

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI  
PIKATAN WATER PARK TEMANGGUNG SEBAGAI  
WADAH PENYAMPAIAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Tio Beno Putra**

**10.12.4362**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI  
PIKATAN WATER PARK TEMANGGUNG SEBAGAI  
WADAH PENYAMPAIAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Tio Beno Putra**

**10.12.4362**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI  
PIKATAN WATER PARK TEMANGGUNG SEBAGAI  
WADAH PENYAMPAIAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tio Beno Putra**

**10.12.4362**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 November 2013

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI  
PIKATAN WATER PARK TEMANGGUNG SEBAGAI  
WADAH PENYAMPAIAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tio Beno Putra**

**10.12.4362**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 26 November 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.**  
**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, 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, 10 Desember 2013

Tio Beno Putra

10.12.4362

## Halaman Motto

*“Ketika saya melihat kedepan, saya sangat optimis dengan apa yang saya lihat” – Bill Gates*

*“Orang lain saja bisa,kita juga harus bisa” – Tio Beno Putra*

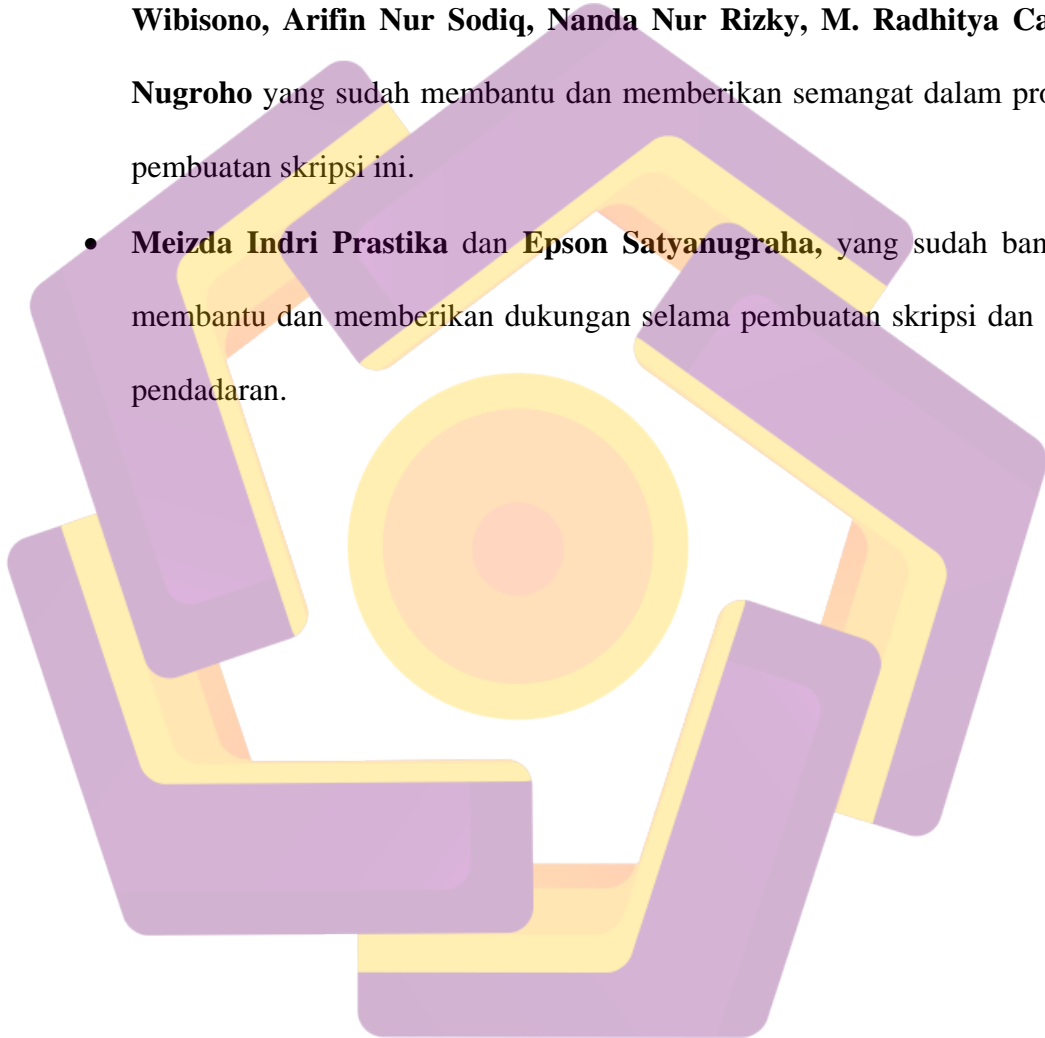


## Halaman Persembahan

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, skripsi ini saya persembahkan dengan rasa terima kasih yang besar kepada :

- **Tuhan Yesus Kristus** atas segala berkat dan penyertaan serta kemudahan untuk saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- Keluarga tercinta : Alm Papi, Mami dan Kakak-kakak untuk semangat dan dukungan dan kasih sayang yang diberikan selama ini.
- **Anindyta Prameswari**, yang selalu setia membantu dan menemani dalam proses pembuatan skripsi ini, I Love You so much darling.
- Keluarga besar STMIK Amikom Yogyakarta. Khususnya **Bpk. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng** sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
- Keluarga besar Pikatan Water Park Temanggung, untuk kesediaan menjadi objek penelitian.
- Keluarga besar 10-S1SI-01 teman-teman kelas seperjuangan, untuk semangat dan dukungan yang sangat berharga dan juga kebersamaannya.

- Sahabat-sahabat sehatiku : **Samuel Sudarmadji, Tri Setyo Ary Wibisono, Arifin Nur Sodik, Nanda Nur Rizky, M. Radhitya Catur Nugroho** yang sudah membantu dan memberikan semangat dalam proses pembuatan skripsi ini.
- **Meizda Indri Prastika** dan **Epson Satyanugraha**, yang sudah banyak membantu dan memberikan dukungan selama pembuatan skripsi dan saat pendadaran.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus, yang telah melimpahkan segala berkat dan memperlancar segala kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat menjadi media informasi di Pikatan Water Park Temanggung , khususnya digunakan sebagai media promosi tempat wisata.

Kekurangan dan ketidaksempurnaan akan selalu ada. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan media interaktif ini.

Akhir kata, penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, serta jika terdapat salah dalam kata dan penyusunan, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 1 Desember 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL.....                | i        |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....          | ii       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....           | iii      |
| HALAMAN PERNYATAAN.....           | iv       |
| HALAMAN MOTTO.....                | v        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....          | vi       |
| KATA PENGANTAR.....               | viii     |
| DAFTAR ISI.....                   | ix       |
| DAFTAR TABEL.....                 | xiii     |
| DAFTAR GAMBAR.....                | xiv      |
| INTISARI.....                     | xvii     |
| <i>ABSTRACT</i> .....             | xviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>     | <b>1</b> |
| 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 Pengumpulan Data.....  | 5        |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....    | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b> | <b>8</b> |
| 2.1 Pengertian Media Promosi..... | 8        |
| 2.2 Pengertian Multimedia.....    | 10       |
| 2.3 Elemen-elemen Multimedia..... | 12       |

|                |  |           |
|----------------|--|-----------|
| 2.4            | Struktur Aplikasi Multimedia.....            | 14        |
| 2.5            | Langkah-langkah Pengembangan Multimedia..... | 20        |
| 2.6            | Teori Analisis Yang Digunakan.....           | 23        |
| 2.6.1          | Analisis Biaya dan Manfaat.....              | 23        |
| 2.6.2          | Analisis PIECES.....                         | 24        |
| 2.7            | Perangkat Lunak Yang Digunakan.....          | 25        |
| 2.7.1          | Adobe Photoshop CS3.....                     | 25        |
| 2.7.2          | Adobe Flash CS3.....                         | 25        |
| 2.7.3          | Adobe Premiere Pro CS3.....                  | 26        |
| 2.8            | Tinjauan Pustaka.....                        | 27        |
| 2.8.1          | Metode Studi Literatur.....                  | 27        |
| 2.8.2          | Wawancara.....                               | 27        |
| 2.9            | Identifikasi Audien Sasaran.....             | 27        |
| 2.9.1          | Segmentasi Geografi.....                     | 28        |
| 2.9.2          | Segmentasi Demografi.....                    | 28        |
| 2.9.3          | Segmentasi Psikografi.....                   | 29        |
| 2.9.4          | Segmentasi Prilaku.....                      | 29        |
| 2.9.5          | Segmentasi Manfaat.....                      | 30        |
| <b>BAB III</b> | <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>         | <b>31</b> |
| 3.1            | Analisis Sistem.....                         | 31        |
| 3.1.1          | Analisis Kelemahan Sistem (PIECES).....      | 31        |
| 3.1.2          | Analisis Kebutuhan Sistem.....               | 38        |
| 3.1.2.1        | Kebutuhan Perangkat Keras.....               | 39        |
| 3.1.2.2        | Kebutuhan Perangkat Lunak.....               | 40        |
| 3.1.2.3        | Kebutuhan Teknologi.....                     | 40        |
| 3.1.2.4        | Kebutuhan Informasi.....                     | 40        |
| 3.1.2.5        | Kebutuhan Pengguna.....                      | 41        |
| 3.1.3          | Analisis Kelayakan Sistem.....               | 42        |
| 3.1.3.1        | Kelayakan Tekhnis.....                       | 42        |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 3.1.3.2  | Kelayakan Operasional.....                               | 42        |
| 3.1.3.3  | Kelayakan Ekonomi.....                                   | 43        |
| 3.2  | Perancangan Sistem.....                                  | 50        |
| 3.2.1  | Mendefinisikan Masalah .....                             | 50        |
| 3.2.2  | Merancang Konsep.....                                    | 50        |
| 3.2.3  | Merancang Isi.....                                       | 52        |
| 3.2.4  | Menulis Naskah.....                                      | 56        |
| 3.2.5  | Merancang Grafik.....                                    | 63        |
| 3.3  | Rancangan Sketsa Aplikasi.....                           | 63        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b> |  | <b>71</b> |
| 4.1  | Memproduksi Sistem.....                                  | 71        |
| 4.1.1  | Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....          | 71        |
| 4.1.2  | Mengolah Video Dengan Adobe Premiere Pro CS3.....        | 74        |
| 4.1.3  | Pembuatan Aplikasi Multimedia Dengan Adobe Flash CS3.... | 74        |
| 4.2  | Implementasi.....  | 75        |
| 4.2.1  | Manual Aplikasi.....                                     | 75        |
| 4.3  | Pengujian.....   | 83        |
| 4.3.1  | White Box Testing.....                                   | 83        |
| 4.3.2  | Rendering (Membuat File Executable).....                 | 90        |
| 4.3.3  | Black Box Testing.....                                   | 91        |
| 4.3.3.1  | Pengujian Loading File.....                              | 91        |
| 4.3.3.2  | Pengujian Error Sistem.....                              | 94        |
| 4.3.3.3  | Pengujian Pengguna.....                                  | 96        |
| 4.4  | Pemeliharaan Sistem.....                                 | 98        |
| 4.4.1  | Hardware.....  | 98        |
| 4.4.2  | Software.....  | 99        |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| BAB V PENUTUP.....   | 100 |
| 5.1 Kesimpulan.....  | 100 |
| 5.2 Saran.....       | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 102 |



## DAFTAR TABEL

|            |  |    |
|------------|--|----|
| Tabel 3.1  | Analisis Kinerja ( Performance).....             | 32 |
| Tabel 3.2  | Analisis Informasi (Information).....            | 34 |
| Tabel 3.3  | Analisis Ekonomi (Economy).....                  | 35 |
| Tabel 3.4  | Analisis Pengendalian (Control).....             | 36 |
| Tabel 3.5  | Analisis Efisiensi (Efficiency).....             | 37 |
| Tabel 3.6  | Analisis Pelayanan (Services).....               | 37 |
| Tabel 3.7  | Rincian Biaya-Manfaat.....                       | 45 |
| Tabel 3.8  | Hasil Keputusan Analisis.....                    | 49 |
| Tabel 3.9  | Fasilitas Sekolah.....                           | 60 |
| Tabel 3.10 | Ruang Praktik/Laboratorium.....                  | 62 |
| Tabel 4.1  | Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi..... | 93 |
| Tabel 4.2  | Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....     | 95 |

## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Struktur Linear.....                         | 15 |
| Gambar 2.2  | Struktur menu.....                           | 16 |
| Gambar 2.3  | Struktur Hierarki.....                       | 17 |
| Gambar 2.4  | Struktur Jaringan.....                       | 18 |
| Gambar 2.5  | Struktur Kombinasi.....                      | 19 |
| Gambar 2.6  | Rincian Sirklus Pengembangan Multimedia..... | 20 |
| Gambar 2.7  | Adobe Photoshop CS3.....                     | 25 |
| Gambar 2.8  | Adobe Flash CS3.....                         | 26 |
| Gambar 2.9  | Adobe Premiere Pro CS3.....                  | 27 |
| Gambar 3.1  | Struktur Hierarki Yang Akan Digunakan.....   | 53 |
| Gambar 3.2  | Foto Galery.....                             | 73 |
| Gambar 3.3  | Video Profil SMK.....                        | 73 |
| Gambar 3.4  | Tombol Navigasi.....                         | 75 |
| Gambar 3.5  | Foto-foto Dalam Galery.....                  | 77 |
| Gambar 3.6  | Rancangan Tampilan Home.....                 | 78 |
| Gambar 3.7  | Rancangan Tampilan Profil.....               | 78 |
| Gambar 3.8  | Rancangan Tampilan Sub Menu Profil.....      | 79 |
| Gambar 3.9  | Rancangan Tampilan Sub Menu Sejarah.....     | 79 |
| Gambar 3.10 | Rancangan Tampilan Jurusan.....              | 80 |

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 3.11 | Rancangan Tampilan Sub Menu Akuntansi.....    | 80 |
| Gambar 3.12 | Rancangan Tampilan Galery.....                | 81 |
| Gambar 3.13 | Rancangan Tampilan Sub Menu Album Foto.....   | 81 |
| Gambar 3.14 | Rancangan Tampilan Sub Menu Album Video.....  | 82 |
| Gambar 3.15 | Rancangan Tampilan Kontak.....                | 82 |
| Gambar 4.1  | Tampilan Dialog Box New.....                  | 85 |
| Gambar 4.2  | Tampilan Layar Kerja Adobe Photoshop CS3..... | 86 |
| Gambar 4.3  | Tampilan Save As Adobe Photoshop CS3.....     | 86 |
| Gambar 4.4  | Tampilan Proses Editing Video.....            | 87 |
| Gambar 4.5  | Tampilan Proses Pembuatan Aplikasi.....       | 88 |
| Gambar 4.6  | Intro Dalam Aplikasi Media Promosi.....       | 89 |
| Gambar 4.7  | Tampilan Menu Home.....                       | 90 |
| Gambar 4.8  | Tampilan Sub Menu Profil.....                 | 91 |
| Gambar 4.9  | Tampilan Link Menu Sejarah.....               | 91 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Sub Menu Sejarah.....                | 92 |
| Gambar 4.11 | Tampilan Sub Menu Jurusan.....                | 92 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Link Menu Akuntansi.....             | 93 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Sub Menu Akuntansi.....              | 93 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Sub Menu Galaery.....                | 94 |
| Gambar 4.15 | Tampilan Link Menu Album Foto.....            | 94 |
| Gambar 4.16 | Tampilan Sub Menu Album Foto.....             | 95 |



|             |                                    |     |
|-------------|------------------------------------|-----|
| Gambar 4.17 | Tampilan Sub Menu Album Video..... | 95  |
| Gambar 4.18 | Tampilan Menu Kontak.....          | 96  |
| Gambar 4.19 | Proses publish.....                | 104 |
| Gambar 4.20 | Data Pengujian Pengguna.....       | 110 |



## INTISARI

Pada era modern ini perkembangan teknologi sangat pesat, aspek-aspek kehidupan sekarang ini banyak yang memanfaatkan teknologi dan untuk itu manusia di tuntut untuk bisa mengikuti kemajuan teknologi.

Contohnya saja perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia Pikatan Water Park Temanggung adalah salah satu objek wisata yang cukup terkenal yang ada di Kota Temanggung. Penyampaian informasi yang digunakan sekarang masih kurang efektif bisa dikatakan masih konvensional karena hanya mengandalkan papan reklame dan juga pernah ada website tetapi sekarang sudah tidak aktif yang juga masih memiliki kelemahan.

Untuk itu dengan teknologi informasi berbasis Multimedia sebagai pengganti mungkin bisa dibuat secara lebih optimal juga bisa membantu kekurangan yang dimiliki oleh website dan media informasi sebelumnya. Untuk Perangkat lunak yang akan digunakan antara lain Adobe Flash CS3, Adobe Soundbooth CS3 dan Adobe Photoshop yang diharapkan akan menjadi sebuah informasi yang menarik dan lebih efektif.

**Kata Kunci :** Perancangan, Profil, Media Promosi, Efektif

## **ABSTRACT**

*In this modern area of rapid technological development, aspects of life today many who use the technology, and for that man in demand to be able to follow the progress of technology .*

*Instance-based information technology development multimedia Pikatan Water Park Temanggung is one of the well-known attraction in the city of Temanggung. Submission of the information is still used today can be said to be less effective because they rely on conventional billboards and also there is a website but now it is no longer active which also still has flaws.*

*For those with multimedia-based technology as a possible replacement could be made optimally can help weaknesses media websites and previous information. For software to be used include Adobe Flash CS3, Adobe Soundbooth CS3 and Adobe Photoshop CS3 which is expected to be a medium of information more interesting and more effective.*

**Keyword :** *Design, Profile, Promotion Media, Effective*

