

**MEMBANGUN MEDIA INFORMASI WISATA TANJUNG SETIA BEACH
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Okta Restu Ginanjar

09.12.3503

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

2013

**MEMBANGUN MEDIA INFORMASI WISATA TANJUNG SETIA BEACH
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

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



disusun oleh

Okta Restu Ginanjar

09.12.3503

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

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN MEDIA INFORMASI WISATA TANJUNG SETIA
BEACH BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Okta Restu Ginanjar

09.12.3503

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Januari 2013

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**MEMBANGUN MEDIA INFORMASI WISATA TANJUNG SETIA
BEACH BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Okta Restu Ginanjar

09.12.3503

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

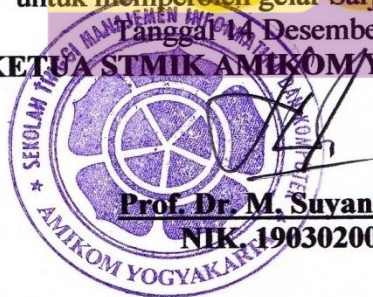
Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 28 Desember 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Desember 2013

Okta Restu Ginanjar
NIM. 09.12.3503

Motto

Kita tak selalu mendapat kemudahan dalam hidup ini, tetapi berdoalah semoga Allah SWT memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menghadapi segala persoalan.

Bahagiakanlah kedua orang tuamu, lakukan yang terbaik agar mereka bangga kepada kita.

Syukuri apa yang kamu miliki, jika kamu terus mengeluh atas apa yang tak kamu miliki, hidup mu takkan merasa bahagia.

Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa adanya kerja keras dan usaha.

Jangan tunda sampai besok apa yang bisa kamu kerjakan hari ini.

Pendidikan merupakan pelengkap paling baik untuk hari tua.

(Aristoteles)

Tantangan adalah Motivasi bagiku (it's me)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang tersayang:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, petunjuk serta kasih sayang-Nya sampai saat ini.
2. Untuk keluargaku tercintai, Ayah Edwar Hasan dan Ibu Nurdiah, yang tanpa putus – putusnya memberi semangat dan doa yang selalu dimohonkan.
3. Untuk saudaraku, Juwita Sari & Dang kaka, Vega Oktarina, Dinda Aditya dan Rinanda Edya Putri.
4. Havinanur yang selalu memotivasi setiap sisi hidupku dan mengobati kejenuhanku.
5. Untuk sahabat-sahabatku Andi' Magelang', Danang' Jogja', Lutfi' Temanggung', Ridho' Pematang', Bodonx' Jogja', Alif' Sulawesi', Yudi' X-mantan', (Teman seperjuangan S1-SI-A 2009), Term' Purwodadi', Kacuk' Surabaya', Papank' Ngapak', Cukrik' Papua', fahrul' Jepara', Abur' Magelang' Bang Iksan' Yogyakarta', Kang sopreh' Jogja' Bang Lilik Jogja' Bima dan Miftah mewakili anak-anak' Wali Songo'
6. Sahabat Seperjuangan Lampung di Yogyakarta ; Ady, Allan, Yonas. Cik Win, Lay, Eko, Acat, Inuk, Oboy, Redi, bawong (Bargo, Klewer, Ogut)
7. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu ”Thank you so much”

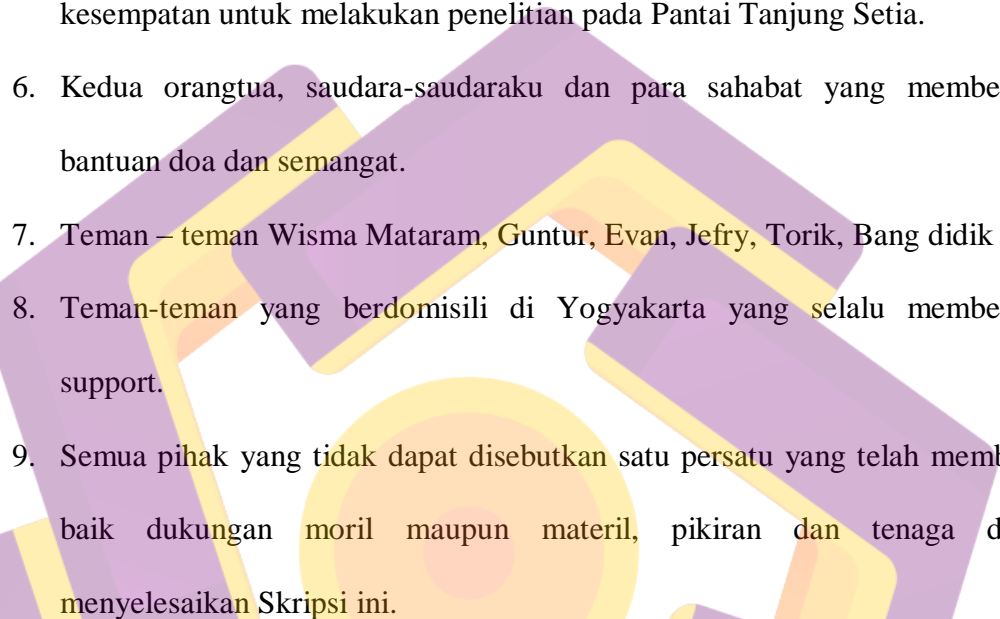
KATA PENGANTAR

BISMILLAHIRROHMANIRROHIM

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, nikmat sehat, nikmat iman dan nikmat islam, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya yang telah mengajarkan kehidupan yang penuh rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Membangun Media Informasi Wisata Tanjung Setia Beach Berbasis Multimedia Interaktif”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Bambang Sudaryato, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

- 
4. Seluruh Dosen dan Staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
 5. Segenap Lembaga Pengelola Pantai Tanjung Setia yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian pada Pantai Tanjung Setia.
 6. Kedua orangtua, saudara-saudaraku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan semangat.
 7. Teman – teman Wisma Mataram, Guntur, Evan, Jefry, Torik, Bang didik
 8. Teman-teman yang berdomisili di Yogyakarta yang selalu memberikan support.
 9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 14 Desember 2013

Okta Restu Ginanjar

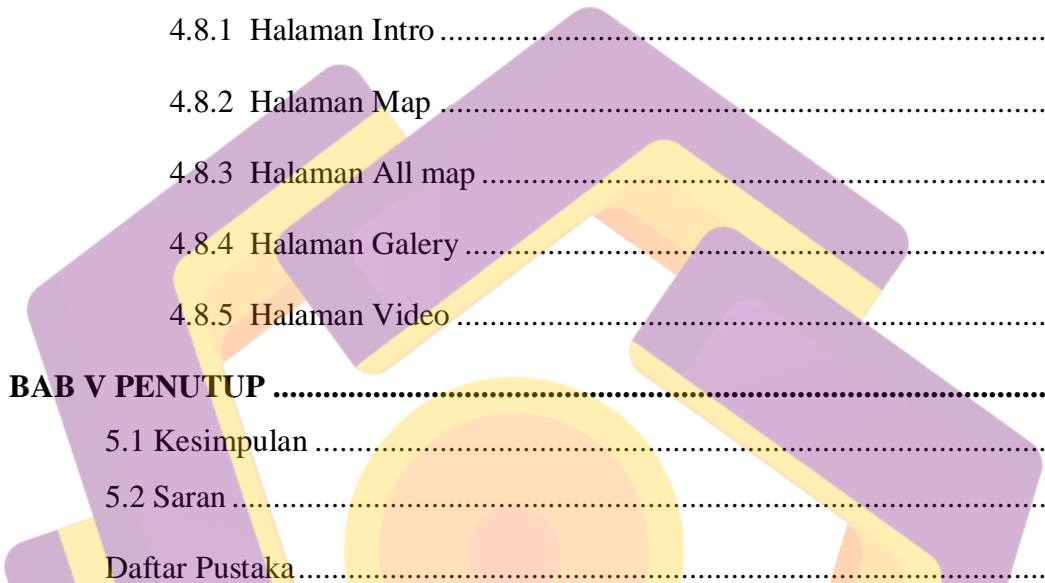
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xvix
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 Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Dfinisi Multimedia.....	10
2.2.1.1 Multimedia Interaktif	10
2.2.1.2 Multimedia Hiperaktif.....	10
2.2.1.3 Multimedia Linear.....	11
2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	11
2.3.1 Teks.....	11
2.3.2 Gambar.....	12
2.3.2.1 Bitmap.....	12
2.3.2.2 Vector.....	12
2.3.3 Audio	12
1. Down and Under	13
2. UP and Under.....	13
2.3.4 Video	13
2.3.5 Animasi	13
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.4.1 Struktur Linear	14
2.4.2 Struktur Hiearrarki.....	14
2.4.3 Struktur Nonlinear	15
2.4.4 Struktur Komposit	15
2.5 Tahap Pengembangan Multimedia	16
2.5.1 Consep.....	16
2.5.2 Design.....	17
2.5.3 Matetial Collection.....	18
2.5.4 Assembly	18
2.5.5 Testing.....	19
2.5.6 Distribution.....	19

2.6 Perangkat Lunak Yang digunakan.....	21
2.6.1 Adobe Flash cs3	21
2.6.2 Adobe Photoshop cs3.....	22
2.6.3 Adobe Premiere cs3.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	24
3.1 Tinjauan UmumSejarah.....	24
3.1.1 Sejarah.....	24
3.1.2 Pantai Tanjung Setia	25
3.1.2.1 Semarak Wisata Tanjung Setia	26
3.1.2.2 Festival Teluk Stabas.....	26
3.2 Analisis Sistem	27
3.2.1 Identifikasi Maslah.....	27
3.2.2 Analisis Swot	28
3.2.2.1 Strength	28
3.2.2.2 Weakness.....	29
3.2.2.3 Opportunity.....	30
3.2.2.4 Threats.....	30
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.2.3.3 Perangkat Manusia	34
3.2.4 Analisi Kelayakan Sistem.....	34
3.2.4.1 Kelayakan teknologi	34
3.2.4.2 Faktor Oprasional	35
3.2.4.3 Faktor Hukum	35
3.3 Perancangan Sistem	35
3.3.1 Concept.....	36

3.3.1.1	Perancangan Aplikasi	37
3.3.1.2	Perancangan Naskah.....	38
3.3.2	Design	45
3.3.2.1	Tampilan Halaman Intro	46
3.3.2.2	Tampilan Halaman Map	46
3.3.2.3	Tampilan Halaman All Map	47
3.3.2.4	Tampilan Halaman Aktifitas	47
3.3.2.5	Tampilan Halaman Agenda	48
3.3.2.6	Tampilan Halaman Video.....	48
3.3.3	Material Collection	49
3.3.3.1	Denah	49
3.3.3.2	All Map.....	49
3.3.3.3	Aktifitas	50
3.3.3.4	Festival Teluk Stabas	53
3.3.3.5	Semarak Wisata Tanjung Setia	55
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Sketsa Pembuatan Aplikasi Objek Wisata	59
4.2	Pembuatan Background Menggunakan Adobe Photoshop cs3.....	60
4.3	Pengeditan Video Menggunakan Adobe Premiere cs3.....	64
4.4	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash cs3	68
1.	Jalankan Adobe Flash cs3	69
2.	Import File	69
3.	Peletakan File	70
4.	Membuat Tombol Navigasi.....	71
5.	Pembuatan Movie Clip.....	74
6.	Membuat File Exe.....	76
4.5	Pengujian Sistem.....	78
4.5.1	White Box Testing	78



4.5.2 Black Box Testing	84
4.6 Penggunaan Sistem	90
4.7 Pemeliharaan sistem.....	90
4.8 Manual program.....	92
4.8.1 Halaman Intro	92
4.8.2 Halaman Map	93
4.8.3 Halaman All map	94
4.8.4 Halaman Galery	95
4.8.5 Halaman Video	97
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
Daftar Pustaka.....	101

DAFTAR TABEL

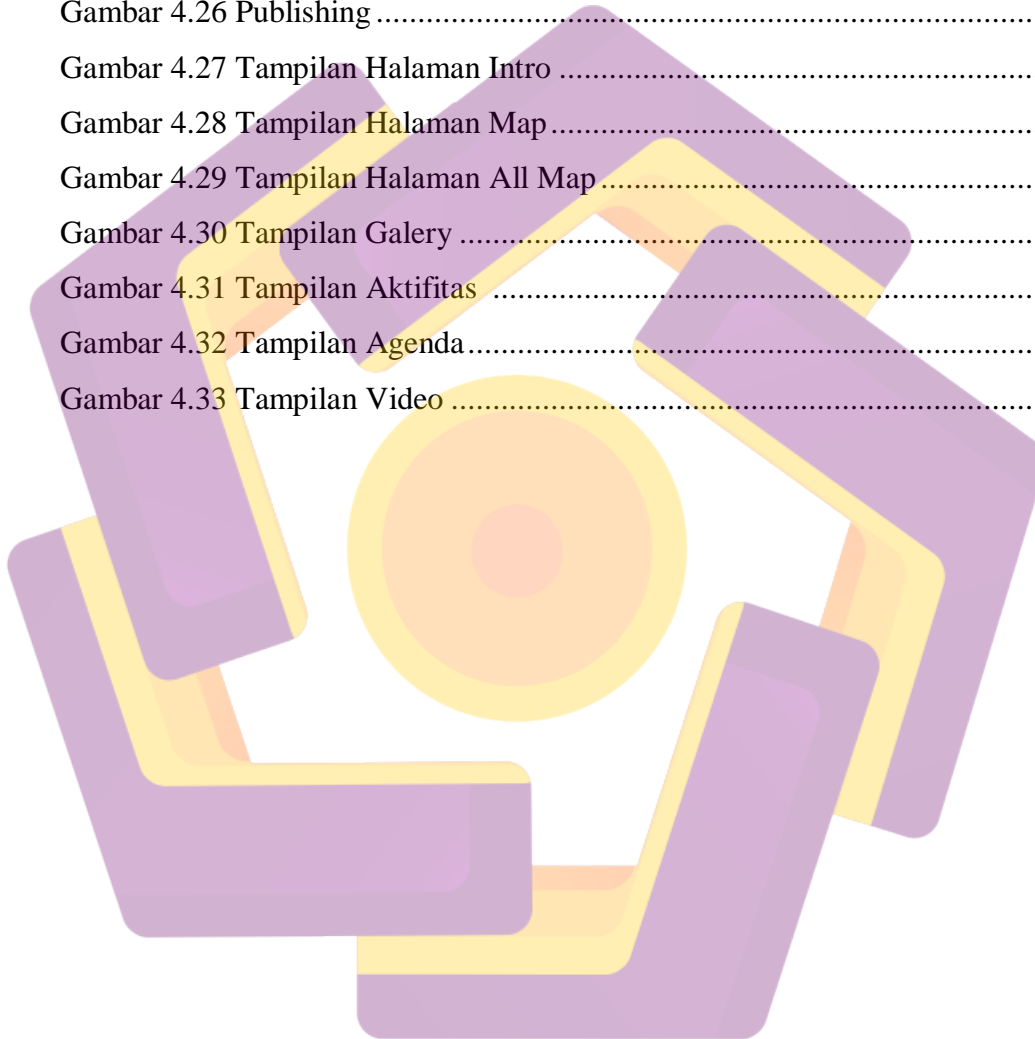
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2 Tahap Pengembangan multimedia	19
Tabel 3.1 Evaluasi Lingkungan	30
Tabel 3.2 Rincian Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3.3 Pengadaan Perangkat Lunak	34
Tabel 3.4 Keterangan Halaman Aplikasi	40
Tabel 4.1 White Box Testing	78
Tabel 4.2 Black Box testing	84
Tabel 4.3 Spesifikasi Black Box Testing	88
Tabel 4.4 Spesifikasi yang disarankan	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.4 Struktur Nonlinear.....	15
Gambar 2.5 Struktur Komposit.....	15
Gambar 2.6 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Design Bagan alir.....	18
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash cs3.....	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop cs3.....	23
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere.....	23
Gambar 3.1 Struktur Navigasi.....	38
Gambar 3.2 Tampilan Halaman Intro.....	46
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Map.....	46
Gambar 3.4 Tampilan Halaman All Map.....	47
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Aktifitas.....	47
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Agenda.....	48
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Video.....	48
Gambar 3.8 Denah Pantai Tanjung Setia.....	49
Gambar 3.9 All Map.....	50
Gambar 3.10 Selancar.....	50
Gambar 3.11 Mancing.....	51
Gambar 3.12 Main Bola.....	51
Gambar 3.13 Voli Pantai.....	52
Gambar 3.14 Menyelam.....	52
Gambar 3.15 Bermain Pasir.....	53
Gambar 3.16 Festival Teluk Stabas.....	53
Gambar 3.17 Festival Teluk Stabas.....	54
Gambar 3.18 Festival Teluk Stabas.....	54

Gambar 3.19 Semarak Wisata Tanjung Setia	55
Gambar 3.20 Tari Sembah.....	55
Gambar 3.21 Segenap Panitia Penyelenggara	56
Gambar 3.22 Tribun Undangan	56
Gambar 3.23 Peserta Surfing U15	57
Gambar 3.24 Peserta Surfing Tingkat Umum	57
Gambar 3.25 Pelepasan Anak Penyu Kealam Bebas	58
Gambar 3.26 Tarian Acara Penutup.....	58
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Aplikasi.....	59
Gambar 4.2 Tampilan Menu New	60
Gambar 4.3 Tampilan Adobe Photoshop cs3	61
Gambar 4.4 Tampilan File Open	62
Gambar 4.5 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop cs3.....	62
Gambar 4.6 Tampilan Menu Save File Adobe Photoshop cs3.....	63
Gambar 4.7 Lokasi Save file Adobe Photoshop cs3.....	63
Gambar 4.8 Window Adobe Premiere	64
Gambar 4.9 Tampilan New Project.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Import file	65
Gambar 4.11 Bidang Kerja Adobe Premiere.....	66
Gambar 4.12 Tampilan export Adobe Premiere.....	68
Gambar 4.13 Tampilan Export	68
Gambar 4.14 Tampilan Rendering Adobe Premiere cs3.....	69
Gambar 4.15 Tampilan Awal Adobe Flash cs3.....	69
Gambar 4.16 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash cs3.....	70
Gambar 4.17 Tampilan menu Open Adobe Flash cs3	71
Gambar 4.18 Memasukan File Kedalam Stage	72
Gambar 4.19 Membuat Tombol Adobe Flash cs3	73
Gambar 4.20 Jendela Timeline Adobe Flash cs3	73
Gambar 4.21 Tampilan Import Library.....	74

Gambar 4.22 Tampilan Convert To Simbol	75
Gambar 4.23 Tampilan Timeline	75
Gambar 4.24 Tampilan Test Movie Clip.....	76
Gambar 4.25 Publish Setting Adobe Flash cs3	77
Gambar 4.26 Publishing	77
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Intro	92
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Map.....	93
Gambar 4.29 Tampilan Halaman All Map.....	98
Gambar 4.30 Tampilan Galery	96
Gambar 4.31 Tampilan Aktifitas	97
Gambar 4.32 Tampilan Agenda.....	98
Gambar 4.33 Tampilan Video	98



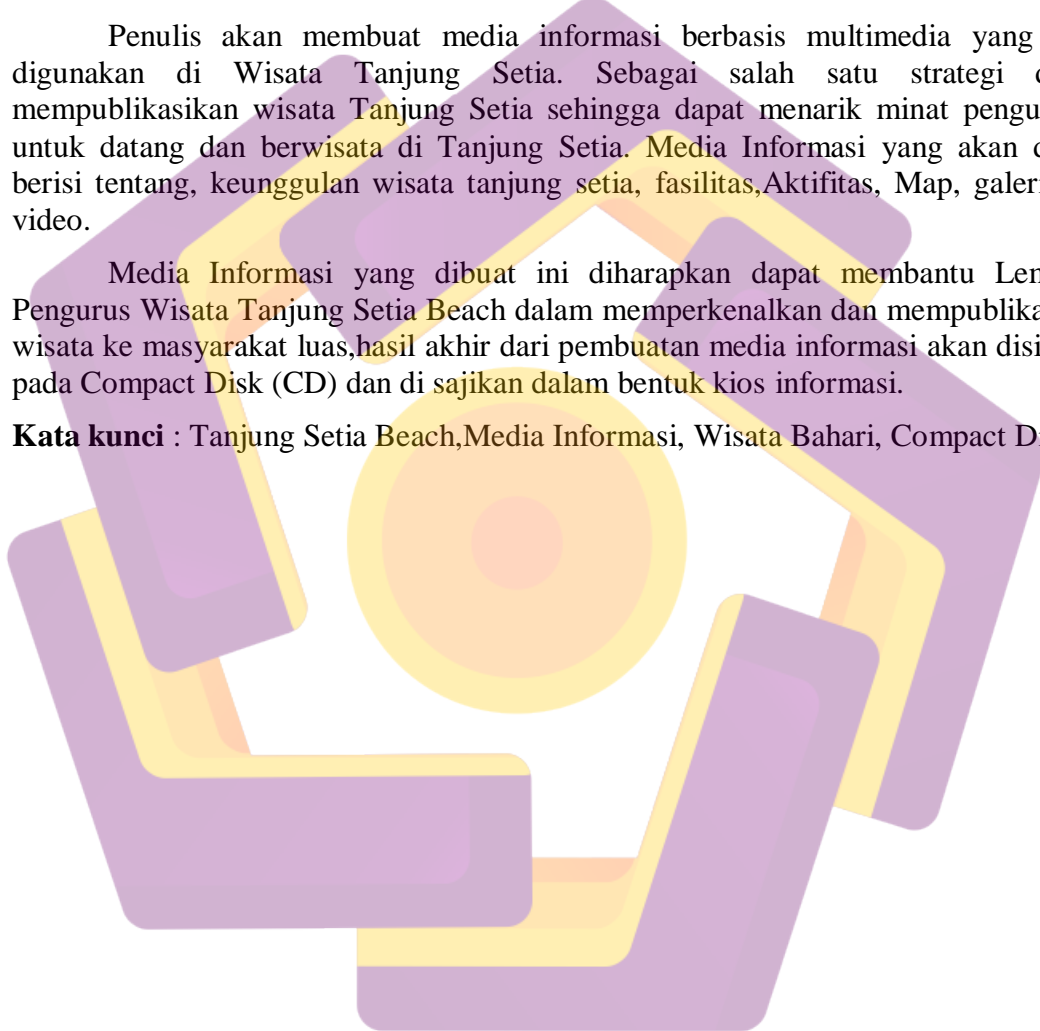
INTISARI

Kabupaten Lampung-Barat memiliki banyak tempat wisata bahari yang menarik untuk di kunjungi. Salah satunya yang paling terkenal Wisata Tanjung Setia, wisata tanjung setia merupakan suatu instansi bergerak di bidang pariwisata hingga saat ini masih dalam tahap pengembangan, namun kurang dalam mengenalkan dan menginformasikan wisata tersebut di masyarakat.

Penulis akan membuat media informasi berbasis multimedia yang akan digunakan di Wisata Tanjung Setia. Sebagai salah satu strategi dalam mempublikasikan wisata Tanjung Setia sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan berwisata di Tanjung Setia. Media Informasi yang akan dibuat berisi tentang, keunggulan wisata tanjung setia, fasilitas, Aktifitas, Map, galeri, dan video.

Media Informasi yang dibuat ini diharapkan dapat membantu Lembaga Pengurus Wisata Tanjung Setia Beach dalam memperkenalkan dan mempublikasikan wisata ke masyarakat luas, hasil akhir dari pembuatan media informasi akan disimpan pada Compact Disk (CD) dan di sajikan dalam bentuk kios informasi.

Kata kunci : Tanjung Setia Beach, Media Informasi, Wisata Bahari, Compact Disk



ABSTRACT

Regency West Lampung have many place tour nautical which interesting to visit. On the them the most famous taourism wisata tanjung Setia. Tour Tanjung Setia is an agency specialized in tourism is still in development stage. But lacking in introduce and inform the tour in the community.

The author will make a media-based multimedia information which will be used in Tourism Tanjung Setia. As one strategy tour in Tanjung Setia publish that can attract visitors to come and tour the Tanjung Setia. Media information that will be created containing about, excellence tour Tanjung Setia.

Media Informasi which is the made expected to help institution management toursm Tanjung Setia beach in introducing and publish travel and the end result of making media informasi will be stored on compact disk (CD) and presented in from stall of information.

Keywords: *Tanjung Setia Beach, Media Information, Nautical Travel, Compact Disk*

