

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA SITUS  
LIYANGAN DI KABUPATEN TEMANGGUNG**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Heru Prasetyo**

**11.12.6087**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA SITUS  
LIYANGAN DI KABUPATEN TEMANGGUNG**

Skripsi

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



**disusun oleh**

**Heru Prasetyo**

**11.12.6087**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI  
PARIWISATA SITUS LIYANGAN DI KABUPATEN TEMANGGUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Heru Prasetyo**

11.12.6087

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 April 2014

**Dosen Pembimbing**

  
**Haqif Al Fatta, M. Kom**

NIK. 190302096

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA SITUS  
LIYANGAN DI KABUPATEN TEMANGGUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Heru Prasetyo**

**11.12.6087**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

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

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

**Tanda Tangan**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Desember 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi Pendidikan 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.

Yogyakarta, Desember 2014

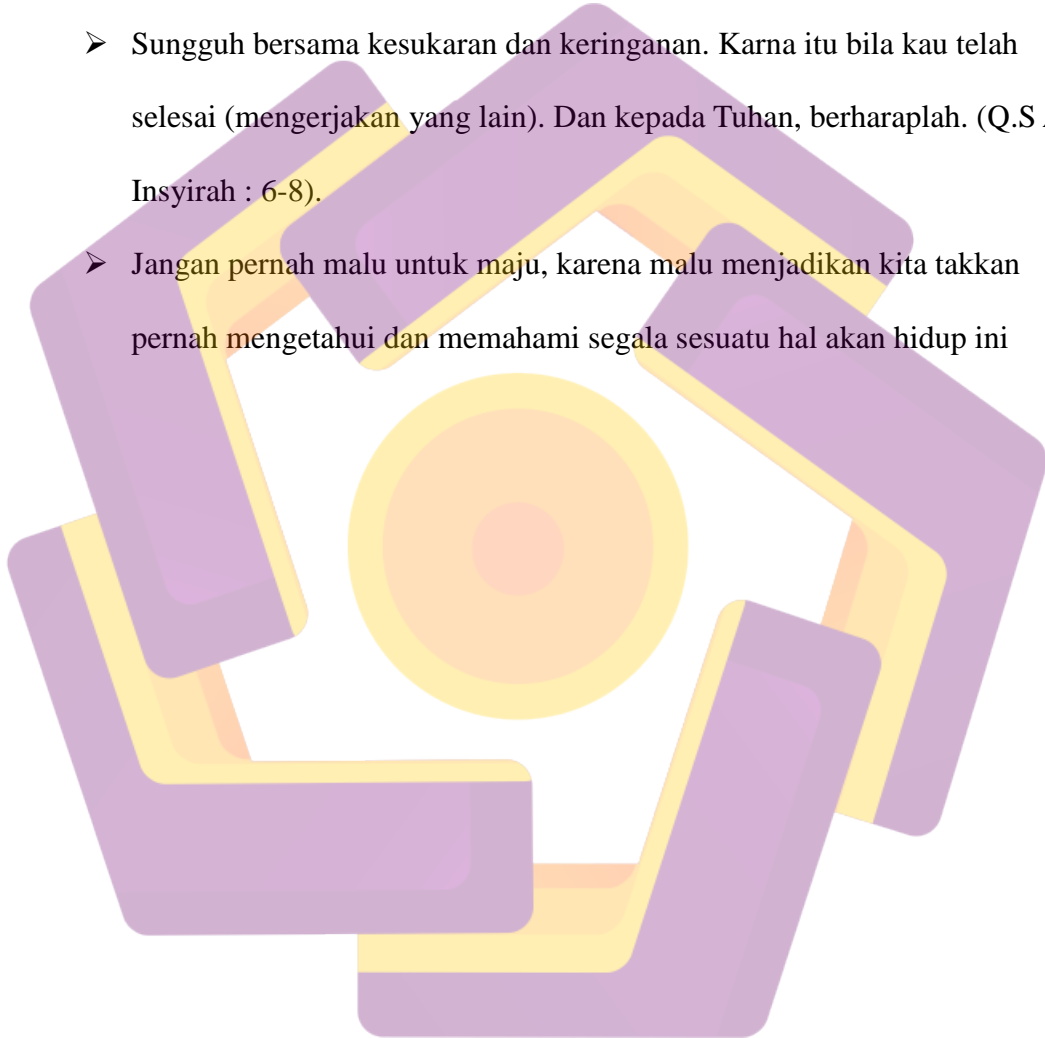


Heru Prasetyo

NIM. 11.12.6087

## MOTTO

- Nikmat yang besar setelah nikmat iman, adalah kesehatan, maka gunakanlah sebaik mungkin untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.
- Sungguh bersama kesukaran dan keringanan. Karna itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah. (Q.S Al Insyirah : 6-8).
- Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini



## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan.

Ibu dan Ayah atas do'a dan pengorbananya selama ini.

Teman-teman seperjuangan kelas 11-S1-SI-10 Ary, Syafin, Yoga, Arif, Putra, Najib dll yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Terima kasih atas dukungan dan doanya. .

Teman-teman kampus angkatan 2011 yang tidak bisa di sebutkan satu-satu, terima kasih untuk semuanya

Seluruh keluarga besar dan para sahabatku yang tidak bisa disebutkan namun selalu memberikan dukungan kepadaku, terima kasih semuanya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.



3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Pengelola Situs Liyangan yang telah memberikan banyak bantuan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis

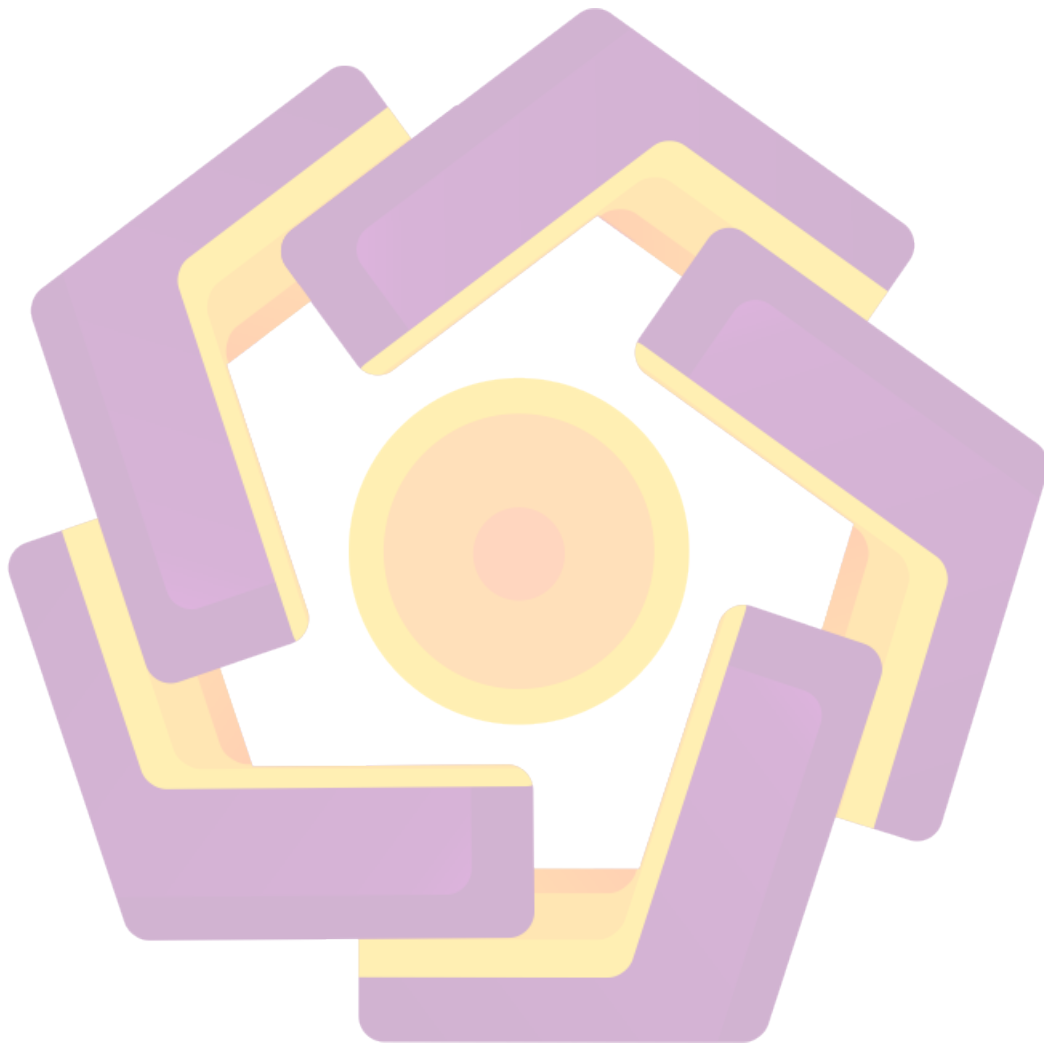
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DATAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar belakang masalah .....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	4
1.3.Batasan masalah .....	4
1.4.Tujuan Penelitian .....	4
1.5.Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	7

BAB IILANDASAN TEORI.....	8
2.1.Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2. Pengertian Mutimedia.....	8
2.1.3. Elemen Multimedia.....	9
2.1.4. Struktur Menu Link Multimedia.....	11
2.2.Perkembangan Multimedia.....	16
2.2.1. Siklus Pengembangan Multimedia.....	16
2.3.Informasi.....	21
2.3.1. Pengertian Informasi.....	21
2.3.2. Siklus Informasi.....	21
2.3.3. Kualitas Informasi.....	22
2.4.Promosi.....	22
2.4.1.Pengertian Promosi.....	22
2.4.2. Fungsi Promosi.....	23
2.4.3. Tujuan Promosi.....	23
2.5. Prangkat Lunak Yang Dikunakan.....	24
2.5.1. Adobe Flash CS3 Professional.....	24
2.5.2. Adobe Photoshop.....	26
BAB IIIANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1. Identifikasi Masalah.....	29
3.2.Analisis Kelemahan Sistem.....	29
3.3.Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.1.Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.3.2. Analisis Kebutuhan NonFungsional.....	31
3.4.Analis Kelayakan Sistem.....	33
3.4.1.Kelayakan Teknis.....	33
3.4.2. Kelayakan Operasional.....	33
3.4.3.Kelayakan Hukum.....	34

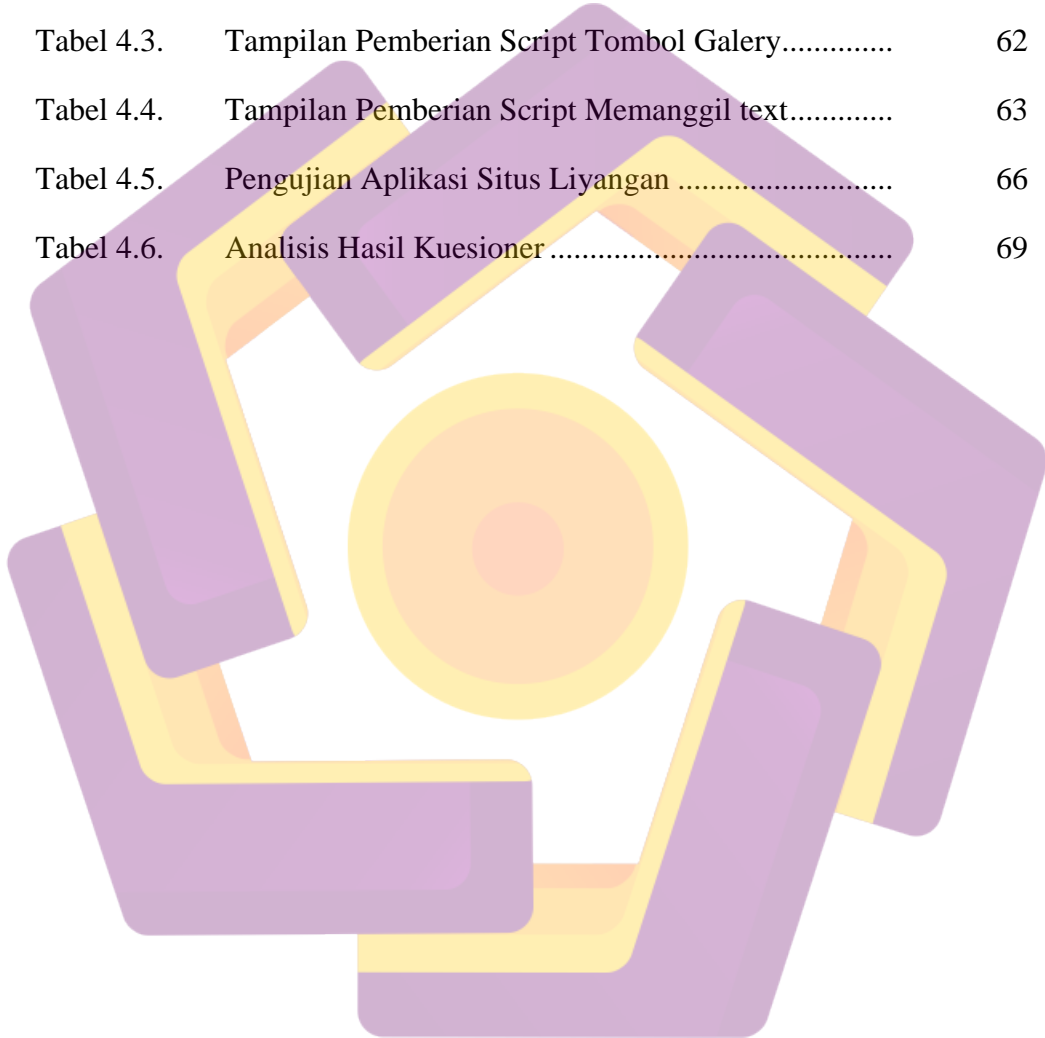
3.4.4. Kelayakan Ekonomi .....	34
3.5. Merancang Sistem .....	35
3.5.1. Merancang Konsep .....	35
3.5.2. Merancang Isi .....	36
3.5.3. Merancang Naskah.....	38
3.5.4. Merancang Grafik.....	40
1. Halaman Intro .....	40
2. Menu Utama .....	41
3. Beranda.....	42
4. Profil.....	42
5. Galeri.....	43
6. Fasilitas.....	43
7. Peta .....	44
8. Kontak .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1. Memproduksi Sistem .....	46
4.1.1. Pembuatan File Awal.....	47
4.2. Pembahasan Tampilan dan Listing Program.....	53
4.2.1. Interface .....	53
4.2.2. Screen.....	54
4.2.3. Listing Program.....	58
4.2.4. Exporting Aplikasi.....	64
4.3. Mengetes Sistem .....	66
4.3.1. Menggunakan Sistem.....	67
4.4. Uji coba Pemakai .....	68

BAB VPENUTUP .....	70
5.1.Kesimpulan.....	70
5.2.Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	xix



## DAFTAR TABEL

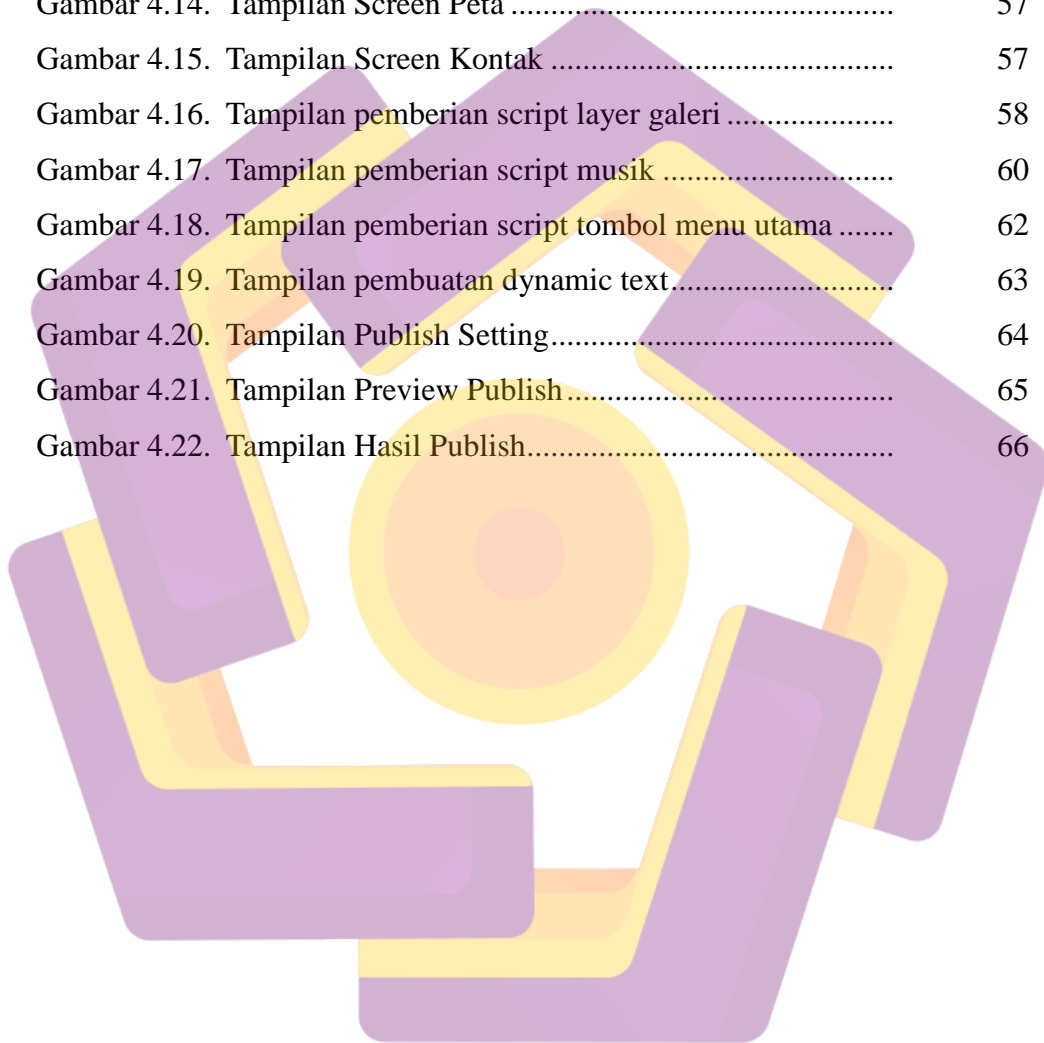
	Halaman
Tabel 4.1. Tampilan Pemberian Script Layer Galery .....	59
Tabel 4.2. Tampilan Pemberian Script Musik.....	61
Tabel 4.3. Tampilan Pemberian Script Tombol Galery.....	62
Tabel 4.4. Tampilan Pemberian Script Memanggil text.....	63
Tabel 4.5. Pengujian Aplikasi Situs Liyangan .....	66
Tabel 4.6. Analisis Hasil Kuesioner .....	69



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linier .....	11
Gambar 2.2. Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.3. Struktur Jaringan .....	13
Gambar 2.4. Struktur Kombinasi .....	14
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Multimedia .....	16
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Multimedia .....	17
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 .....	25
Gambar 2.8. Tampilan Adode Photoshop CS3.....	27
Gambar 3.1. Struktur Hierarki Media Informasi dan Promosi Interaktif.....	37
Gambar 3.2. Halaman Pembuka.....	41
Gambar 3.3. Halaman Menu Utama.....	41
Gambar 3.4. Halaman Beranda .....	42
Gambar 3.5. Halaman Profil.....	42
Gambar 3.6. Halaman Galery .....	43
Gambar 3.7. Halaman Fasilitas .....	43
Gambar 3.8. Halaman Peta.....	44
Gambar 3.9. Halaman Kontak .....	45
Gambar 4.1. Halaman awal Adobe Flash CS3 .....	47
Gambar 4.2. Layer kerja dan properties .....	48
Gambar 4.3. Import file ke Flash .....	49
Gambar 4.4. Objek yang akan di convert.....	50
Gambar 4.5. Pemilihan Movie clip dan Button .....	51
Gambar 4.6. Objek pada Frame.....	51
Gambar 4.7. Penambahan Frame .....	52
Gambar 4.8. Pemberian efek Motion dan Shape.....	53

Gambar 4.9. Tampilan Interface Menu .....	54
Gambar 4.10. Tampilan Intro .....	55
Gambar 4.11. Tampilan Screen Profil .....	55
Gambar 4.12. Tampilan Screen Galeri .....	56
Gambar 4.13. Tampilan Screen Fasilitas .....	56
Gambar 4.14. Tampilan Screen Peta .....	57
Gambar 4.15. Tampilan Screen Kontak .....	57
Gambar 4.16. Tampilan pemberian script layer galeri .....	58
Gambar 4.17. Tampilan pemberian script musik .....	60
Gambar 4.18. Tampilan pemberian script tombol menu utama .....	62
Gambar 4.19. Tampilan pembuatan dynamic text .....	63
Gambar 4.20. Tampilan Publish Setting .....	64
Gambar 4.21. Tampilan Preview Publish .....	65
Gambar 4.22. Tampilan Hasil Publish .....	66





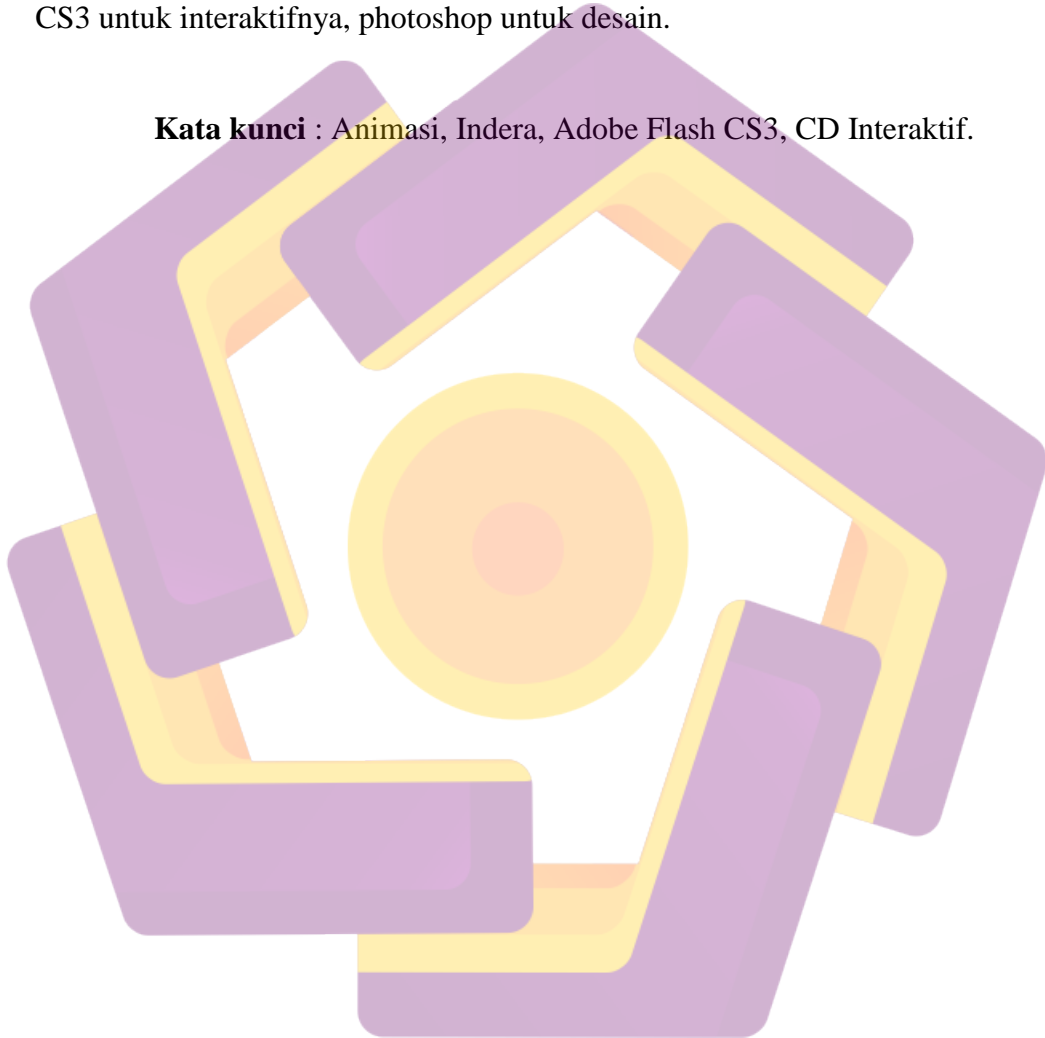
## INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat dari waktu ke waktu dibidang teknologi informasi dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dengan berbagai penemuan ilmiah yang menunjang teknologi informasi itu sendiri, dengan demikian semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas yang mendukung segala bentuk aktifitas manusia baik dalam menyelesaikan pekerjaan, tugas, mencari informasi atau referensi penting secara cepat dan efektif tanpa menyita banyak waktu dari aktifitas kehidupan yang lain.

Salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan dalam aktifitas sehari-hari yaitu teknologi komputer. Salah satu bidang dari komputer adalah multimedia. Tidak diragukan lagi bahwa multimedia pada masa sekarang memiliki peran besar dalam bidang promosi karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Kelebihan dari multimedia adalah mampu menarik minat penggunanya karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat sehingga multimedia merupakan media yang tepat bagi Situs Liyangan untuk mempromosikan dan mendistribusikan informasi kepada masyarakat.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, dan Implementasi tampilan program. Program yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 untuk interaktifnya, photoshop untuk desain.

**Kata kunci :** Animasi, Indera, Adobe Flash CS3, CD Interaktif.



## ABSTRACT

*The progress of science and technology is developing rapidly at the present time helped humans in entering a new era in the age of technology that was created to lighten the burden of activities in daily life, and help us to provide fast, precise, and accurate information about a company or agency.*

*This thesis is taking the issue of how to make multimedia applications as a medium for information and promotion of tourism Liyangan site. Therefore, in order to contribute to the right for tourists, felt the need for an information medium that aims to publicize and promote the Liyangan site, and able to provide information about the Liyangan site.*

*Application information and promotional media for tourism Liyangan site created entirely using Adobe Flash CS3. The end result of the application of information and promotional media for tourism Liyangan site is a CD (Compact Disc) learning by using. Extensinya exe file.*

**Keywords :** *Multimedia, Adobe Flash CS3, Tourism Liyangan site*