

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
KOMPLEKS CANDI DI KABUPATEN MUARO
JAMBI- JAMBI**

SKRIPSI



disusun oleh

Richar Oktafyando

10.12.4656

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

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
KOMPLEKS CANDI DI KABUPATEN MUARO
JAMBI- JAMBI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Richar Oktafyando

10.12.4656

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
KOMPLEKS CANDI DI KABUPATEN MUARO
JAMBI – JAMBI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Richar Oktafyando

10.12.4656

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA**

KOMPLEKS CANDI DI KABUPATEN MUARO

JAMBI – JAMBI

Yang disusun oleh

Richar Oktafyando

10.12.4656

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 januari 2015

Susunan Dewan Penguji

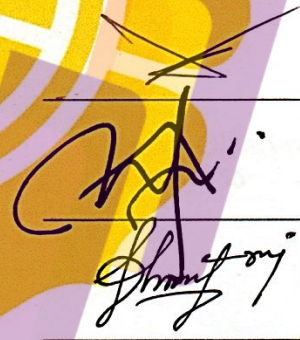
Nama Penguji

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

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Serjana Komputer
Tanggal 28 Januari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK.19032001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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, 28 Januari 2015



Richar Oktafyando
10.12.4656

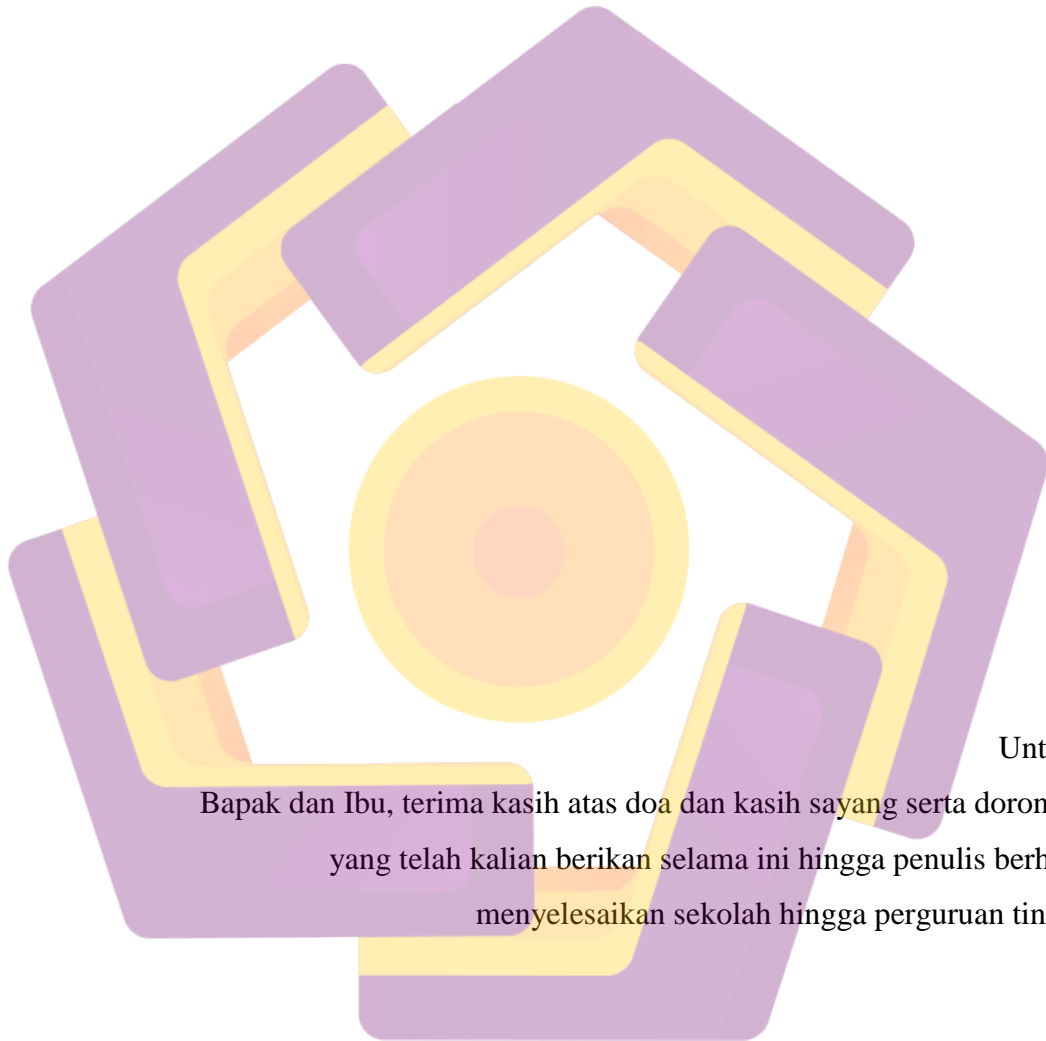
HALAMAN MOTTO

Kesuksesan itu suatu perjalanan, bukan tempat tujuan. Separuh dari kesenangan terdapat di tengah perjalanan menuju ke sana (Gita Bellin).

“ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan swesuai dengan kesanggupan
“ (QS. Al-Baqoroh : 286)



HALAMAN PERSEMBAHAN



Untuk :

Bapak dan Ibu, terima kasih atas doa dan kasih sayang serta dorongan yang telah kalian berikan selama ini hingga penulis berhasil menyelesaikan sekolah hingga perguruan tinggi.

KATA PENGANTAR

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

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan 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 Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib dan seperjuangan yang luar biasa semangatnya
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. 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, 28 Januari 2015



Penulis

INTISARI

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat pada saat ini manusia membantu dalam memasuki era baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, dan membantu kita untuk memberikan yang cepat, tepat, dan akurat informasi tentang suatu perusahaan atau instansi. Tesis ini mengambil masalah bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi pariwisata kompleks Candi Muaro Jambi.

Oleh karena itu, dalam rangka memberikan kontribusi ke kanan bagi wisatawan, merasa perlu untuk media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan kompleks Candi Muaro Jambi, dan mampu memberikan informasi tentang kompleks Candi Muaro Jambi.

Hasil akhir dari penerapan informasi dan media promosi untuk pariwisata kompleks Candi Muaro Jambi adalah CD (Compact Disc) pembelajaran.

Kata kunci : Multimedia, Wisata kompleks Candi Muaro Jambi

ABSTRAK

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 temple complex muaro jambi.

Therefore, in order to contribute to the right for tourists, felt the need for an information medium that aims to publicize and promote the temple complex muaro jambi, and able to provide information about the temple complex muaro jambi.

The end result of the application of information and promotional media for tourism temple complex muaro jambi is a CD (Compact Disc) learning.

Keywords : *Multimedia, Tourism Temple Complex Muaro Jambi*



DAFTAR ISI

<u>PERSETUJUAN</u>	<u>ii</u>
<u>PENGESAHAN</u>	<u>iii</u>
<u>PERNYATAAN</u>	<u>iv</u>
<u>HALAMAN MOTTO</u>	<u>v</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	<u>vi</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>vii</u>
<u>INTISARI</u>	<u>ix</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>x</u>
<u>DAFTAR ISI</u>	<u>xi</u>
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	<u>xiv</u>
<u>DAFTAR TABEL</u>	<u>xvi</u>
<u>BAB I PENDAHULUAN.....</u>	<u>1</u>
<u>1.1 Latar Belakang Masalah</u>	<u>1</u>
<u>1.2 Rumusan Masalah.....</u>	<u>2</u>
<u>1.3 Batasan Maslah</u>	<u>3</u>
<u>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</u>	<u>3</u>
<u>1.5 Metode Penelitian</u>	<u>3</u>
<u>1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....</u>	<u>4</u>
<u>1.5.2 Metode Analisi.....</u>	<u>4</u>
<u>1.5.3 Metode Perancangan.....</u>	<u>5</u>
<u>1.5.4 Metode Pengembangan.....</u>	<u>5</u>
<u>1.5.5 Metode Testing</u>	<u>5</u>
<u>1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....</u>	<u>5</u>
<u>BAB II LANDASAN TEORI.....</u>	<u>7</u>
<u>2.1 Tinjauan Pustaka.....</u>	<u>7</u>
<u>2.1.1 Persamaan</u>	<u>7</u>
<u>2.1.2 Perbedaan.....</u>	<u>8</u>
<u>2.2 Mutimedia.....</u>	<u>8</u>
<u>2.2.1 Sejarah Multimedia.....</u>	<u>8</u>

2.2.2	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.3	Macam – Macam Multimedia.....	10
2.2.4	Elemen – Elemen Multimedia.....	11
2.2.5	Pengertian Aplikasi Multimedia	13
2.2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.3	Informasi	20
2.3.1	Pengertian Informasi.....	20
2.3.2	Kualitas Informasi.....	20
2.3.3	Nilai Informasi	21
2.4	Promosi	22
2.4.1	Pengertian Promosi	22
2.4.2	Tujuan Promosi.....	22
2.5	Analisi SWOT.....	23
2.6	Struktur Hirarki	24
2.7	Black-Box	24
2.8	Perangkat Lunak	25
2.8.1	Adobe Photoshop CS3	25
2.8.2	Adobe Flash CS6	27
2.8.3	3D Studio Max.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	31
3.2	Identifikasi Masalah	32
3.3	Analisis	32
3.3.1	Usulan Sistem Multimedia.....	32
3.3.2	Analisis SWOT	32
3.3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.3.4	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	35
3.3.5	Analisis Kelayakan Sistem	36
3.4	Perancangan	37
3.4.1	Perancangan Konsep.....	37
3.4.2	Perancangan Isi	38

3.4.3 Perancangan Naskah	39
3.4.4 Perancangan Grafik.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Produksi Sistem	46
4.1.1 Pembuatan Gambar Candi 3D	46
4.1.2 Bahan Yang Digunakan	46
4.1.3 Produksi Suara Latar.....	49
4.1.4 Penggunaan Sistem	49
4.1.5 Pengetesan Sistem.....	54
4.2 Pembahasan Program.....	55
4.3 Pemeliharaan Sistem.....	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia	11
Gambar 2.2 siklus pengembangan aplikasi multimedia	14
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Flash CS6	27
Gambar 2.5 Tampilan 3D Studio Max	29
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Hirarki Untuk Media Kompleks Candi	39
Gambar 3.2 Rancangan Intro	41
Gambar 3.3 Rancangan Home	42
Gambar 3.4 Rancangan Menu Sejarah	43
Gambar 3.5 Rancangan Menu Wisata	43
Gambar 3.6 Rancangan Menu Informasi	44
Gambar 3.7 Rancangan Menu Galery	45
Gambar 3.8 Rancangan Menu Peta	45
Gambar 4.1 Candi Muaro Jambi	46
Gambar 4.2 pengeditan suara latar menggunakan Adobe soundbooth CS3 ...	49
Gambar 4.3 Halaman Intro	50
Gambar 4.4 Halaman Intro Lanjutan	50
Gambar 4.5 Halaman Home	51
Gambar 4.6 Halaman Sejarah	51
Gambar 4.7 Halaman Wisata	52
Gambar 4.8 Halaman Infomasi	52
Gambar 4.9 Halaman Galery	53

<u>Gambar 4.10 Halaman Peta</u>	<u>53</u>
<u>Gambar 4.11 Screenshot halaman intro</u>	<u>55</u>
<u>Gambar 4.12 Screenshot halaman home.....</u>	<u>56</u>
<u>Gambar 4.13 Screenshot halaman sejarah</u>	<u>57</u>
<u>Gambar 4.14 Screenshot halaman wisata</u>	<u>58</u>
<u>Gambar 4.15 Screenshot halaman informasi</u>	<u>59</u>
<u>Gambar 4.16 Screenshot halaman galeri</u>	<u>60</u>
<u>Gambar 4.17 Screenshot halaman peta</u>	<u>61</u>
<u>Gambar 4.18 Screenshot tombol exit</u>	<u>62</u>



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 pengembangan sistem multimedia.....	15
Tabel 3.1 rancangan naskah.....	39
Tabel 4.1 bahan-bahan yang digunakan.....	47
Tabel 4.2 Pengujian Sistem.....	54

