

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI LABUAN BAJO,
MANGGARAI BARAT, FLORES**

SKRIPSI



disusun oleh

Florianus Benigno Apen

08.12.3102

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI LABUAN BAJO,
MANGGARAI BARAT, FLORES**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Florianus Benigno Apen

08.12.3102

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi
Pariwisata Di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Flores**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Florianus Benigno Apen

08.12.3102

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Desember 2011

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi
Pariwisata Di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Flores**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Florianus Benigno Apen

08.12.3102

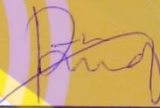
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

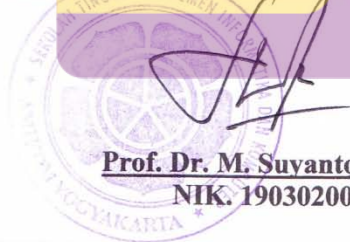



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190000005



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 12 Juli 2012

Florianus Benigno Apen

08.12.3102

HALAMAN PERSEMBAHAN

- Terima kasih buat Allah Yang Maha Kuasa, Yesus Kristus, dan Bunda Maria yang senantiasa memberikan nikmat (kesehatan, sakit, cinta, senang, sedih, emosi) yang tak terhingga kepada ku, sehingga aku menjadi orang yang lebih mawas diri untuk tau mana yang baik dan buruk, mana yang benar dan salah,
- Terima kasih buat orangtua ku, bapa Alex dan mama Wihelmina yang senantiasa mendukung aku, baik dukungan berupa moril dan materi, tanpa orangtua aku tak bisa jadi apa-apa. Ya Allah, berikanlah selalu kesehatan dan segala yang baik kepada orangtua ku.
- Terima kasih buat om Ipi (atas sawerannya tiap bulan.. hehe) dan om Yos, weta Vita, adik Ando dan Dedi. Tanpa kalian aku tak mungkin bisa belajar dan memahami kalian untuk menjadi seorang keponakan/adik/kakak yang baik.
- Terima kasih buat Bapak Drs. Salasa Paulus selaku Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Manggarai Barat yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian untuk keperluan skripsi saya.
- Terima kasih buat saudara-saudara ku di GAVARTA, teman-teman Labuan Bajo di Jogja, teman-teman kelas S1 SI F-08, teman-teman dan senpai-senpai di PERKEMI DIY, sahabat-sahabat ku di Kos Gorongan 188 A, adik-adik ku di Kos Raflesia 195. Tanpa kalian semua aku tak mungkin bisa belajar dalam banyak hal. Dengan sifat, perilaku, tutur kata kalian semua, aku banyak belajar dan memahami bahwa tidak ada orang yang sempurna, semua memiliki kekurangan dan kelebihan, banyak pelajaran hidup yang bisa aku ambil hikmahnya, sehingga kelak aku menjadi orang yang tentunya juga beda dihadapan kalian semua.
- Terima kasih buat adik-adik ku di Dojo Shorinji Kempo Amikom, ingat 2 pasal: 1. Sinpei tak pernah salah 2. Kalo sinpei salah, kembali ke pasal 1. haha (dasar otoriter). Kempo Amikom keren dan hebat. Senpai Yoreen love u all!!

HALAMAN MOTTO

- ✦ Learning by doing, kesuksesan yang baik adalah kesuksesan yang tidak didapat secara instant.
- ✦ Jadilah orang yang mampu merajut kain sobek, jangan takut untuk menjadi tangguh dan jadilah orang yang bisa “berbicara”.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah, rezeki, dan segala kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI LABUAN BAJO, MANGGARAI BARAT, FLORES”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Sistem Informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan ketidaksempurnaan baik pada program maupun tulisan pada skripsi yang penulis buat.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak yang pasti penulis akan kesulitan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Yang Maha Kuasa atas segala karunia, rahmat dan berkat-Nya yang dilimpahkan kepada penulis melalui Putra-Nya Yesus Kristus;
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta;
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta;

4. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan kesempatan untuk membimbing dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan hati sehingga skripsi ini selesai dengan baik;
5. Bapak Drs. Salasa Paulus selaku Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Manggarai Barat yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Segenap Staf Pengajar dan Civitas Akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta;
7. Rekan-rekan yang penulis cintai, sayangi dan banggakan dibangku kuliah STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan Dojo Kempo Amikom Yogyakarta;
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan, penulis mengharapkan masukan, kritik dan saran dari pihak manapun demi penyempurnaan dan perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta 12 Juli 2012

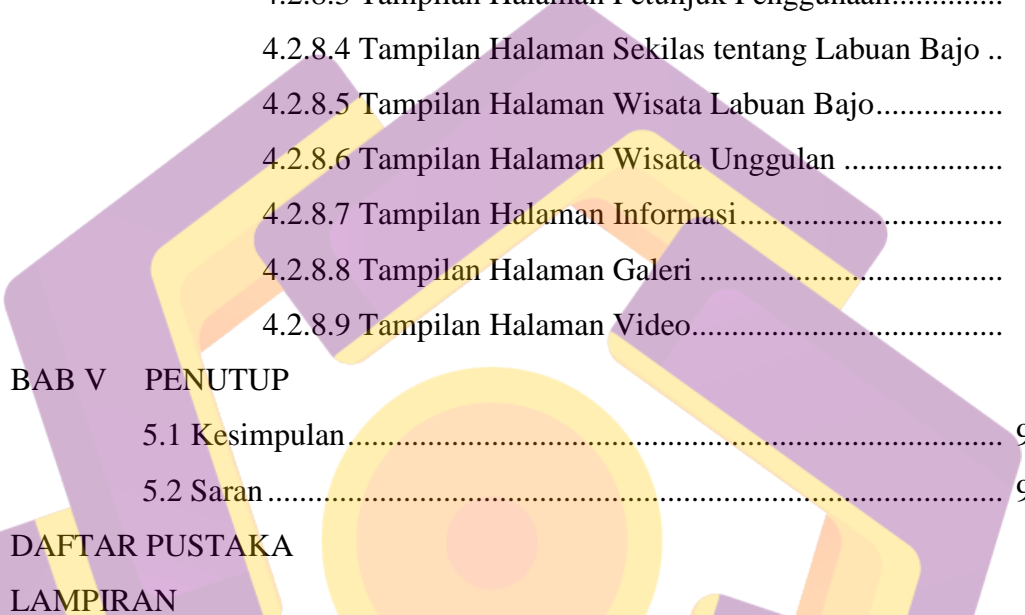
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Kata Pengantar	vii
Halaman Daftar Isi	ix
Halaman Daftar Tabel	xiii
Halaman Daftar Gambar	xiv
Intisari	xvii
Abstract	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Rencana Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Aplikasi Multimedia	8
2.2 Pengertian Promosi	8
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.3.1 Sistem	9
2.3.2 Informasi	9
2.3.3 Sistem Informasi	10

2.4 Analisis SWOT	10
2.5 Pengertian Multimedia.....	10
2.5.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.5.2 Multimedia.....	11
2.5.3 Elemen-elemen Multimedia.....	11
2.5.4 Strategi Desain	13
2.5.5 Mengembangkan Aplikasi Multimedia.....	15
2.5.5.1 Mendefinisikan Masalah Multimedia	16
2.5.5.2 Studi Kelayakan	17
2.5.5.3 Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.5.5.4 Merancang Konsep	17
2.5.5.5 Merancang Isi Multimedia.....	17
2.5.5.6 Merancang Naskah.....	18
2.5.5.7 Merancang Grafik pada Multimedia.....	18
2.5.5.8 Memproduksi Sistem Multimedia.....	18
2.5.5.9 Mengetes Sistem Multimedia	19
2.5.5.10 Penggunaan Sistem Multimedia	19
2.5.5.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia	19
2.5.6 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	19
2.5.6.1 Adobe Flash CS3	19
2.5.6.1.1 Elemen-elemen Adobe Flash CS3	20
2.5.6.1.2 ActionScript.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Tinjauan Umum Obyek Penelitian	24
3.2 Identifikasi Masalah	26
3.3 Analisis	27
3.3.1 Usulan Sistem Multimedia	27
3.3.2 Analisis SWOT.....	27
3.3.2.1 Strength.....	27
3.3.2.2 Weakness	27
3.3.2.3 Opportunity.....	28

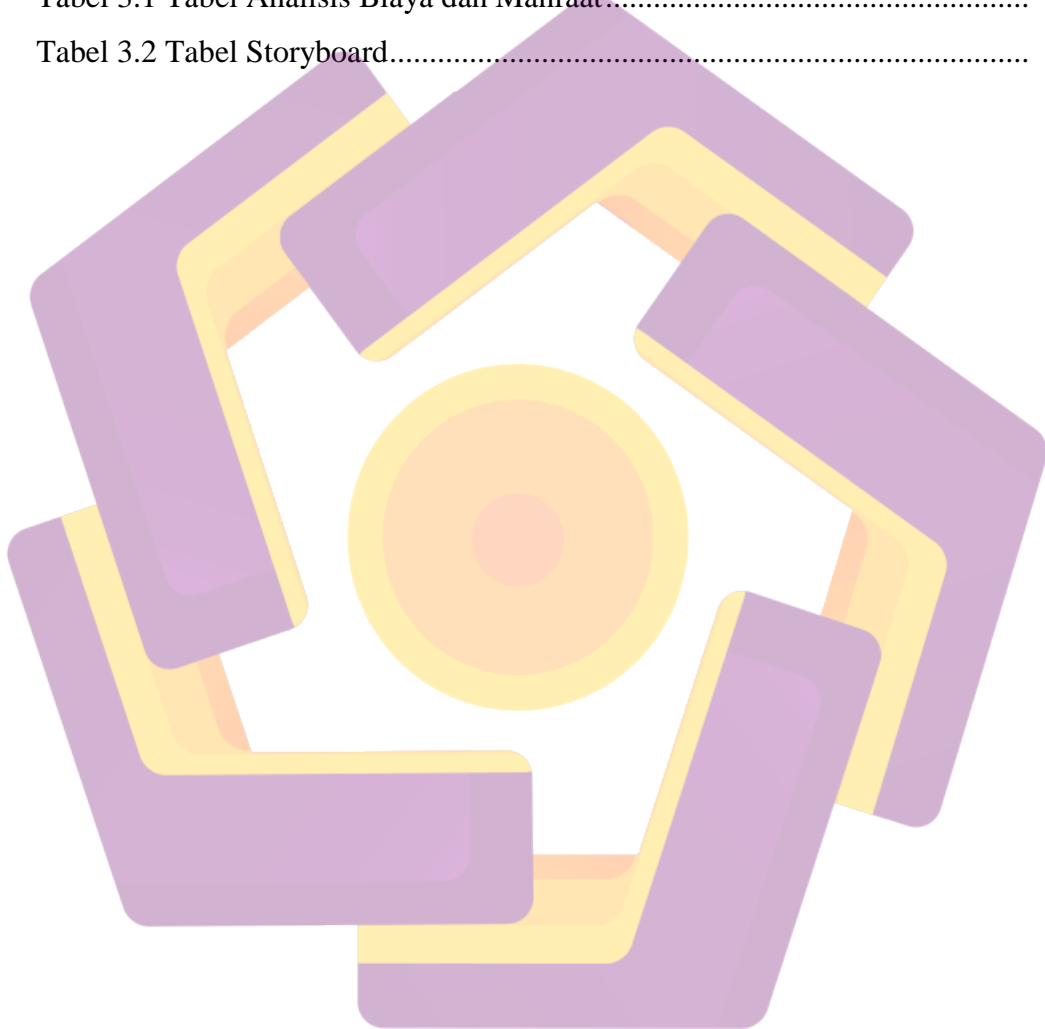
3.3.2.4 Threat.....	28
3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.4 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	30
3.3.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.4 Perancangan.....	34
3.4.1 Perancangan Konsep	34
3.4.2 Perancangan Isi.....	34
3.4.3 Perancangan Naskah.....	38
3.4.4 Perancangan Grafik	68
3.4.4.1 Rancangan Halaman Menu Utama.....	69
3.4.4.2 Rancangan Halaman Sekilas tentang Labuan Bajo	69
3.4.4.3 Rancangan Halaman Wisata Labuan Bajo	70
3.4.4.4 Rancangan Halaman Wisata Unggulan	70
3.4.4.5 Rancangan Halaman Informasi	71
3.4.4.6 Rancangan Halaman Galeri.....	71
3.4.4.7 Rancangan Halaman Video	72
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1 Memproduksi Sistem.....	73
4.1.1 Membuat Animasi Intro	75
4.1.2 Membuat Animasi Menu Utama	76
4.1.3 Membuat Animasi Teks Selamat Datang	78
4.1.4 Memulai Pembuatan Movie	80
4.1.5 Membuat File *.exe	81
4.2 Melakukan Pengujian Sistem.....	83
4.2.1 Sistem	83
4.2.2 Display	84
4.2.3 Sound.....	84
4.2.4 Input.....	84
4.2.5 Uji Coba Pemakai.....	85
4.2.6 Uji Coba Aplikasi	86
4.2.6.1 Proses Antar Halaman	86



4.2.6.2 Penginstallan Software Pendukung	87
4.2.7 Memelihara Sistem.....	88
4.2.8 Manual Program	91
4.2.8.1 Tampilan Halaman Intro.....	91
4.2.8.2 Tampilan Halaman Menu Utama	91
4.2.8.3 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	92
4.2.8.4 Tampilan Halaman Sekilas tentang Labuan Bajo ..	92
4.2.8.5 Tampilan Halaman Wisata Labuan Bajo.....	92
4.2.8.6 Tampilan Halaman Wisata Unggulan	95
4.2.8.7 Tampilan Halaman Informasi.....	96
4.2.8.8 Tampilan Halaman Galeri	97
4.2.8.9 Tampilan Halaman Video.....	97
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Sistem Flowchart	14
Tabel 2.2 Tabel Pengembangan Sistem Multimedia	15
Tabel 3.1 Tabel Analisis Biaya dan Manfaat	32
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	38



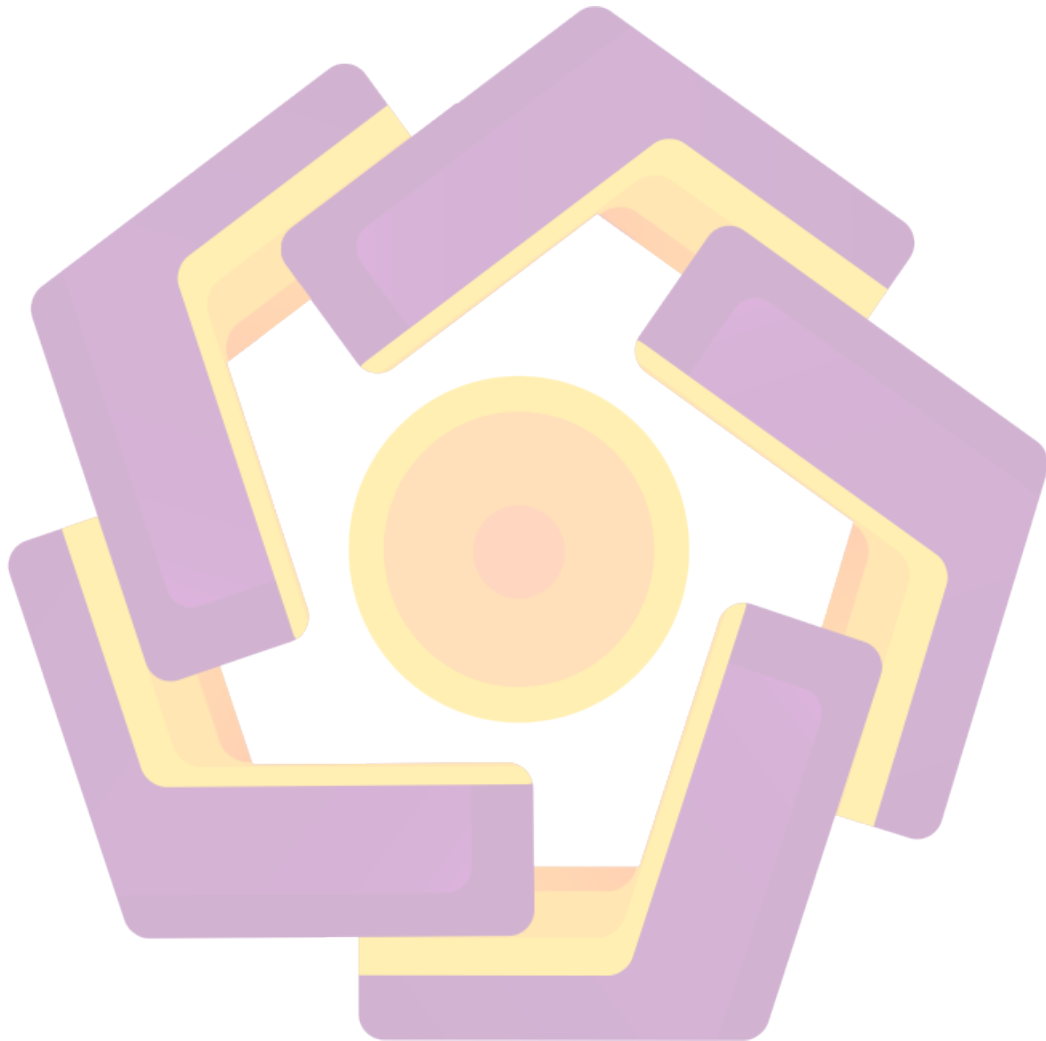
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rencana Kegiatan (Tabel).....	6
Gambar 1.2 Rencana Kegiatan (Diagram).....	6
Gambar 2.1 Model Sistem	9
Gambar 2.2 Strategi Desain	14
Gambar 2.3 Adobe Flash CS3.....	22
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi berdasarkan Fungsi Tombol	35
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Menu Utama.....	69
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Sekilas tentang Labuan Bajo.....	69
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Wisata Labuan Bajo.....	70
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Wisata Unggulan.....	70
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Informasi	71
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Galeri.....	71
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Video.....	72
Gambar 4.1 Flowchart Langkah Pembuatan Aplikasi	74
Gambar 4.2 Setting Properties.	75
Gambar 4.3 Setting Warna.....	75
Gambar 4.4 Setting Ukuran Background.....	75
Gambar 4.5 Publish Setting Intro.....	76
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Intro.....	76
Gambar 4.7 Setting Properties	77
Gambar 4.8 Hasil Frame 2	77
Gambar 4.9 Hasil Frame 3	77
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Menu Utama.....	78
Gambar 4.11 Setting Properties Teks	78
Gambar 4.12 Setting Properties	78
Gambar 4.13 Publish Setting Menu Utama	79
Gambar 4.14 Hasil Sprite 9.....	79
Gambar 4.15 Hasil Teks Selamat Datang	79

Gambar 4.16 Hasil Teks Aplikasi Media Promosi	79
Gambar 4.17 Hasil Pembuatan Animasi Teks Alamat	80
Gambar 4.18 Hasil Memasukkan Background ke dalam Stage.....	81
Gambar 4.19 Pembuatan File Media Elektra.exe	82
Gambar 4.20 File Aplikasi Media Elektra.exe.....	82
Gambar 4.21 Spesifikasi Sistem	83
Gambar 4.22 Spesifikasi Display.....	84
Gambar 4.23 Spesifikasi Sound.....	84
Gambar 4.24 Spesifikasi Input.....	84
Gambar 4.25 Tampilan Aplikasi Halaman Menu Utama	86
Gambar 4.26 Tampilan Aplikasi Halaman Sekilas tentang Labuan Bajo.....	87
Gambar 4.27 Kotak Dialog Publishing Movie	90
Gambar 4.28 File Flash Media Elektra	90
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Intro	91
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Menu Utama	91
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	92
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Sekilas tentang Labuan Bajo	92
Gambar 4.33 Tampilan Wisata Alam>Air Terjun Cunca Rami>Cunca Rami ..	92
Gambar 4.34 Tampilan Wisata Alam>Air Terjun Cunca Rami>Foto	93
Gambar 4.35 Tampilan Wisata Alam>Air Terjun Cunca Rami>Peta	93
Gambar 4.36 Tampilan Wisata Alam>Air Terjun Cunca Rami>Informasi	93
Gambar 4.37 Tampilan Wisata Budaya>Tarian Caci>Tarian Caci	94
Gambar 4.38 Tampilan Wisata Budaya>Tarian Caci>Foto	94
Gambar 4.39 Tampilan Wisata Budaya>Tarian Caci>Informasi	94
Gambar 4.40 Tampilan Wisata Unggulan>Komodo>Komodo	95
Gambar 4.41 Tampilan Wisata Unggulan>Komodo>Foto.....	95
Gambar 4.42 Tampilan Wisata Unggulan>Komodo>Peta	95
Gambar 4.43 Tampilan Wisata Unggulan>Komodo>Informasi	96
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Informasi	96
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Informasi>Akomodasi>Hotel>Foto	96
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Informasi>Akomodasi>Hotel>Kontak.....	97

Gambar 4.47 Tampilan Halaman Galeri 97

Gambar 4.48 Tampilan Halaman Video>Jayakarta Komodo Hotel 97



INTISARI

Multimedia sebagai salah satu cabang bidang informatika tidak hanya mengandalkan ilmu teknologi informatika seperti pemrograman database, aplikasi, web, jaringan maupun sistem informasi yang pada dasarnya semua berhubungan langsung dengan komputer. Dalam multimedia tidak hanya komputer yang digunakan terutama dalam pengambilan bahan maupun penyelesaiannya, sentuhan seni dan disiplin bahkan ilmu komunikasi juga digunakan, sehingga boleh dikatakan multimedia merupakan irisan dari banyak disiplin ilmu.

Aplikasi multimedia interaktif sebagai tema skripsi yang penyusun pilih secara garis besar masuk dalam golongan aplikasi desktop offline yang masih berupa aplikasi interaktif, akan tetapi tidak harus berkoneksi dengan internet. Judul skripsi yang penyusun ajukan yaitu Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pariwisata di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Flores.

Salah satu obyek wisata unggulan yaitu Pulau Komodo yang sudah terkenal di Indonesia bahkan di dunia berada dalam kawasan Taman Nasional Komodo, dikoordinir oleh Balai Taman Nasional Komodo yang fungsinya mengawasi dan melestarikan habitat asli biawak raksasa komodo beserta kekayaan lainnya seperti pulau, pantai yang indah, terumbu karang, serta flora dan fauna. Pemerintah Kabupaten Manggarai Barat melalui Dinas Pariwisata bertugas mempromosikan pariwisata Labuan Bajo di tingkat daerah.

Kata Kunci : Aplikasi Interaktif, Pariwisata di Labuan Bajo, Balai Taman Nasional Komodo.

ABSTRACT

Multimedia as a branch of the field of informatics not only rely on science informatics technologies such as database programming, application, web, network or information system that essentially all deal directly with the computer. In the multimedia is not just the computer used primarily in making materials and their resolution, even a touch of art and discipline of science communication is also used, so it may be said multimedia is the intersection of many disciplines.

*Interactive multimedia applications as the themes of the authors select the outline included in the class of offline desktop applications are still in the form of interactive applications, but do not have to connect to the internet. The authors proposed thesis title is **Making Interaktif Multimedia Application For Media Promotion of Nature Tourism Labuan Bajo, West Manggarai, Flores.***

One of the leading tourism destination, Komodo island in the Komodo National Park already famous in Indonesia and in the world, coordinate by the Park authority whose function is supervise and preserve the giant Komodo dragon lizards native habitat along with other assets such as islands, beautiful beaches, coral reefs and the flora and fauna. Government of West Manggarai regency through the Department of Tourism to promote nature tourism of Labuan Bajo at the local level.

Keywords: *Interactive Application, Nature Tourism of Labuan Bajo, Komodo National Park.*