

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA “WIRAWISATA”  
GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Wimba Yudha** 11.02.8118

**Adilian Kuncoro Putro** 11.02.8163

**JURUSAN MENEJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN MEDIA IFORMASI PARIWISATA “WIRAWISATA”  
GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Wimba Yudha                      11.02.8118**

**Adilian Kuncoro Putro        11.02.8163**

**JURUSAN MENEJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

### TUGAS AKHIR

#### PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA "WIRAWISATA" GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wimba Yudha** 11.02.8118

**Adilian Kuncoro Putro** 11.02.8163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 28 November 2013

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto M.Kom**

**NIK. 190000001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA  
"WIRAWISATA" GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wimba Yudha**

**11.02.8118**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat M.Kom**  
**NIK. 190302182**



**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 4 Juni 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PARIWISATA  
"WIRAWISATA" GOA PINDUL BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adilian Kuncoro Putro** 11.02.8163

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 6 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
NIK. 190302181



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 Juni 2014

**KETUA SIMK AMIKOM YOGYAKARTA**



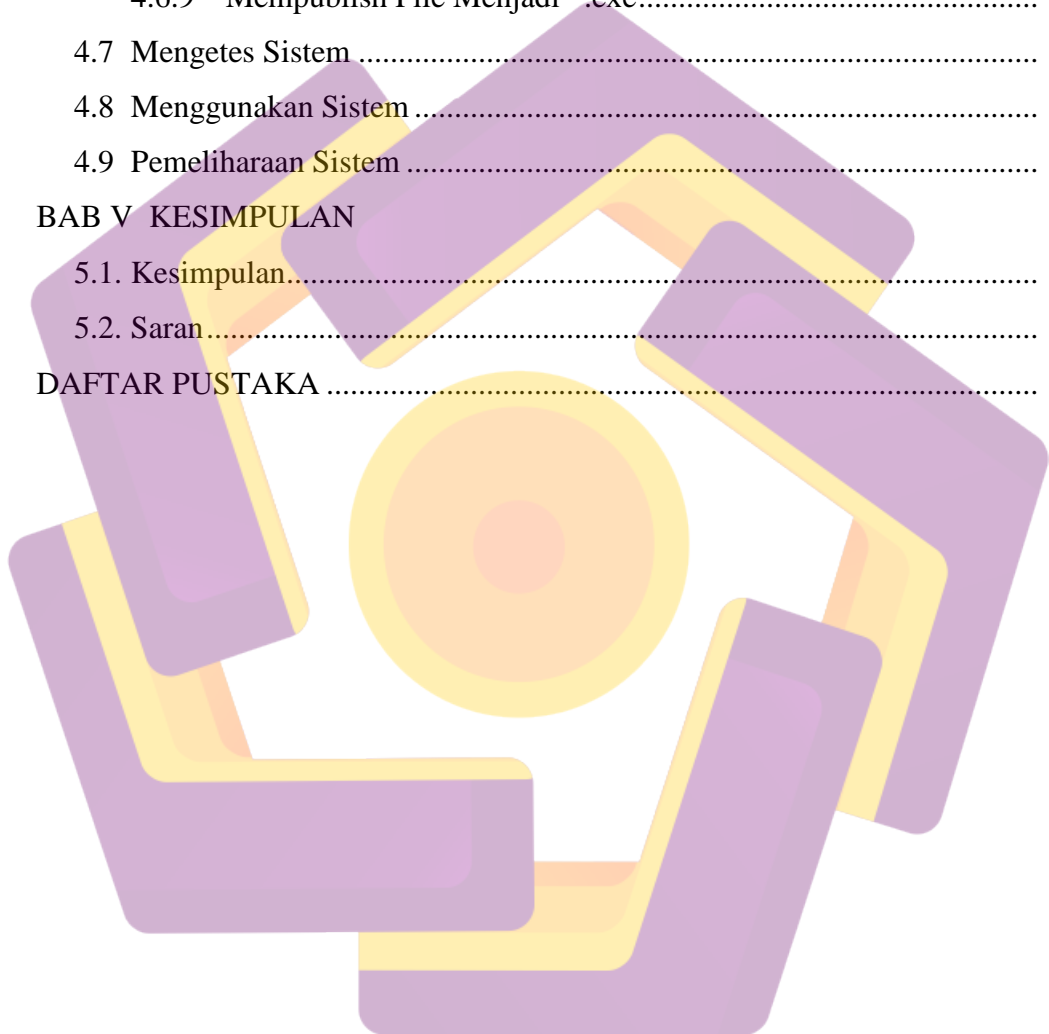
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN. ....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO. ....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>xvii</i>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
1.5.1 Internal.....	3
1.5.2 Esternal.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika penulisan.....	5
1.8 Daftar Pustaka.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep dasar multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Mutimedia.....	7
2.1.2 Definisi Multimedia.....	7
2.1.3 Obyek-obyek Multimedia.....	8
2.2. Struktur System Aplikasi Multimedia.....	10

2.3. Langkah Langkah Pengembangan Dalam Multimedia .....	15
2.4. Aplikasi yang Digunakan. ....	17
2.4.1 Adobe Creative Cloud. ....	17
2.4.2 FL Studio 11. ....	19
2.4.3 Adobe After Effect CS 6. ....	21
2.4.4 Adobe Director 11. ....	23
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b>	
3.1 Latar Belakang .....	25
3.1.1 Profil Wirawisata.....	27
3.1.2 Dasar Hukum.....	27
3.1.3 Visi .....	28
3.1.4 Misi.....	28
3.1.5 Tujuan.....	28
3.1.6 Program Kerja.....	28
3.2 Potensi Wisata .....	29
3.3 Susunan Pengurus .....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1. Mengidentifikasi Masalah.....	35
4.2. Merancang Konsep.....	35
4.3. Merancang Isi .....	36
4.4. Merancang Naskah.....	37
4.5. Merancang Grafik. ....	38
4.5.1 Sketsa Halaman Intro. ....	38
4.5.2 Sketsa Halaman Pilih Bahasa. ....	38
4.5.3 Sketsa Halaman Menu Utama. ....	39
4.5.4 Sketsa Halaman Galery. ....	40
4.5.5 Sketsa Halaman Kontak. ....	41
4.6 Memproduksi Sistem.....	41
4.6.1 Membuat Background.. ....	41
4.6.2 Membuat Suara.....	44
4.6.3 Membuat Animasi.. ....	47

4.6.4	Membuat Video.....	50
4.6.5	Membuat Halaman Kerja Baru.....	52
4.6.6	Mengimport File.....	53
4.6.7	Membuat Halaman.. ..	54
4.6.8	Menghubungkan Antar Halamn .....	55
4.6.9	Mempublish File Menjadi *.exe.....	56
4.7	Mengetes Sistem .....	57
4.8	Menggunakan Sistem .....	58
4.9	Pemeliharaan Sistem .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN</b>		
5.1.	Kesimpulan.....	60
5.2.	Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	10
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	11
Gambar 2.3 Struktur Hirarki.....	12
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	13
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	14
Gambar 2.6 Langkah Pengembangan Multimedia. ....	15
Gambar 2.7 Photoshop CC.....	18
Gambar 2.8 FL Studio 11. ....	20
Gambar 2.9 Adobe After Effect CS 6.....	22
Gambar 2.10 Adobe Director 11.....	24
Gambar 3.1 Logo Wirawisata .....	27
Gambar 3.2 Cave Tubeing Goa Pindul. ....	30
Gambar 3.3 Rafting Kali Oya. ....	33
Gambar 3.4 Goa Sie Oyot .....	34
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi .....	38
Gambar 4.2 Seketsa Halaman Intro .....	39
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pilih Bahasa. ....	40
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 4.5 Tampilan Menu Galery.....	41
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kontak.....	42
Gambar 4.7 Membuat Composition Baru.....	43
Gambar 4.8 Pengaturan Composition.....	43
Gambar 4.9 Mengatur Composition. ....	44
Gambar 4.10 Menyimpan ke File *.swf. ....	45
Gambar 4.11 Proses Pembuatan File Baru dalam FL 11 .....	45
Gambar 4.12 Tampilan kerja dari “Fruity Loop” .....	46
Gambar 4.13 Jendela Pattern. ....	46
Gambar 4.14 Tampilan Playlist.....	47
Gambar 4.15 Rendering Audio.....	47

Gambar 4.16 Membuat Composition Baru.....	48
Gambar 4.17 Pengaturan Composition.....	49
Gambar 4.18 Mengimport File .....	49
Gambar 4.19 Jendela Project .....	50
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi.....	50
Gambar 4.21 Cara Menyimpan Ke File SWF. ....	51
Gambar 4.22 Membuat composition baru .....	52
Gambar 4.23 Mengatur Composition .....	52
Gambar 4.24 Menyusun video mentah di composition.....	53
Gambar 4.25 Mengatur Brightness & Contrasad .....	54
Gambar 4.26 Proses Perenderan Video .....	54
Gambar 4.27 Membuat File Movie Baru.....	54
Gambar 4.28 Mengatur Ukuran Stage .....	55
Gambar 4.29 Megimport File. ....	55
Gambar 4.30 Tampilan Cast.....	56
Gambar 4.31 Penyusunan <i>Button</i> Pada <i>Layout</i> .....	56
Gambar 4.32 Proses Pemberian Marker. ....	57
Gambar 4.33 Proses Pemberian Stop Script.....	58
Gambar 4.34 Memberikan Behavior.....	58
Gambar 4.45 Proses Mepublish Menjadi File *.exe.....	59

## INTISARI

Yogyakarta merupakan provinsi yang terkenal akan budaya dan pariwisatanya. Untuk wisatanya sendiri terdapat wisata budaya, sejarah, dan wisata alamnya yang mungkin tidak dimiliki oleh daerah-daerah lain di Indonesia.

Banyak pihak hanya mengenal tempat wisata yang berada di kota Jogja dan selatan kota Jogja, padahal di sebelah timur kota Jogja tepatnya di Kabupaten Gunung Kidul terdapat banyak sekali wisata alam yang memiliki potensi wisata yang luar biasa namun belum terekspos secara maksimal. Salah satunya adalah Goa Pindul. Di sini media informasi hanya sebatas pamflet dan spanduk yang jelas masih banyak keraguan ketika wisatawan melihat media informasi tersebut. Maka dengan ini semoga media informasi berbasis multimedia ini dapat memberikan informasi yang menarik dan lebih detail apa yang akan didapatkan ketika berwisata di tempat tersebut, serta akan menambah penghasilan bagi pengelola wisata di Goa Pindul itu sendiri. Maka dari itu kami membuat sebuah CD interaktif yang memuat elemen multimedia

Dengan menggunakan aplikasi Adobe Director sebagai aplikasi utama sehingga terbentuklah sebuah aplikasi multimedia tersebut sedangkan cara penyebaran aplikasi ini menggunakan CD yang akan diserahkan ke masyarakat umum maupun agen wisata yang membutuhkan aplikasi ini. Aplikasi ini dapat dijalankan melalui WINDOWS OS

Keyword: Multimedia, Pindul, Wisata

## ***ABSTRACT***

*Yogyakarta is a province that famous for its culture and tourism. There are cultural tourism, historical tourism, and natural attractions that may not be owned by other regions in Indonesia.*

*Many people only know the tourist attractions in the city of Yogyakarta and the southern of the city, whereas in the eastern of the city, precisely in Gunung Kidul district, there are many natural attractions that have incredible tourism potential but have not been exposed maximally. One of them is “Goa Pindul”. In Goa Pindul, the information media only limited to pamphlets and banners which is still raising doubts when the tourists read it. So that, hopefully the information media which based on multimedia can provide interesting information and more details of what will be found when the tourist visit there, and will increase the revenue for the organizer.*

*Therefore we make an interactive CD containing multimedia elements Premises applications using Adobe Director as the main application forming a multimedia application while the application deployment method using a CD which will be submitted to the general public and travel agents who require this application. This application can be run through the WINDOWS OS*

***Keyword: Mulimedia, Pindul, Turism***