PERANCANGAN PETA WISATA KALIURANG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

SKRIPSI

disusun oleh

Denisa Indra Rukmana

10.12.4351

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PETA WISATA KALIURANG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Denisa Indra Rukmana

10.12.4351

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

ii

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PETA WISATA KALIURANG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Denisa Indra Rukmana

10.12.4351

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Drs. Bambang Sudaryatno, MM **NIK. 190302029**	
Hanif Al Fatta, M. Kom **NIK. 190302096**	
Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs **NIK. 190302207**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Oktober 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

iii

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi 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, 11 Oktober 2013

Denisa Indra Rukmana

NIM. 10.12.4351

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya.
2. Suratijo dan Sukismiyati, kedua orang tuaku yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan tiada henti.
3. Doni dan Ayuk kedua kakakku yang senantiasa memberikan semangat yang sangat berguna bagi saya.
4. Seluruh keluargaku yang telah memberikan bantuan dan do'anya kepada saya.
5. Teman – teman S1 Sistem Informasi 01 angkatan 2010 atas semangat dari kalian semuanya selama di kampus.
6. Terimakasih kepada Wenny yang telah meluangkan waktunya selama beberapa hari.

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi tepat pada waktunya, dengan judul "PERANCANGAN PETA WISATA KALIURANG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI". Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan Skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof.Dr.M.Suyanto,MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bambang Sudaryanto, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.
4. Seluruh Dosen Penguji saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.
5. Para Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis didalam penulisan skripsi ini.

6. Terimakasih kepada Ayah dan Ibu, Bapak Suratijo dan Ibu Sukismiyati yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhoi mereka berdua.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakatya, 11Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Metode Penelitian 4
1.7 Sistematika Penulisan 5
1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian 7
BAB II LANDASAN TEORI 8
2.1 Konsep Promosi Multimedia 8
2.1.1 Multimedia Sebagai Alat Promosi dan Pemasaran 8
2.1.2 Kriteria Alat Promosi Multimedia 8
2.2 Konsep Dasar Multimedia 9
2.2.1 Sejarah Multimedia 9
2.2.2 Pengertian Multimedia 9
2.2.3 Struktur Navigasi Multimedia 12
2.2.4 Elemen – Elemen Multimedia 14
2.3 Pengertian Peta 17
2.3.1 Syarat – Syarat Peta 17

2.4 Pengertian Peta Digital 18
2.5 Pengembangan Multimedia 18
2.6 Analisis Sistem yang Digunakan 21
2.6.1 Analisis Kekuatan (Strength) 21
2.6.2 Analisis Kelemahan (Weakness) 21
2.6.3 Analisis Peluang (Opportunity) 21
2.6.4 Analisis Ancaman (Threats) 22
2.7 Organisasi Pengembangan Multimedia 22
2.7.1 Pendefinisian Masalah Multimedia 24
2.8 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia 25
2.9 Perangkat Lunak yang Digunakan 25
2.9.1 Adobe Flash CS3 Professional 25
2.9.2 Adobe Photoshop CS3 29
2.9.3 Adobe Premier Pro CS3 32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 34
3.1 Tinjauan Umum 34
3.1.1 Gambaran Umum Wisata Kaliurang 34
3.2 Identifikasi Masalah 35
3.3 Analisis Swot 36
3.3.1 Analisis Kekuatan (Strength) 36
3.3.2 Analisis Kelemahan (Weakness) 36
3.3.3 Analisis Peluang (Opportunity) 36
3.3.4 Analisis Ancaman (Threats) 37
3.4 Analisis Kelayakan Sistem 37
3.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi 37
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem 38
3.5.1 Kebutuhan Fungsional 38
3.5.1 Kebutuhan Non Fungsional 38
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras 38
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.5.2.3 Kebutuhan Pengguna 40
3.6 Analisis Kelayakan Siatem 40
3.6.1 Kelayakan Teknologi (Technical) 41
3.6.2 Kelayakan Operasional (Operational) 41

3.6.3 Kelayakan Hukum (Legal) 42
3.6.4 Kelayakan Jadwal (Schedule) 42
3.6.5 Kelayakan Ekonomi (Economy) 42
3.7 Perancangan Sistem 49
3.7.1 Perancangan Konsep 49
3.7.2 Perancangan (Design) 49
3.7.3 Merancang Isi 50
3.7.4 Perancangan Naskah 55
3.7.5 Merancang Grafik 81
3.8 Pengumpulan Bahan 92
3.8.1 Gambar 92
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 97
4.1 Implementasi 97
4.1.1 Daftar Kegiatan Implementasi 97
4.1.1.1 Pengolahan Gambar 97
4.1.1.2 Pengolahan Video 100
4.1.1.3 Pengolahan Suara 104
4.1.1.4 Pembuatan Background 106
4.1.1.5 Pembuatan Tombol 107
4.1.1.6 Mengintegrasi Elemen Multimedia ke Adobe 109
4.1.1.7 Membuat File Executable 111
4.2 Action Script Pada Masing – Masing Tombol 112
4.3 Manual Program 115
4.3.1 Menu Utama 115
4.3.2 Deskripsi Kaliurang 116
4.3.3 Menu Selayang Pandang 116
4.3.4 Menu Penginapan 117
4.3.5 Menu Fasilitas 118
4.3.6 Menu Wisata Kuliner 118
4.3.7 Menu Wisata Kuliner (Jadah Tempe) 119
4.3.8 Menu Peta Wisata 119
4.3.9 Obyek Wisata 120
4.3.10 Menu Video 121
4.3.11 Menu Fasilitas 121

4.3.12 Menu Paket 1 122
4.3.13 Manual Instalasi 122
4.3.14 Pemeliharaan Sistem 123
4.4 Uji Coba Sistem 125
4.4.1 Pengetesan Unit 125
4.4.2 Pengetesan Sistem 125
BAB V PENUTUP 129
5.1 Kesimpulan 120
5.2 Saran 130
DAFTAR PUSTAKA 131

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan 7
Tabel 2.1 Panduan Pengembangan Aplikasi Multimedia 23
Tabel 3.1 Rincian Biaya 43
Tabel 3.2 Biaya Manfaat 44
Tabel 3.3 Hasil Analisis 48
Tabel 3.4 Perancangan Naskah 55
Tabel 3.5 Gambar 92
Tabel 4.1 Hasil Pengetesan 126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Definisi Multimedia 12
Gambar 1.2 Struktur Linier 12
Gambar 1.3 Struktur Hierarki 13
Gambar 1.4 Struktur Piramida 13
Gambar 1.5 Struktur Polar 14
Gambar 1.6 Pengembangan Multimedia 19
Gambar 1.7 Struktur Organisasi Pengembangan Multimedia 22
Gambar 2.2 Jendela Aplikasi Adobe Flash CS3 Professional 26
Gambar 2.3 Tools Panel 27
Gambar 2.4 Properties Panel Untuk Dokumen 27
Gambar 2.5 Timeline Pada Adobe Flash 28
Gambar 2.6 Tampilan Action Panel 28
Gambar 2.7 Tampilan Library Panel 29
Gambar 2.8 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 30
Gambar 2.9 Tampilan Menu Bar 30
Gambar 2.10 Tampilan Tool Box 31
Gambar 2.11 Tampilan Pallete 31
Gambar 2.12 Tampilan Lembar Kerja 32
Gambar 2.13 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premier Pro 33
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi 51
Gambar 3.2 Sketsa Home 81
Gambar 3.3 Sketsa Deskripsi Menu Utama 1 82
Gambar 3.4 Sketsa Menu Selayang Pandang 83
Gambar 3.5 Sketsa Menu Utama 2 84
Gambar 3.6 Sketsa Tombol Fasilitas 85
Gambar 3.7 Sketsa Menu Utama 3 85
Gambar 3.8 Sketsa Menu 1 86
Gambar 3.9 Sketsa Menu Utama 5 87
Gambar 3.10 Sketsa Obyek Wisata 88
Gambar 3.11 Sketsa Menu Video 89
Gambar 3.12 Sketsa Menu Utama 6 89
Gambar 3.13 Sketsa Tombol Paket 1 90
Gambar 4.1 Peta 98

Gambar 4.2 Tool Peberian Warna 98
Gambar 4.3 Hasil Pewarnaan 99
Gambar 4.4 Tool Memberi Tulisan 99
Gambar 4.5 Hasil Pemberian Tulisan 100
Gambar 4.6 Suara 101
Gambar 4.7 Import Video 101
Gambar 4.8 Penggabungan Video 102
Gambar 4.9 Tool Cropping 102
Gambar 4.10 Pengaturan Render 103
Gambar 4.11 Proses Render 104
Gambar 4.12 Tampilan Allconverter Pro 104
Gambar 4.13 File Yang Akan Di Convert 105
Gambar 4.14 Tombol Convert 105
Gambar 4.15 Hasil Convert 106
Gambar 4.16 Pengaturan Ukuran 106
Gambar 4.17 Hasil 107
Gambar 4.18 Tombol 107
Gambar 4.19 Convert To Symbol 108
Gambar 4.20 Button 108
Gambar 4.21 Action Script 109
Gambar 4.22 Frame 110
Gambar 4.23 Library 110
Gambar 4.24 Tampilan Menu 111
Gambar 4.25 Membuat File .exe 112
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Utama 115
Gambar 4.27 Tampilan Menu Deskripsi 116
Gambar 4.28 Tampilan Selayang Pandang 116
Gambar 2.29 Tampilan Penginapan 117
Gambar 2.30 Tampilan Menu Fasilitas 118
Gambar 4.31 Tampilan Menu Wisata Kuliner 118
Gambar 4.32 Tampilan Menu Wisata Kuliner (jadah tepe) 119
Gambar 4.33 Tampilan Menu Peta Wisata 119
Gambar 4.34 Tampilan Menu Obyek Wisata 120
Gambar 4.35 Tampilan Video 121

Gambar 4.36 Tampilan Menu Fasilitas 121
Gambar 4.37 Tampilan Paket 1 122

INTISARI

Teknologi yang berkembang saat ini sangatlah pesat, hal ini mempermudahkan untuk mengolah data, mengakses dan mencari informasi mengenai suatu objek. Informasi objek bisa mengenai tempat wisata, tempat kuliner, rumah sakit dan peta pada suatu lokasi. Namun, masih ada tempat informasi yang kurang menarik mengenai objek wisata di Kaliurang.

Dalam pembuatan aplikasi Peta Wisata ini para pengunjung bisa mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai objek wisata, kuliner dan penginapan di daerah Kaliurang.

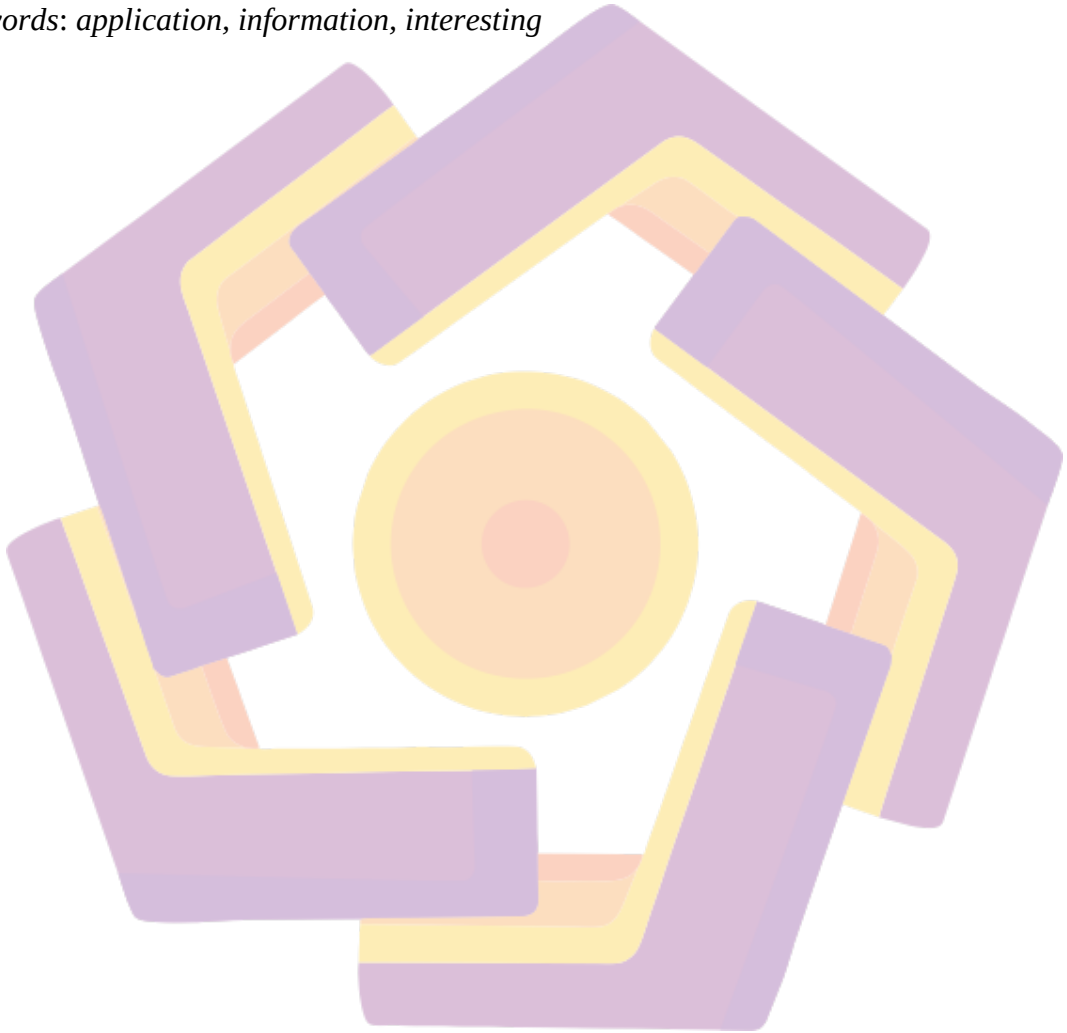
Untuk membuat peta wisata tersebut penyusun menggunakan Adobe Flash CS3, dan software pendukung : Adobe Photoshop CS3, All Converter Pro, Adobe Premier Pro CS3.

Kata Kunci : aplikasi, informasi, menarik

ABSTRACT

Technology developed at this time is very fast, it is ease to process data, access and search for information about an object. Object information can be about sights, places culinary, hospitals and the map on a location. However, there are still places that are less interesting information about tourist attractions in the Kaliurang.

Travel Maps application in the manufacture of these visitors to get broader information about attractions, dining and lodging in the area Kaliurang.

To make the tourist map compiler using Adobe Flash CS3, and supporting software: Adobe Photoshop CS3, All Converter Pro, Adobe Premier Pro CS3.

Keywords: *application, information, interesting*