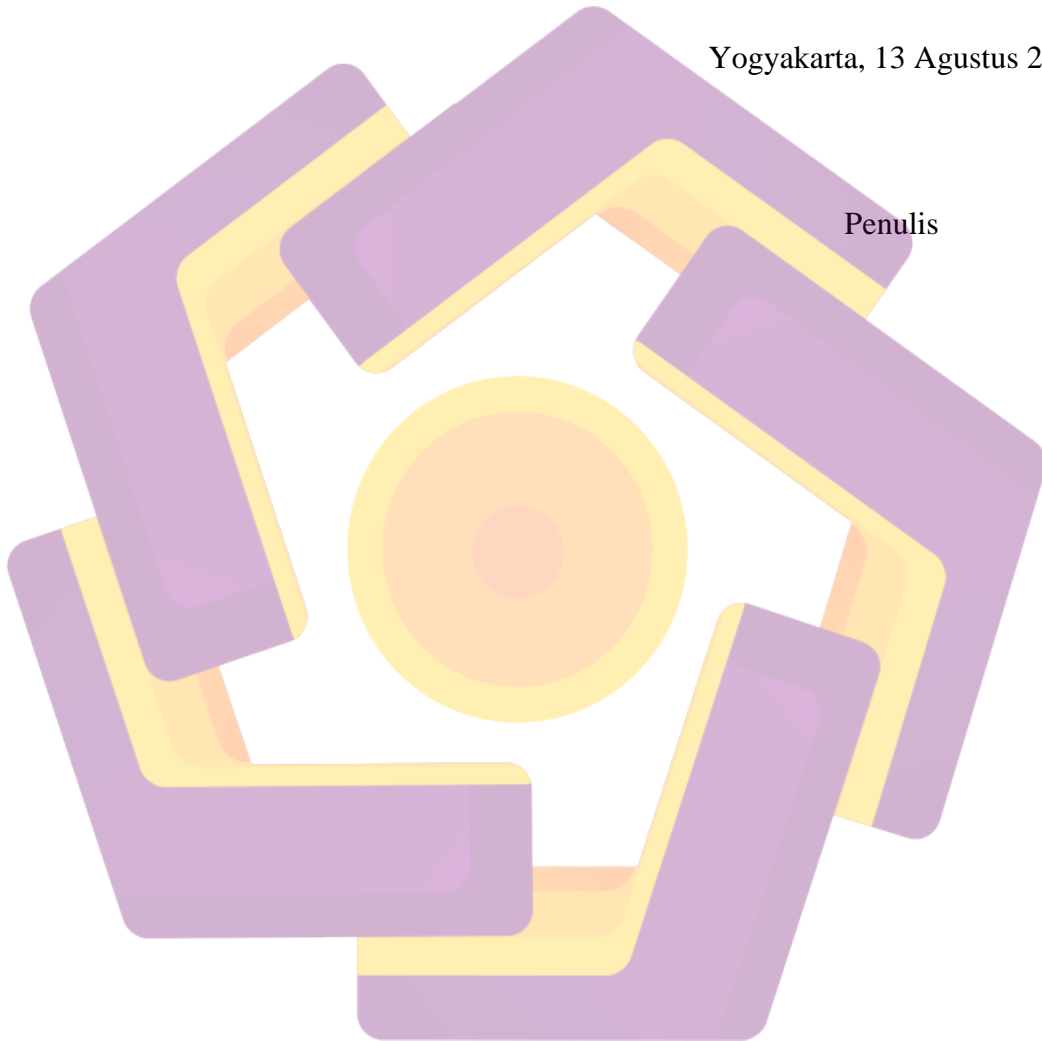
Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini sangat membutuhkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak demi sempurnanya tugas akhir ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku Dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan masukan, pengarahan serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Segenap Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Kedua orang tua dan keluarga kami yang selalu memberikan doa dan semangat.
6. Semua teman-teman seperjuangan D3-MI-03 yang telah membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
7. Bapak Khrisyanto Agung Wibowo, ST selaku Kepala Bagian Pendidikan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Gembira Loka Yogyakarta.
8. Karyawan Gembira Loka Yogyakarta yang telah membantu dalam pengumpulan bahan dan juga informasi.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari banyak kekurangan, hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan yang dimiliki penulis sangat terbatas. Sehingga saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penting bagi penulis dan perbaiki selanjutnya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2015

Penulis

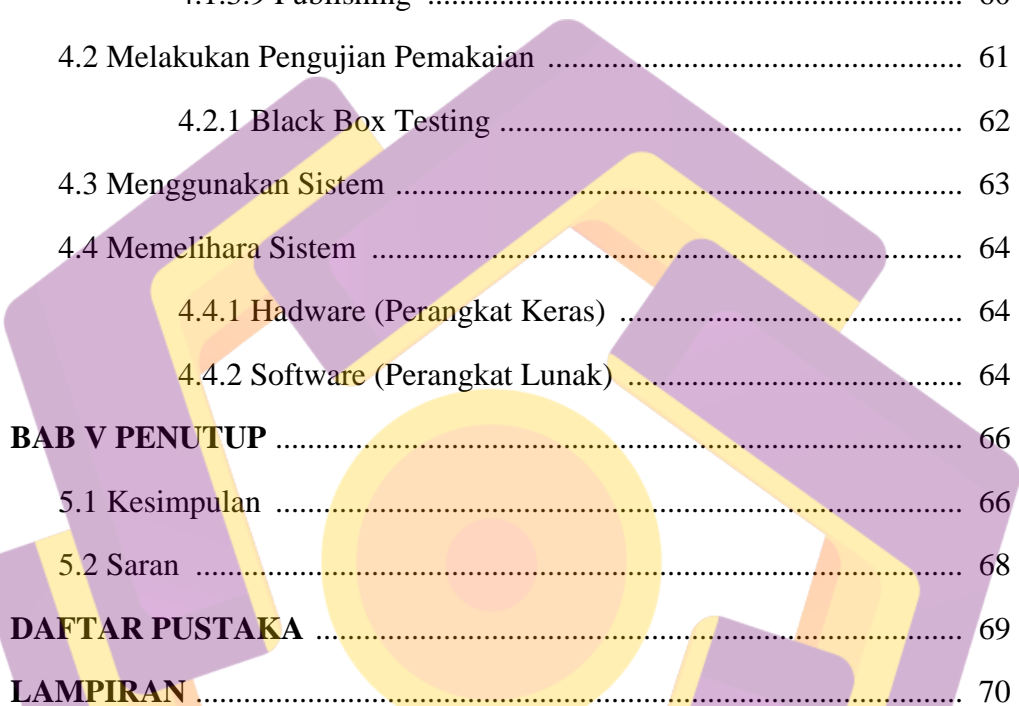


DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Studi Pustaka	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Peta	10
2.2.1 Komponen Dasar Peta	11
2.3 Definisi Multimedia	13
2.4 Objek Multimedia	14
2.4.1 Teks	14
2.4.2 Grafik	14
2.4.3 Bunyi	15
2.4.4 Video	16
2.4.5 Animasi	16
2.5 Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	16
2.5.1 Struktur Linier	16
2.5.2 Struktur Menu	17
2.5.3 Struktur Hierarki	18
2.5.4 Struktur Jaringan	19
2.5.4 Struktur Kombinasi	19
2.6 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.7.1 Adobe Flash CS 5	24
2.7.1.1 Area Kerja Adobe Flash	25
2.7.1.2 Action Script 2.0	26
2.7.2 Adobe Photoshop CS 5	27
2.7.2.1 Area Kerja Adobe Photoshop CS 5	28
2.7.3 Corel Draw X4	30
2.7.3.1 Area Kerja CorelDraw X4	30

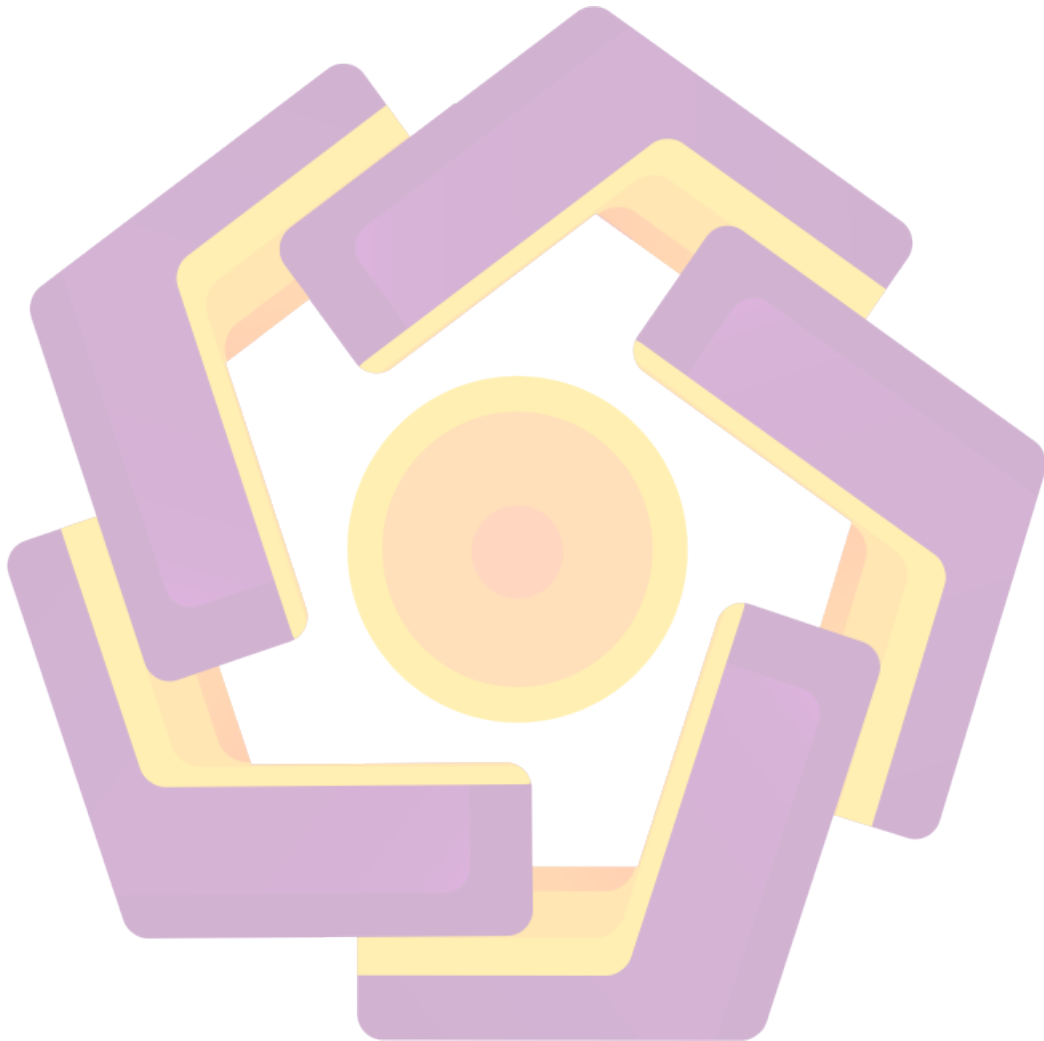
2.7.4 Adobe Audition CS 5	31
2.7.4.1 Area Kerja Audition CS 5	32
BAB III TINJAUAN UMUM	33
3.1 Tinjauan Uraian Perusahaan	33
3.1.1 Sejarah Kebun Raya dan Kebun Binatang	
Gembira Loka	33
3.1.2 Visi dan Misi	34
3.1.3 Logo Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta	36
3.1.4 Peta Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta	36
3.1.5 Denah Letak Lokasi Kebun Binatang	
Gembira Loka Yogyakarta	37
3.2 Mendefinisikan Masalah	37
3.3 Merancang Konsep	38
3.4 Merancang Isi	38
3.5 Merancang Naskah	43
3.6 Merancang Grafik	44
BAB IV PEMBAHASAN	46
4.1 Memproduksi Sistem	46
4.1.1 Membuat Background	46
4.1.2 Membuat Gambar Peta	49
4.1.2.1 Membuat Gambar Kartun	49
4.1.2.2 Membuat File .png	50
4.1.3 Mengatur Ukuran Halaman Lembar Kerja	51
4.1.3.1 Mengimport File	52
4.1.3.2 Membuat Button	52
4.1.3.3 Membuat Animasi	54
4.1.3.4 Menghubungkan Antar Halaman	56



4.1.3.5 Tombol Navigasi	57
4.1.3.6 Membuat Layer Deskripsi	57
4.1.3.7 Membuat Tombol Close	58
4.1.3.8 Mengolah Suara	59
4.1.3.9 Publishing	60
4.2 Melakukan Pengujian Pemakaian	61
4.2.1 Black Box Testing	62
4.3 Menggunakan Sistem	63
4.4 Memelihara Sistem	64
4.4.1 Hardware (Perangkat Keras)	64
4.4.2 Software (Perangkat Lunak)	64
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Black box testing peta digital	62
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	17
Gambar 2.2 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu	17
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	23
Gambar 2.7 Area kerja Adobe Flash CS 5	25
Gambar 2.8 Action Script 2.0	27
Gambar 2.9 Area kerja Adobe Photoshop CS 5	28
Gambar 2.10 Area kerja Corel Draw X4	30
Gambar 2.11 Tampilan Area kerja Adobe Audition 1.5	32
Gambar 3.1 Logo Gembira loka Yogyakarta	36
Gambar 3.2 Peta Gembira loka Yogyakarta	36
Gambar 3.3 Denah letak lokasi Gembira loka Yogyakarta	37
Gambar 3.4 Struktur aplikasi isi peta digital	39
Gambar 3.5 Struktur aplikasi Menu Utama	39
Gambar 3.6 Struktur aplikasi Menu Peta	40
Gambar 3.7 Struktur aplikasi Menu Keterangan	42
Gambar 3.8 Struktur aplikasi Menu Sound	43
Gambar 3.9 Struktur aplikasi naskah	43
Gambar 3.10 Struktur aplikasi grafik	45
Gambar 4.1 Siklus software yang dipakai	46

Gambar 4.2 Lembar Kerja CorelDRAW X4	47
Gambar 4.3 Setingan di propertis bar	47
Gambar 4.4 Tool Fountain Fill Dialog	48
Gambar 4.5 Tampilan Background Pada Lembar Kerja	48
Gambar 4.6 Tampilan gambar peta	49
Gambar 4.7 Tampilan gambar hewan kartun	50
Gambar 4.8 Tampilan gambar setelah dihilangkan background putih	51
Gambar 4.9 Tampilan Properties Adobe Flash CS5	51
Gambar 4.10 Tampilan Import File	52
Gambar 4.11 Tampilan membuat button	53
Gambar 4.12 Tampilan jendela timeline pada stage button	53
Gambar 4.13 Tampilan Pertama Adobe Flash CS5	54
Gambar 4.14 Tampilan Animasi	55
Gambar 4.15 Tampilan Animasi Cek poin	56
Gambar 4.16 Tampilan Timeline	56
Gambar 4.17 Tampilan Script	57
Gambar 4.18 Tampilan Timeline Deskripsi	58
Gambar 4.19 Tampilan Script Tombol Close	59
Gambar 4.20 Tampilan pada Edit view	60
Gambar 4.21 Tampilan Membuat File (.exe)	61

INTISARI

Perancangan peta digital ini adalah salah satu cara untuk memfasilitasi penyampaian informasi di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta, Dengan lokasi di JL. Kebun Raya No 2 Yogyakarta. Peta Digital aplikasi berbasis multimedia ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan animasi.

Informasi peta yang disajikan oleh Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta dalam memberikan informasi lengkap tentang Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta masih menggunakan peta secara manual yaitu berupa kertas. Kebun binatang gembira loka saat ini sudah mulai banyak mengalami perubahan dengan pengembangan infrastruktur yang lebih memadai

Latar belakang masalah yang timbul yang akan menjadi aplikasi peta digital, dimana aplikasi ini akan membantu para wisatawan untuk menerima informasi, aplikasi berbasis multimedia yang diciptakan untuk Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta. Selain itu melalui media ini wisatawan diharapkan dapat memperoleh informasi dalam mengakses area-area lokasi di Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.

Kata kunci: Peta digital, Informasi, Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta

ABSTRACT

The design of this digital map is one way to facilitate the delivery of information in Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta, with locations in JL. Kebun Raya No. 2 Yogyakarta. Digital map-based multimedia application is equipped with text, images, sound, and animation.

Map information presented by Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta in providing complete information about Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta still use manually map the form of paper. Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta excited workshops are now beginning to undergo much change with more adequate infrastructure development

Background issues that arise that will be digital map application, which application will help the tourists to receive information, multimedia-based application that was created for the Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta. In addition, through this medium is expected travelers can obtain information on accessing areas of the location in Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.

Keywords: *digital map, Information, Kebun Raya dan Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta*