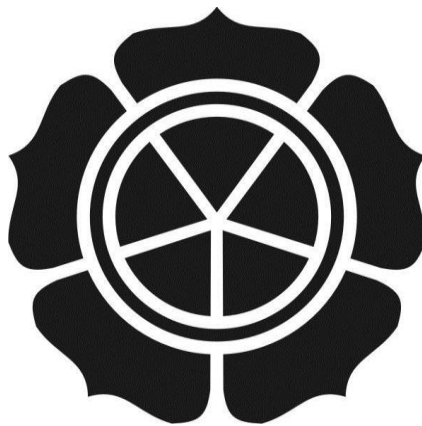


**MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA
PANTAI SIGANDU DI KABUPATEN BATANG BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Syukron Ma'mun

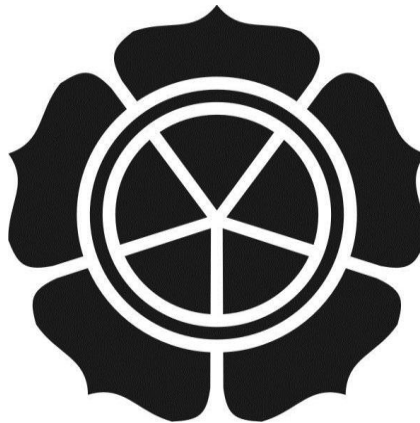
10.12.4790

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

**MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA
PANTAI SIGANDU DI KABUPATEN BATANG BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Syukron Ma'mun

10.12.4790

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA
PANTAI SIGANDU DI KABUPATEN BATANG
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syukron Ma'mun

10.12.4790

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 November 2013

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK.190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI OBYEK WISATA
PANTAI SIGANDU DI KABUPATEN BATANG
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Syukron Ma'mun

10.12.4790

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK.190302107

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190000001

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di Institusi pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 08 September 2014

Syukron Ma'mun
10.12.4790

MOTTO

“...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.s. Al-Mujadalah, ayat 11).

*Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua
(Aristoteles)*

*Jika anda dapat memimpikannya, anda dapat melakukannya
(Walt Disney)*

*Kuasailah pikiranmu maka kamu akan sanggup melakukan apa saja
dengan pikiranmu
(Plato)*

*Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan
(Herodotus)*

*Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah
(Lessing)*

*Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah
berbuat baik terhadap diri sendiri
(Benyamin Franklin)*

*Kemenangan yang indah – indahnya dan sesukar – sukarnya yang
boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.
(Ibu Kartini)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan Segala ketulusan dan kerendahan hati, skripsi ini Saya persembahkan untuk :

1. Ayahanda dan Ibunda Tercinta yang senantiasa membimbing, mengarahkan, mendorong, dan mendo'akan hingga aku menjadi seperti sekarang ini.
2. Semua keluarga yang saya sayangi, yang saya cintai, dukungan dan bantuan doa dan nasehatnya, sekali lagi saya ucapkan terima kasih.
3. Pujaan Hati, yang selalu setia menemani, memberikan semangat, sabar menunggu, selalu ada untukku, tempat meluapkan kebahagiaan dan kesedihan... adinda Yhuli Tatik, Terima kasih atas segalanya.
4. Sahabat sahabatku semua yang nggak bisa disebutkan satu persatu. Kalian adalah sahabat hebat sahabat yang tidak bisa aku lupakan banyak hal yang kita lakukan yang tidak bisa aku lupakan. Terima kasih untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga Selesai.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Dr, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membatu dalam penyelesaian penyusunan laporan Skripsi ini.

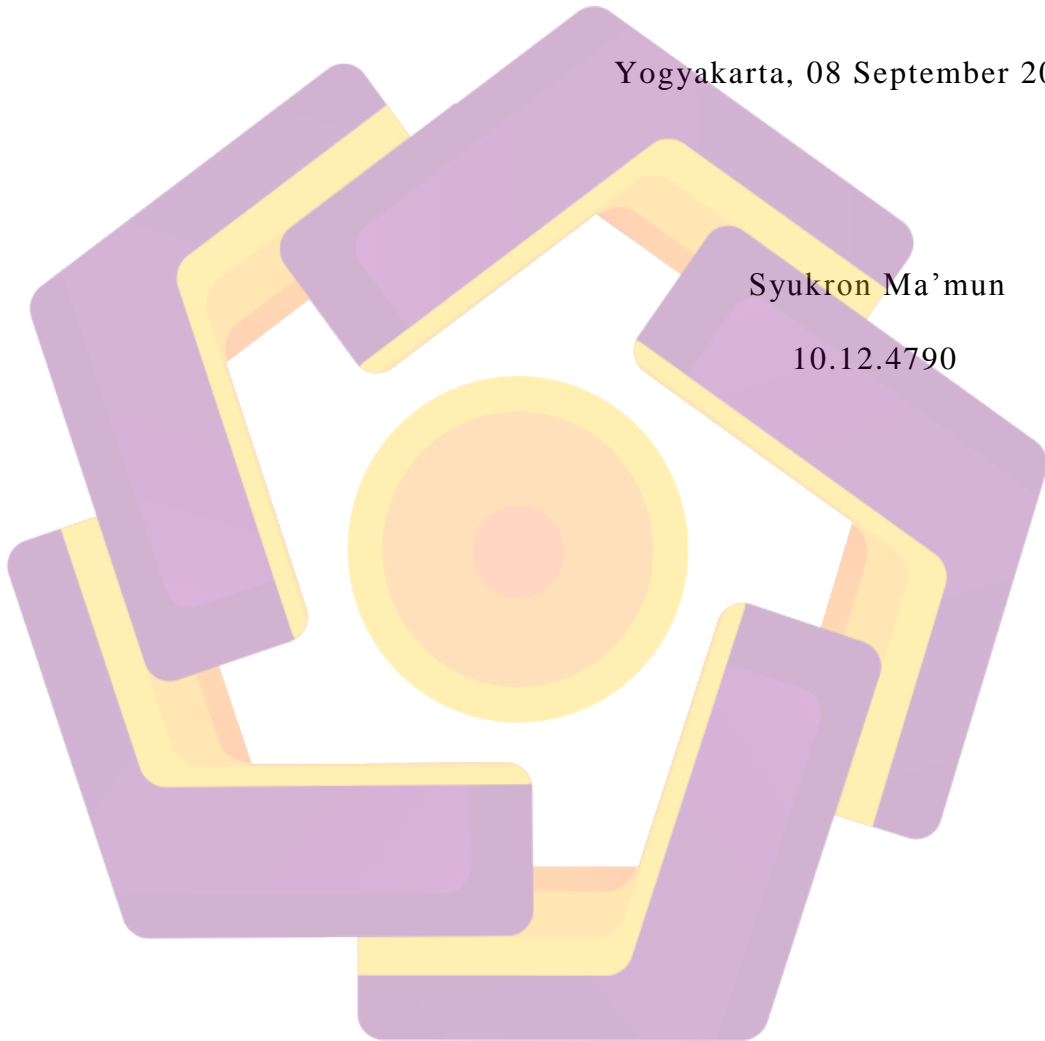
Kebaikan yang ada dalam skripsi ini semata-mata datangnya dari Allah SWT, dan kekurangan yang ada merupakan kekhilafan dari

penulis. Maka dari itu kritik dan saran penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Yogyakarta, 08 September 2014

Syukron Ma'mun

10.12.4790



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1.1. Observasi.....	5
1.5.1.2. Wawancara.....	5
1.5.1.3. Studi Pustaka.....	5
1.5.1.4. Dokumentasi	6
1.5.2. Metode Perancangan Aplikasi.....	6
1.5.3. Implementasi Sistem	6
1.5.4. Metode Uji Coba Aplikasi	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8

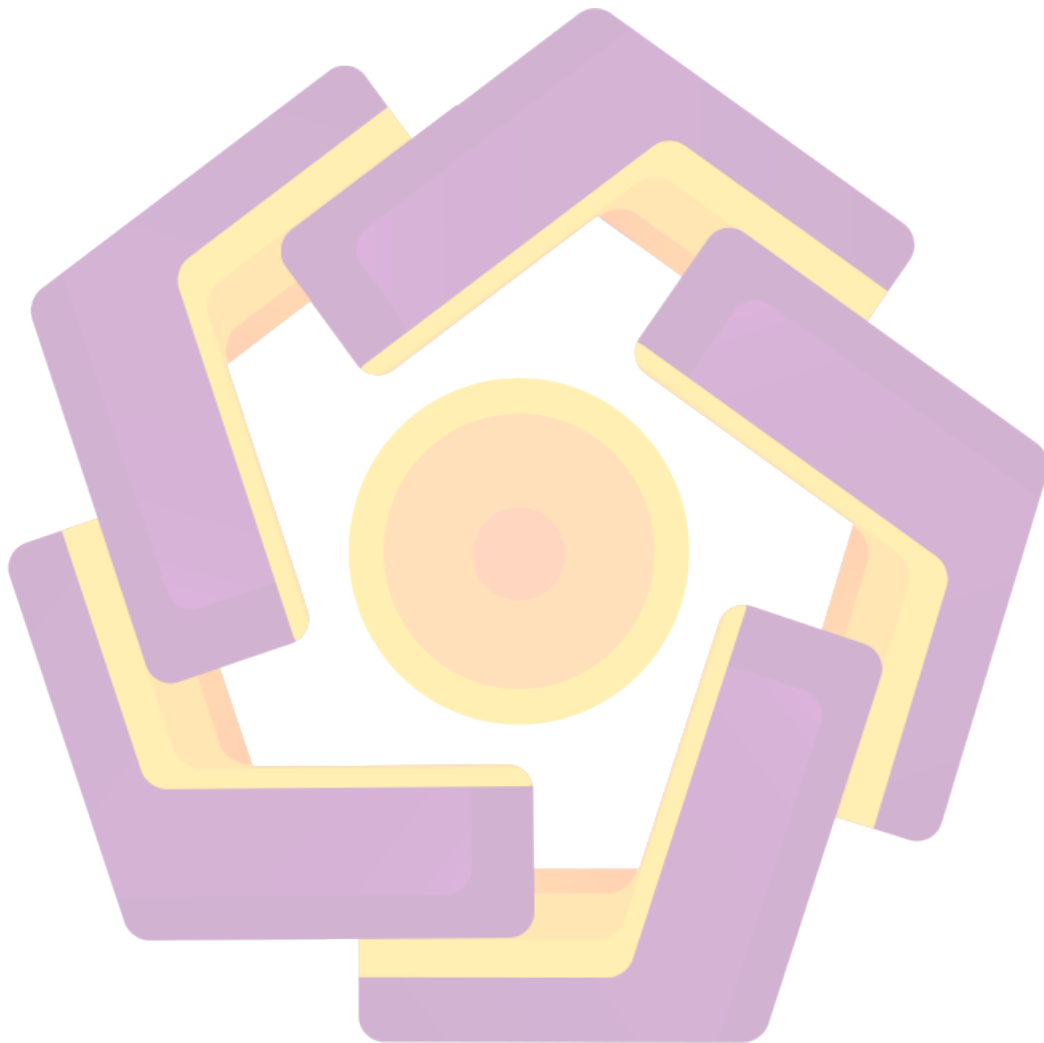
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Pengertian Multimedia Interaktif	9
2.1.4 Pengertian Promosi	10
2.1.5 Pengertian Informasi	10
2.1.6 Elemen Multimedia	11
2.1.7 Aplikasi Multimedia	13
2.1.8 Pentingnya Multimedia	15
2.1.9 Media Interaktif	16
2.1.10 Tujuan Promosi Pariwisata	17
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	17
2.2.1. Struktur Linear	18
2.2.2 Struktur Menu	19
2.2.3 Struktur Hierarki	20
2.2.4. Struktur Jaringan	21
2.2.5 Struktur Kombinasi	22
2.3 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	23
2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	23
2.3.2 Pendefinisian Masalah Multimedia	24
2.3.2.1 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	25
2.3.2.2 Masalah dalam Sistem Multimedia	26
2.3.2.3 Mengidentifikasi Penyebab Masalah dan Titik Keputusan	26
2.3.2.4 Mengidentifikasi Pemakai Akhir pada Sistem Multimedia	26
2.3.2.5 Prioritas Penanganan Masalah	26
2.3.3 Studi Kelayakan	27
2.3.4 Merancang Konsep	27
2.3.5 Merancang Isi	27
2.3.6 Merancang Naskah	28
2.3.7 Merancang Grafik	28
2.3.8 Memproduksi Sistem Multimedia	29
2.3.9 Pengujian Sistem Multimedia	29

2.3.10 Penggunaan Sistem Multimedia.....	29
2.3.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia	30
2.4 Interaksi Manusia Dan Komputer	30
2.4.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer	30
2.4.2 Manusia	30
2.4.3 Komputer	31
2.4.4 Interaksi.....	31
2.4.5 Perancangan Antarmuka Pemakai.....	31
2.5 Perangkat Lunak.....	32
2.5.1 Pengertian Perangkat Lunak	32
2.5.2 Rekayasa Perangkat Lunak	33
2.5.3 Perangkat Lunak yang digunakan	33
2.5.3.1 Adobe Flash CS3	33
2.5.3.1.1 ActionScript 2.0	36
2.5.3.1.2 Loading External Movie	36
2.5.3.2 Adobe Photoshop CS3	37
2.5.3.3 Adobe Soundbooth CS3.....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	42
3.1 Tinjauan Umum	42
3.1.1 Gambaran Umum Pantai Sigandu Kabupaten Batang	42
3.1.2 Hubungan Dinas Pariwisata Kabupaten Batang dengan Obyek Wisata Pantai Sigandu.....	43
3.1.3 Fasilitas dan Pelayanan yang Tersedia.....	43
3.1.3.1 Akomodasi	43
3.1.3.2 Dolphin Center	44
3.1.3.3 Kebun Binatang.....	44
3.1.3.4 Toilet Umum	44
3.1.3.5 Wahana Permainan Anak.....	44
3.1.3.6 Area Parkir	44
3.1.3.7 Satwa Tunggang.....	45
3.1.3.8 Kuliner	45

3.1.3.9 Toko Souvenir.....	45
3.1.3.10 Outbound Mangrove	45
3.1.3.11 Keselamatan Pengunjung (SAR)	46
3.2 Analisis Sistem.....	46
3.2.1 Tahap identifikasi.....	46
3.2.2 Titik Keputusan.....	47
3.2.3 Analisis SWOT	47
3.2.3.1 Kekuatan (Strength)	48
3.2.3.2 Kelemahan (Weakness).....	48
3.2.3.3 Peluang (Oportunity).....	49
3.2.3.4 Ancaman(Threats).....	49
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	49
3.2.4.1 Kebutuhan Fungsional	50
3.2.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	51
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	54
3.2.5.1 Kelayakan Teknologi	55
3.2.5.2 Kelayakan Hukum.....	55
3.2.5.3 Kelayakan Operasional	56
3.2.5.4 Kelayakan Ekonomi	56
3.3 Perancangan Sistem	61
3.4 Perancangan Multimedia.....	62
3.4.1 Deskripsi Sistem.....	62
3.4.2 Merancang Konsep.....	63
3.4.3 Merancang Isi.....	64
3.4.4 Merancang Naskah.....	66
3.4.5 Merancang Grafik	72
3.4.5.1 Tampilan INTRO	72
3.4.5.2 Tampilan Menu Utama	73
3.4.5.3 Tampilan Menu Profile	75
3.4.5.4 Tampilan Menu Facility	76
3.4.5.5 Tampilan Menu Contact Us	77

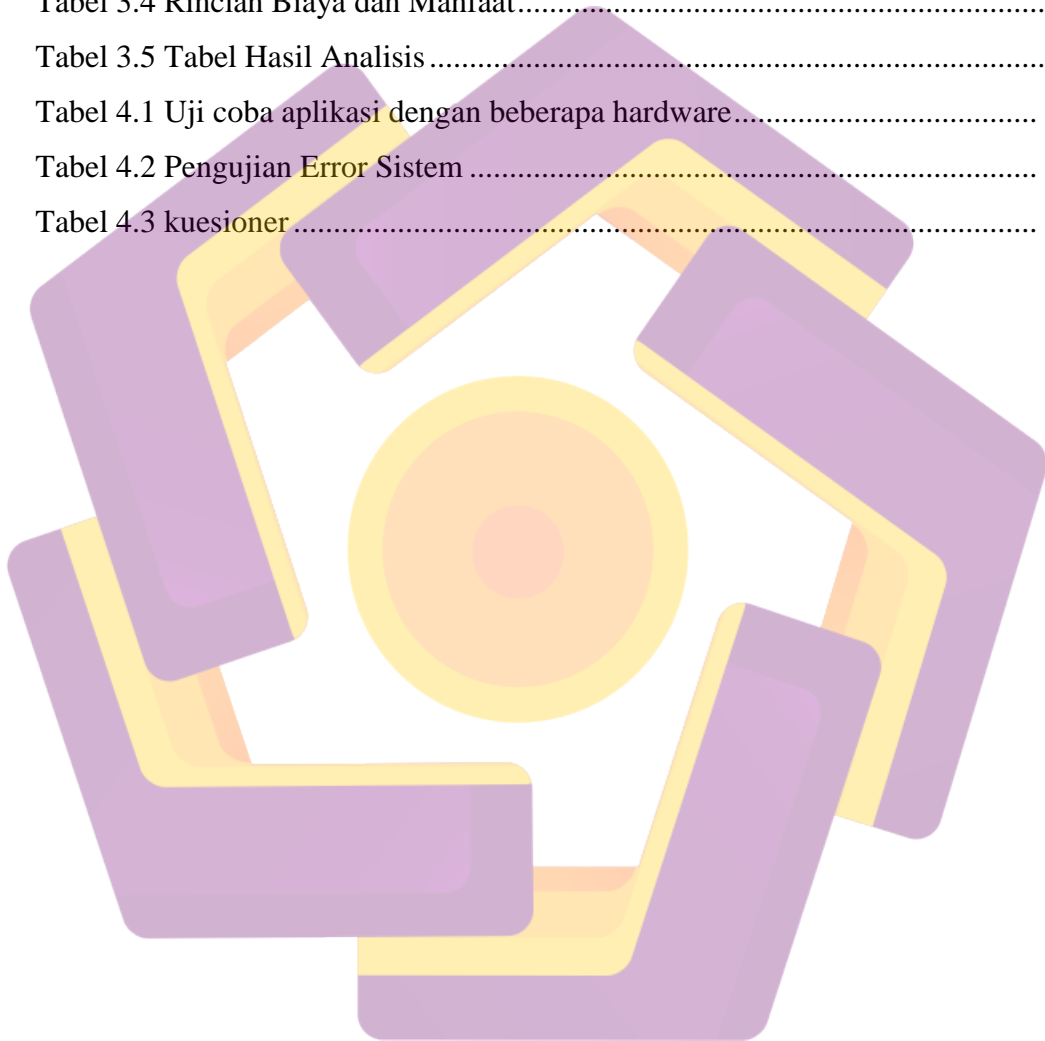
3.4.5.6 Tampilan Menu Help	78
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Memproduksi Sistem	80
4.1.1 Mengolah gambar menggunakan Adobe Photosop CS3.....	81
4.1.2 Pengolahan Suara.....	83
4.1.3 Menggabungkan semua elemen Multimedia di Adobe Flash CS3	84
4.1.3.1 Pembuatan Dokumen Baru	84
4.1.3.2 Mengimport File ke Adobe Flash CS3	85
4.1.3.3 Pembuatan Animasi di Adobe Flash CS3	87
4.1.3.4 Menghubungkan Menu-Menu Menggunakan Tombol Navigasi..	96
4.1.4 Pengujian Alfa.....	104
4.1.5 Mpublish File Atau Rendering	106
4.2 Menguji Sistem	107
4.2.1 Pengujian Beta	108
4.2.2 Pengujian Terhadap Pengguna.....	111
4.3 Menggunakan Sistem.....	113
4.4 Pemeliharaan Sistem Multimedia	113
4.4.1 Memelihara Perangkat Keras	114
4.4.2 Memelihara Perangkat Lunak	114
4.4.3 Memelihara VCD/DVD	115
4.5 Manual Program.....	115
4.5.1 Intro	115
4.5.2 Menu Utama.....	116
4.5.3 Menu Profile	117
4.5.4 Menu Facility	118
4.5.5 Menu Contact Us.....	118
4.5.6 Menu Help.....	119
4.5.7 Menu Keluar.....	120
4.6 Keunggulan dan Kelemahan	120
4.6.1 Keunggulan Aplikasi.....	120
4.6.2 Kelemahan Aplikasi.....	121

BAB V PENUTUP.....	122
5.1 Kesimpulan	122
5.2 Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	124



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras Pada Tahapan Pembuatan Aplikasi.	52
Tabel 3.2 Perangkat Keras Pada Tahapan Implementasi.	52
Tabel 3.3 Perangkat lunak pada Tahapan Implementasi.....	54
Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat.....	57
Tabel 3.5 Tabel Hasil Analisis	61
Tabel 4.1 Uji coba aplikasi dengan beberapa hardware.....	108
Tabel 4.2 Pengujian Error Sistem	109
Tabel 4.3 kuesioner.....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Lima Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Icon yang digunakan untuk mendesain struktur aplikasi multimedia	18
Gambar 2.3 Struktur Linear	19
Gambar 2.4 Struktur Menu.	20
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	21
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	22
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi	23
Gambar 2.8. siklus pengembangan sistem multimedia.....	24
Gambar 2.9 Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	34
Gambar 2.10 Tampilan jendela kerja Adobe Photoshop CS3.....	38
Gambar 2.11 Tampilan Awal Adobe Soundbooth CS3	41
Tabel 3.1 Perangkat Keras Pada Tahapan Pembuatan Aplikasi.	52
Tabel 3.2 Perangkat Keras Pada Tahapan Implementasi.	52
Tabel 3.3 Perangkat lunak pada Tahapan Implementasi.....	54
Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat.....	57
Tabel 3.5 Tabel Hasil Analisis	61
Gambar 3.1 Struktur Hierarki Multimedia interaktif	66
Gambar 3.2 Rancangan Intro	73
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	74
Gambar 3.4 Rancangan Menu Profile.....	75
Gambar 3.5 Rancangan Menu Facility.....	76
Gambar 3.6 Rancangan Menu Contact Us.....	77
Gambar 3.7 Rancangan Menu Help	78
Gambar 4.1 Kotak dialog <i>new</i> di Adobe Photoshop CS3.	82
Gambar 4.2 Tampilan Background.	82
Gambar 4.3 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	83
Gambar 4.4 Pembuatan dokumen baru Adobe Flash CS3.....	84
Gambar 4.5 Pengaturan dokumen baru	85
Gambar 4.6 Jendela Import to Library.....	86

Gambar 4.7 Tampilan Library di Adobe Flash CS3	86
Gambar 4.8 Tampilan Intro.....	89
Gambar 4.9 Tampilan intro saat dijalankan	89
Gambar 4.10 Tampilan Menu utama	92
Gambar 4.11 Linkage music	92
Gambar 4.12 Linkage music, identifier.....	93
Gambar 4.13 Jendela Convert to Symbol.	95
Gambar 4.14 Jendela kustomisasi tombol.....	96
Gambar 4.15 Penulisan sintaks atau Script yang salah.....	105
Gambar 4.16 Tampilan Compile error	105
Gambar 4.17 Penulisan sintaks atau Script yang benar	106
Gambar 4.18 Jendela Publish Setting.....	106
Gambar 4.19 Tampilan Intro.....	116
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama.....	117
Gambar 4.21 Tampilan Menu Profile	117
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Facility.....	118
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Contact Us	119
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Help	119
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Keluar	120

INTISARI

Kabupaten Batang terletak di pantai utara Jawa Tengah dan berada pada jalur utama yang menghubungkan Jakarta-Surabaya. Kondisi wilayah yang merupakan kombinasi antara daerah pantai, dataran rendah dan pegunungan. Dalam upaya meningkatkan pemasaran pariwisata, Pemerintah Kabupaten Batang Provinsi Jawa Tengah melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang mencoba menyediakan layanan informasi tentang potensi kebudayaan dan kepariwisataan yang ada di wilayah Kabupaten melalui Brosur dan Website.

Multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi adalah salah satu sarana untuk menghasilkan informasi dan mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat. Media Interaktif merupakan aplikasi berbasis multimedia yang mudah digunakan, mudah dimengerti, menarik dan lengkap, dimana terdapat hampir semua konten multimedia yaitu gambar, audio, video, teks, serta animasi yang menarik. Mengenalkan Pantai Sigandu kepada para wisatawan melalui media interaktif ini.

Dengan adanya media interaktif maka akan lebih efektif dalam membantu dan mendukung proses promosi untuk Pantai Sigandu Kabupaten Batang. Para wisatawan bisa mendapatkan informasi tentang pantai sigandu secara menarik dan interaktif, dan akan menjadi sesuatu yang memiliki nilai dan daya tarik.

Kata kunci : Multimedia, media interaktif, pariwisata.

ABSTRACT

Batang district located on the north coast of Central Java and is on the main road connecting Jakarta-Surabaya. The condition territory which is a combination of coastal areas, lowlands and mountains. In an effort to increase tourism marketing, Batang Government of Central Java province through the Department of Culture and Tourism Batang try to provide information about the potential of the existing culture and tourism in the district through the brochure and Website.

Multimedia as part of the development of information technology is one means to generate information and communicating information to the public. Interactive media is a multimedia-based applications that are easy to use, easy to understand, interesting and complete, where there are almost all multimedia content ie images, audio, video, text, and animation. Introduce Sigandu beach to tourists through this interactive media.

With the interactive media then it will be more effective in helping and supporting the promotion process for Batang Sigandu Beach. The tourists can get information about the beach sigandu interesting and interactive, and will be something that has value and appeal.

Keywords: *Multimedia, interactive media, tourism.*

