

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TENTANG OBYEK WISATA
ALAM LOMBOK TIMUR**

SKRIPSI



disusun oleh

Alfian Rahman Saputro

11.12.5557

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

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TENTANG OBYEK WISATA
ALAM LOMBOK TIMUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alfian Rahman Saputro

11.12.5557

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TENTANG OBYEK WISATA
ALAM LOMBOK TIMUR**

yang disusun oleh

Alfian Rahman Saputro

11.12.5557

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TENTANG OBYEK WISATA
ALAM LOMBOK TIMUR

yang disusun oleh

Alfian Rahman Saputro

11.12.5557

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

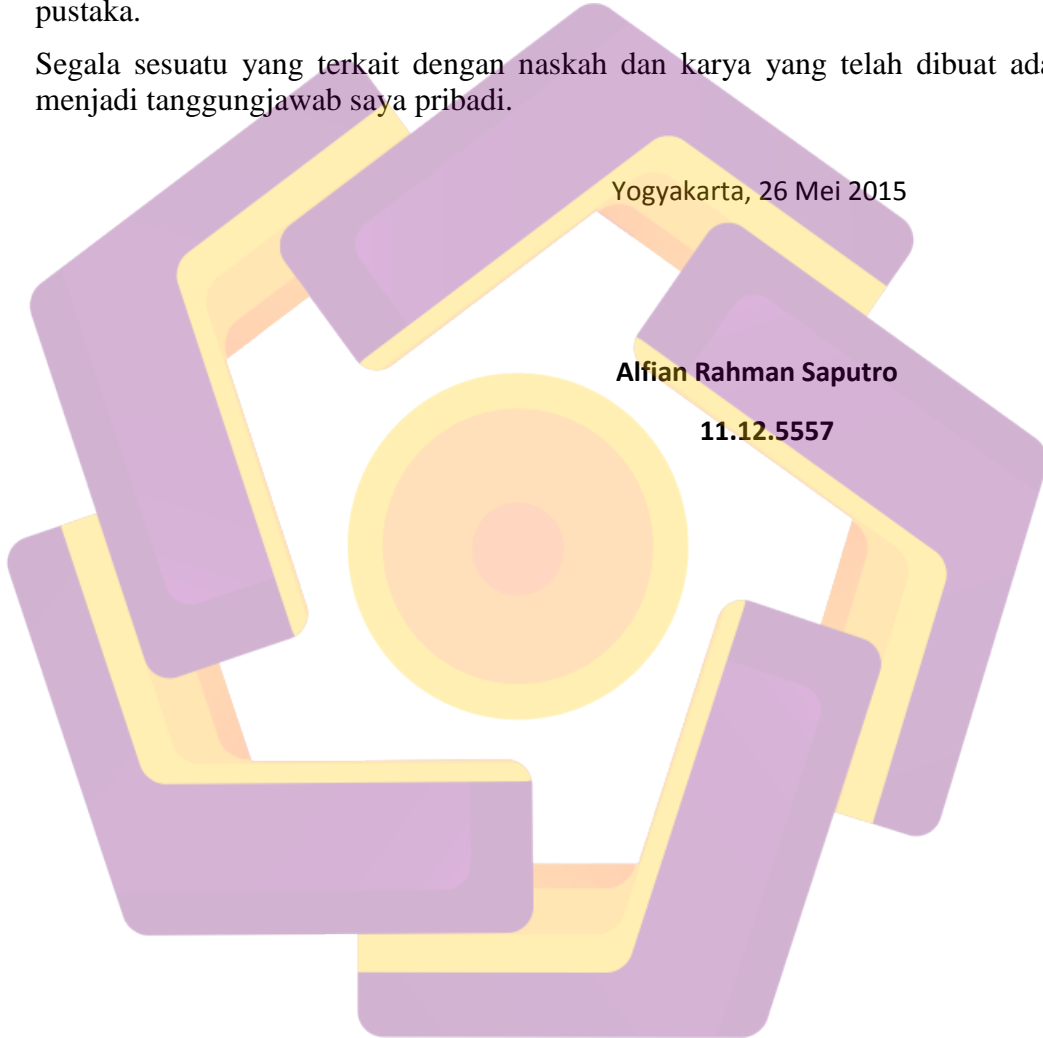
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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, 26 Mei 2015

Alfian Rahman Saputro

11.12.5557



MOTTO

Ala bi Dzikrillahi Tat Mainnul Qulub – “Hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tenteram”.

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(Diriwayatkan oleh Ahmad, Thabrani dan Daruquthni)

“Craft Life, Dont Let Life Craft You !”

(Chappie)

“Manners Maketh Man”

(Harry Hart - Kingsman)

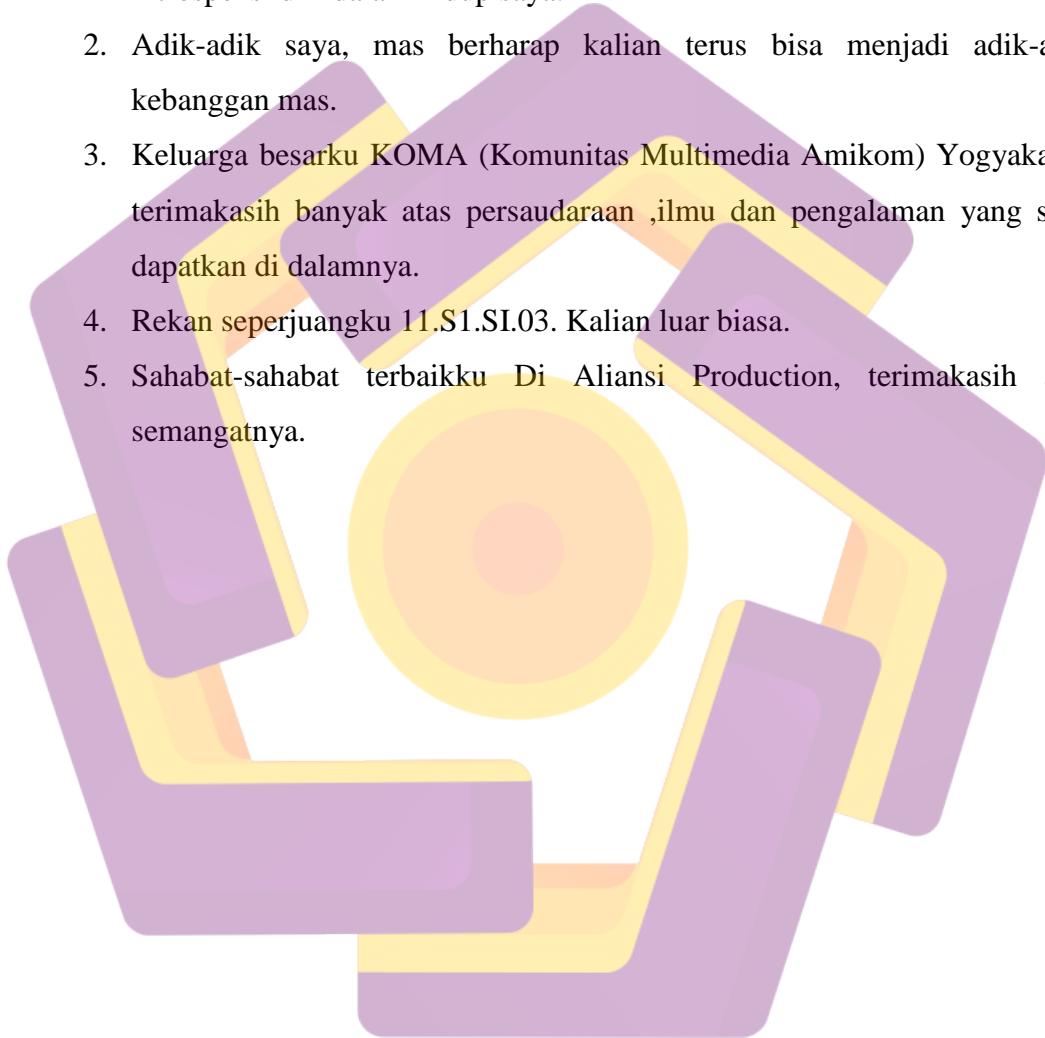
“Motivasi dan Introspeksi Diri Adalah Kunci Hidup”

(Alfien Rahman)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan ibu saya, yang selalu memberikan kasih, motivasi, serta introspeksi diri dalam hidup saya.
2. Adik-adik saya, mas berharap kalian terus bisa menjadi adik-adik kebanggan mas.
3. Keluarga besarku KOMA (Komunitas Multimedia Amikom) Yogyakarta, terimakasih banyak atas persaudaraan ,ilmu dan pengalaman yang saya dapatkan di dalamnya.
4. Rekan seperjuangku 11.S1.SI.03. Kalian luar biasa.
5. Sahabat-sahabat terbaikku Di Aliansi Production, terimakasih atas semangatnya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW.

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 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 Tonny Hidayat M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua Orang Tua.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Yogyakarta, 27 Mei 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Persamaan	8

2.1.2	Perbedaan	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1	Pengertian Multimedia	9
2.2.2	Sejarah Multimedia	9
2.2.3	Elemen Multimedia	10
2.2.3.1	Text	10
2.2.3.2	Image	11
2.2.3.3	Audio	11
2.2.3.4	Video	11
2.2.3.5	Animation	11
2.2.4	Jenis-Jenis Multimedia	11
2.2.4.1	Interaktif	12
2.2.4.2	Linier	13
2.2.5	Desain Struktur Multimedia	14
2.2.5.1	Struktur Linear	15
2.2.5.2	Struktur Menu	15
2.2.5.3	Struktur Hierarki	16
2.2.5.4	Struktur Jaringan	17
2.2.5.5	Struktur Kombinasi	18
2.2.6	Siklus Pengembangan Multimedia	20
2.2.6.1	Mendefinisikan Masalah Multimedia	22
2.2.6.2	Studi Kelayakan	22
2.2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.2.6.4	Merancang Konsep	23
2.2.6.5	Merancang Isi Multimedia	23

2.2.6.6	Merancang Naskah.....	23
2.2.6.7	Merancang Grafik	23
2.2.6.8	Merancang Sistem.....	24
2.2.6.9	Mengetes Sistem	24
2.2.6.10	Menggunakan Sistem.....	24
2.2.6.11	Pemeliharaan Sistem.....	24
2.3	Media Informasi	25
2.3.1	Pengertian Media Informasi.....	25
2.3.2	Jenis-Jenis Media Informasi	25
2.3.2.1	Media Lini Atas.....	26
2.3.2.2	Media Lini Bawah	26
2.3.3	Fungsi Media Informasi	26
2.3.3.1	Fungsi Menyiarkan Informasi (<i>to Inform</i>).....	26
2.3.3.2	Fungsi Mendidik (<i>to Educate</i>).....	26
2.3.3.3	Fungsi Menghibur (<i>to Entertain</i>)	27
2.3.3.4	Fungsi Mempengaruhi (<i>to Influence</i>)	27
2.4	Obyek Wisata Alam	27
2.5	Jenis – Jenis Data	28
2.6	Tehnik Pemilihan Sampel	28
2.6.1	Sampel Acak Sederhana (<i>random</i>).....	28
2.6.2	Sampel Stratifikasi	29
2.6.4	Sampel Kelompok (<i>Cluster</i>)	29
2.7	Analisis SWOT.....	29
2.8	Kuisisioner	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31

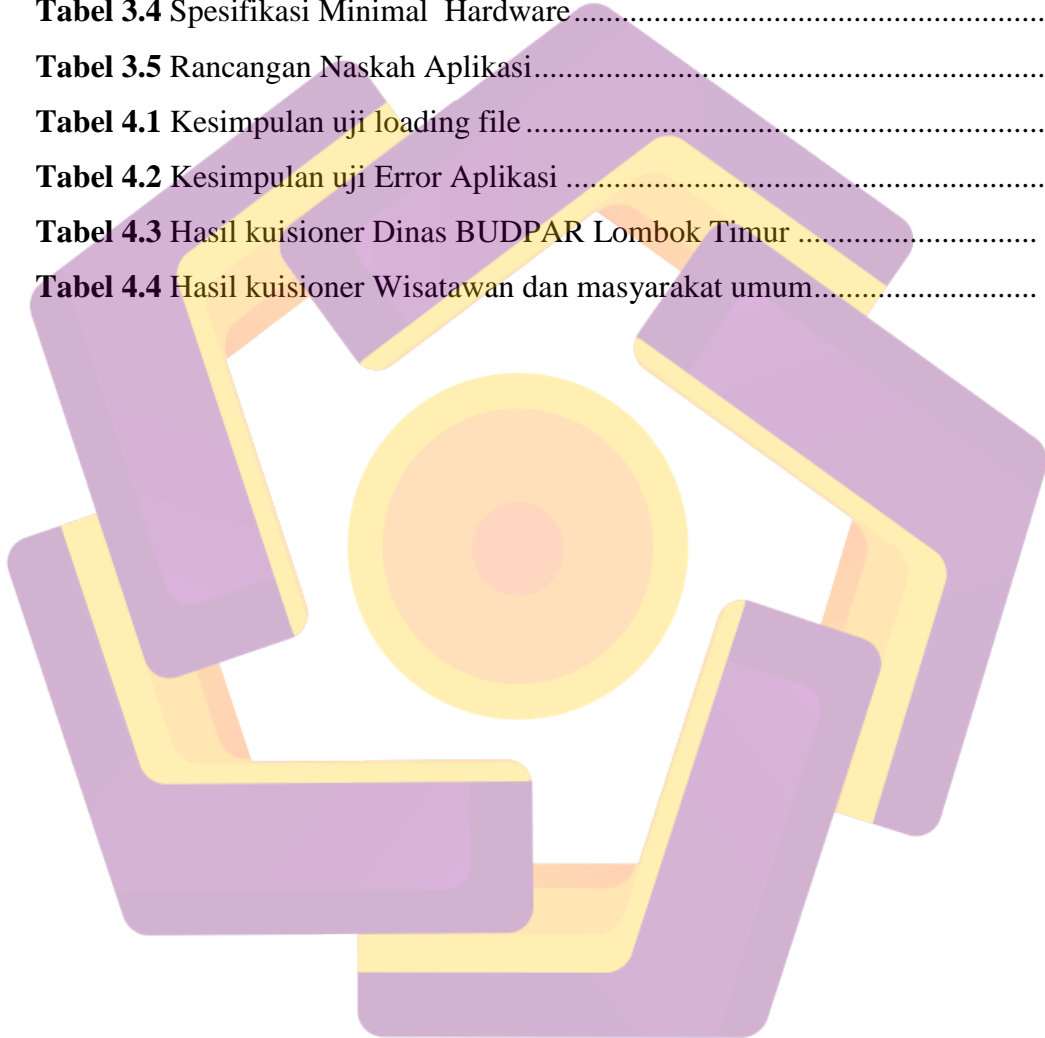
3.1	Tinjauan Umum Obyek Penelitian	31
3.2	Analisis	33
3.2.1	Identifikasi Masalah	34
3.2.2	Analisis SWOT	36
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.2.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	43
3.2.5	Studi Kelayakan	46
3.2.5.1	Kelayakan Teknologi	47
3.2.5.2	Kelayakan Operasional	47
3.2.5.3	Kelayakan Hukum	48
3.3	Perancangan	48
3.3.1	Merancang Konsep	48
3.3.2	Merancang Isi	49
3.3.3	Merancang Naskah	51
3.3.4	Merancang Grafik	55
3.3.4.1	Pembukaan / Intro	55
3.3.4.2	Menu Utama	56
3.3.4.3	Menu Isi	57
3.3.4.4	Menu Pengaturan	58
3.3.4.5	Menu Tentang Aplikasi	59
3.3.4.6	Menu Keluar	59
3.3.4.7	Rancangan Sub menu Denah Wisata Alam	60
3.3.4.8	Rancangan Sub menu Video	61
3.3.4.9	Rancangan Sub menu Sapta Pesona	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		63

4.1	Implementasi	63
4.1.1	Mengolah Grafik Menggunakan Corel Draw X6.....	63
4.1.2	Proses Produksi	66
4.1.2.1	Mengolah Audio Menggunakan Adobe Audition CS6.....	66
4.1.2.2	Mengolah Video Menggunakan Adobe Premiere CS6.....	68
4.1.2.3	Import Grafik ke dalam Adobe Flash CS6.....	73
4.1.2.4	Import Suara ke dalam Adobe Flash CS6.....	75
4.1.2.5	Membuat Tombol Aplikasi	76
4.1.2.6	Membuat Animasi Aplikasi	78
4.1.2.7	Membuat Tampilan Waktu Digital	81
4.1.2.8	Membuat Tampilan Slider Suara	82
4.2	Pembahasan	82
4.2.1	Tampilan Intro.....	83
4.2.2	Tampilan Menu Utama	85
4.2.3	Tampilan Menu Pengaturan	86
4.2.4	Tampilan Menu Tentang Aplikasi	88
4.2.5	Tampilan Menu Keluar	88
4.2.6	Tampilan Sub Menu Isi.....	89
4.2.7	Membuat File .exe.....	91
4.3	Uji Coba Aplikasi.....	93
4.3.1	Pengujian Loading File Aplikasi.....	93
4.3.1.1	Intro	93
4.3.1.2	Menu Utama	94
4.3.1.3	Sub Menu Isi	94
4.3.1.4	Sub Menu Denah Wisata.....	94

4.3.1.5	Sub Menu Video.....	94
4.3.1.6	Sub Menu Sapta Pesona	94
4.3.1.7	Menu Pengaturan.....	95
4.3.1.8	Menu Tentang Aplikasi	95
4.3.1.9	Menu Keluar.....	95
4.3.2	Pengujian Error Aplikasi.....	96
4.3.2.1	Intro	96
4.3.2.2	Menu Utama	96
4.3.2.3	Sub Menu Denah Wisata.....	97
4.3.2.4	Sub Menu Video.....	97
4.3.2.5	Sub Menu Sapta Pesona	97
4.3.2.6	Menu Pengaturan.....	97
4.3.2.7	Menu Tentang Aplikasi	98
4.3.2.8	Menu Keluar.....	98
4.3.3	Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	99
4.4	Menggunakan Aplikasi Media Informasi Interaktif.....	107
4.5	Pemeliharaan Aplikasi Media Informasi Interaktif.....	108
BAB V PENUTUP.....		109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....		xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia	21
Tabel 3.1 Analisis SWOT Media Informasi Interaktif	36
Tabel 3.2 Analisis SWOT Media Informasi booklet	39
Tabel 3.3 Spesifikasi Hardware.....	44
Tabel 3.4 Spesifikasi Minimal Hardware.....	45
Tabel 3.5 Rancangan Naskah Aplikasi.....	52
Tabel 4.1 Kesimpulan uji loading file	95
Tabel 4.2 Kesimpulan uji Error Aplikasi	98
Tabel 4.3 Hasil kuisisioner Dinas BUDPAR Lombok Timur	101
Tabel 4.4 Hasil kuisisioner Wisatawan dan masyarakat umum.....	104



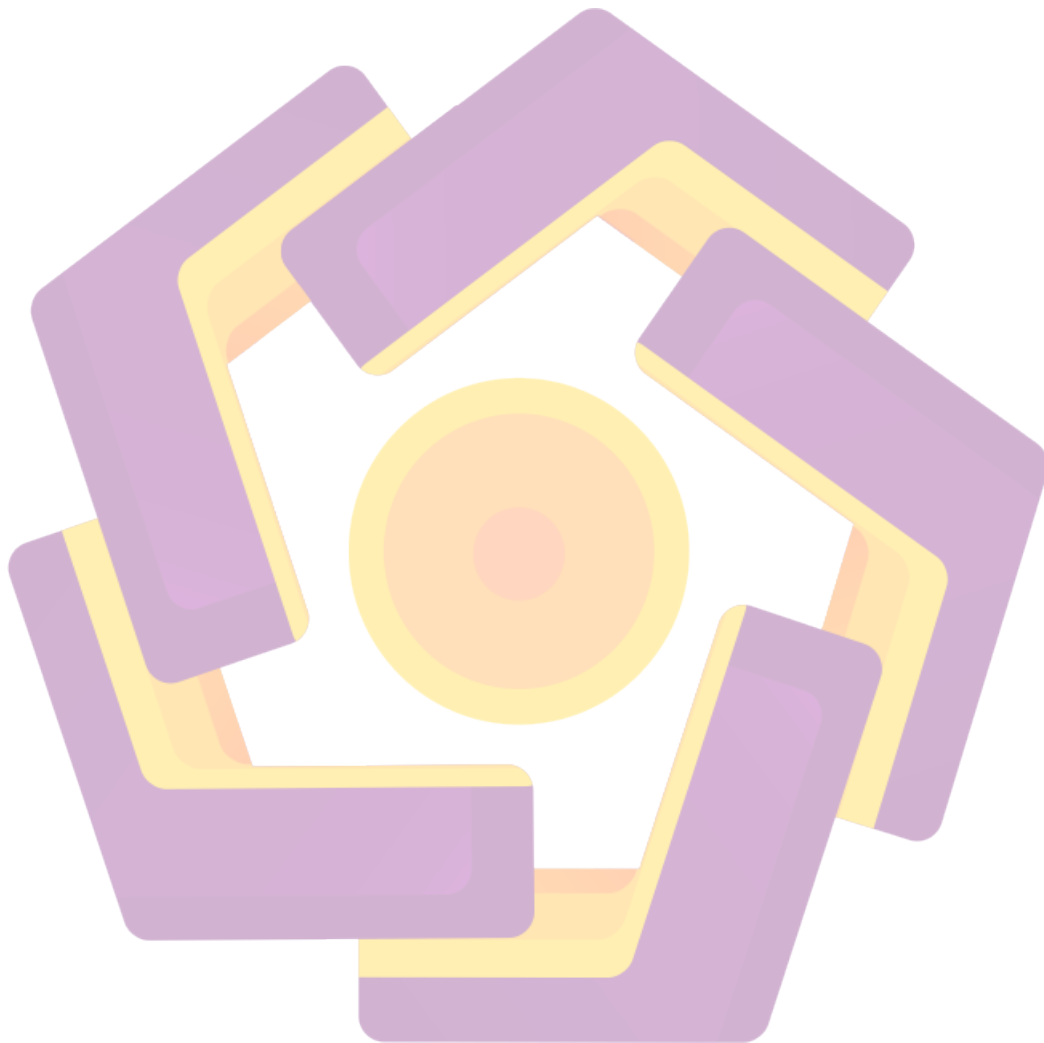
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Bagan alur multimedia interaktif	12
Gambar 2.3 Bagan alur multimedia linier	13
Gambar 2.4 Contoh Aplikasi Multimedia interaktif.....	14
Gambar 2.5 Struktur Linear.....	15
Gambar 2.6 Struktur Menu	16
Gambar 2.7 Striktur Hirarki.....	17
Gambar 2.8 Struktur jaringan	18
Gambar 2.9 Struktur Kombinasi.....	19
Gambar 2.10 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar 3.1 Pantai-Pantai Lombok Timur	32
Gambar 3.2 Kumpulan Gili Lombok Timur.....	32
Gambar 3.3 Wisata alam Lombok Timur.....	33
Gambar 3.4 Media Informasi booklet / brosur Lombok Timur.....	39
Gambar 3.5 Rancangan struktur aplikasi.....	50
Gambar 3.6 Rancangan Intro.....	56
Gambar 3.7 Rancangan Menu Utama.....	57
Gambar 3.8 Rancangan menu Isi.....	58
Gambar 3.9 Rancangan Menu Pengaturan Pengaturan	58
Gambar 3.10 Rancangan Menu Tentang Aplikasi.....	59
Gambar 3.11 Rancangan Sub menu Keluar.....	60
Gambar 3.12 Rancangan Sub menu Denah Wisata Alam.....	61
Gambar 3.13 Rancangan Sub menu Video.....	61
Gambar 3.14 Rancangan Sub menu Sapta Pesona	62
Gambar 4.1 Tampilan Layar Kerja Corel Draw X6	64
Gambar 4.2 Tampilan olah grafik di Corel Draw X6.....	64
Gambar 4.3 Tampilan olah grafik di Adobe Illustrator	65
Gambar 4.4 Tampilan olah suara di Adobe Audition.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Suara yang telah diolah	68
Gambar 4.6 Tampilan folder timelapse dan video live shoot.....	69

Gambar 4.7 Import kumpulan foto Timelapse	70
Gambar 4.8 membuat Timelapse bergerak.....	71
Gambar 4.9 Video yang sudah diolah	72
Gambar 4.10 Video Siap di dirender	73
Gambar 4.11 Tampilan pengaturan layout	74
Gambar 4.12 Import image ke Adobe Flash	75
Gambar 4.13 Sound dalam Library	76
Gambar 4.14 Contoh desain tombol dengan Corel Draw.....	77
Gambar 4.15 Pengaturan button	77
Gambar 4.16 Pembuatan animasi dari tokoh Saki.....	79
Gambar 4.17 Pembuatan animasi frame by frame	80
Gambar 4.18 Pembuatan animasi dengan motion tween.....	81
Gambar 4.19 Tampilan waktu digital	81
Gambar 4.20 Tampilan Slider Suara	82
Gambar 4.21 Tampilan Intro	83
Gambar 4.22 Tampilan Script dalam Intro	83
Gambar 4.23 Tampilan script tanggal penunjuk waktu Digital.....	84
Gambar 4.24 Tampilan pilihan bahasa dalam Intro	84
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama	85
Gambar 4.26 Tampilan script dalam menu utama.....	85
Gambar 4.27 Tampilan script slider suara.....	86
Gambar 4.28 Tampilan Menu Pengaturan.....	87
Gambar 4.29 Tampilan script dalam menu pengaturan.....	87
Gambar 4.30 Tampilan Menu Tentang Aplikasi	88
Gambar 4.31 Tampilan Menu Keluar	89
Gambar 4.32 Tampilan Script Menu Keluar	89
Gambar 4.33 Tampilan sub menu isi.....	90
Gambar 4.34 Tampilan sub menu denah wisata alam	90
Gambar 4.35 Tampilan informasi wisata alam.....	90
Gambar 4.36 Tampilan sub menu video.....	91
Gambar 4.37 Tampilan sub menu sapta pesona	91

Gambar 4.38 Tampilan publish setting..... 92

Gambar 4.39 Tampilan publishing aplikasi..... 92



INTISARI

Wisata alam unggulan yang terdapat di daerah Kabupaten Lombok Timur sangatlah beragam. Diantaranya meliputi, pegunungan, pantai, gili (pulau kecil di tengah laut), air terjun, hingga pemandian alam. Hal tersebut menuntut dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten Lombok Timur untuk lebih aktif dan efektif dalam mempromosikan dan menginformasikan daerah wisata yang terdapat di Lombok Timur.

Media informasi interaktif ini, dirancang sebagai salah satu media yang dapat digunakan oleh pihak dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten Lombok Timur, untuk mempresentasikan dan mensosialisasikan produk wisata alamnya dalam pameran gelar budaya dan wisata nasional maupun lokal, kepada wisatawan domestik dan mancanegara.

Media informasi interaktif ini berisi tentang profil wisata alam yang ada di daerah Lombok Timur, terdapat 2 bahasa yang bisa dipilih oleh user untuk mengoperasikan media informasi interaktif ini, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Terdapat juga video yang akan menggambarkan pesona alam Lombok Timur secara umum. Media informasi interaktif ini dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan didukung oleh *software* lain sebagai pelengkap seperti *Adobe Premiere CS6* untuk pengolah video, *Adobe Audition CS6* untuk pengolah audio, dan juga *Corel Draw X6*, *Adobe Illustrator CS6* sebagai pengolah gambar yang dibutuhkan dalam media informasi interaktif ini.

Kata Kunci : Obyek Wisata Alam, Lombok Timur, Media Informasi Interaktif

ABSTRACT

Featured natural attractions of the region East Lombok district are very diverse. Include among others, mountains, beaches, gili (a small island in the middle of the sea), waterfalls, until natural baths. It requires the department of culture and tourism district East Lombok for a more active and effective in promoting and inform the tourist area located in East Lombok.

This interactive information media, designed as a media that can be used by the department of culture and tourism district East Lombok, to present and socializing its natural tourism products, in the degree of culture and tourism exhibitions both national and local, to domestic and foreign tourists.

This interactive information media, contains the profile of nature tourism in the area east Lombok, there are two languages that can be selected by the user to operate the interactive information media, namely Indonesian and English. There is also a video that will describe the natural charm of East Lombok in general. This interactive information media, designed using Adobe Flash CS6 and supported by other software such as a complement to Adobe Premiere CS6 for video makers, Adobe Audition CS6 for audio processing, and also Corel Draw x6, Adobe Illustrator CS6 as image processing required in the information media this interactive.

Keywords : *Nature Tourism , East Lombok , Media Interactive Information.*