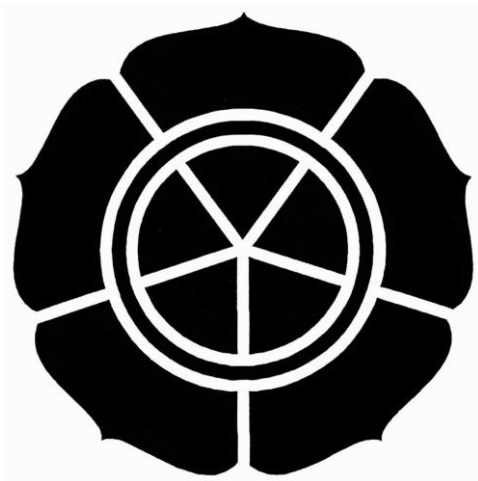


**PERANCANGAN APLIKASI PETA DIGITAL LOKASI OBYEK WISATA
KOTA CILACAP BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir



Disusun oleh :

Frachmadi M.P (07.02.6671)

Pralisa Dias Tuti (07.02.6700)

Yudha Subuhana (07.02.6667)

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Perancangan Aplikasi Peta Digital Lokasi Objek Wisata
Kota Cilacap Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Frachmadi M.P 07.02.6671

Yudha Subuhana 07.02.6667

Pralisa Dias Tuti 07.02.6700

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 26 November 2010

Dosen Pembimbing,

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

KETUA SP. REAMKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Sunarto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Perancangan Aplikasi Peta Digital Lokasi Objek Wisata
Kota Cilacap Berbasis Multimedia

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Frachmadi Muchtar P

07.02.6671

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 November 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052




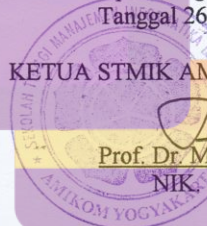
Barka Satya, S.Kom
NIK. 190302126



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 November 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Agustus 2011

Nama Lengkap

NIM

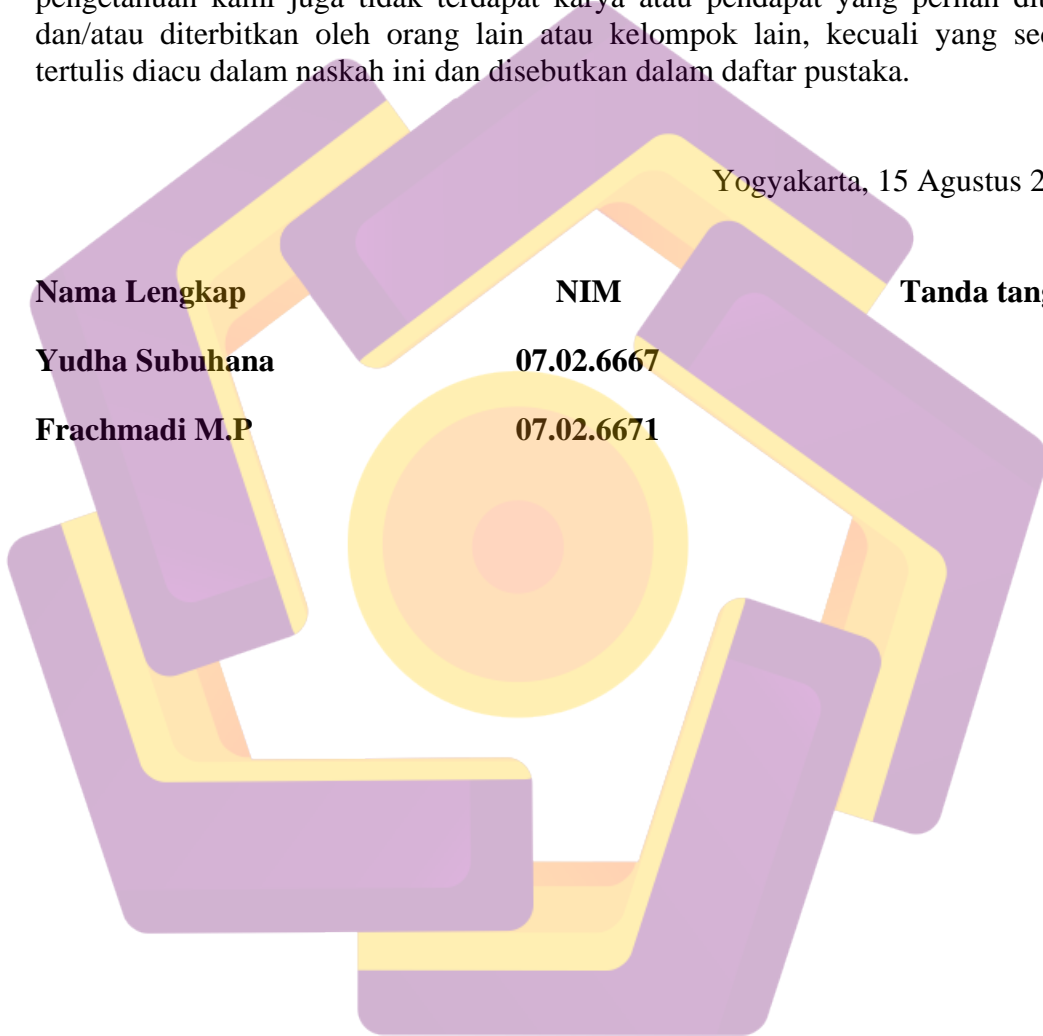
Tanda tangan

Yudha Subuhana

07.02.6667

Frachmadi M.P

07.02.6671



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang dipanjatkan kehadiran Allah SWT, kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :

Yang Tercinta :

Kedua Orang Tuaku :

Yang senantiasa menjadi tenagaiku untuk berbuat, menjadi inspirasiku untuk bertindak, yang telah memberikan Do'a, Semangat, Pengorbanan dan Dukungan yang tiada tara kepadaku selama Ini.

Adik – Adikku dan Pacarku tersayang :

Terima kasih atas dukungan, nasehat, motivasi dan doannya selama ini.

Siapapun yang tidak bisa kusebutkan satu persatu :

Untuk segala, perkataan dan tindakan yang sangat berarti.

Almamaterku STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



MOTTO

“... Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar“.

(**Q.S. Al Baqarah ayat 153**)

“... Allah akan meninggikan orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat... ..”

(**Q.S.Al-Mujaadilah ayat 11**)

“... Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil..”

(**Mario Teguh**)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ **Perancangan Aplikasi Peta Digital Lokasi Obyek Wisata Kota Cilacap Berbasis Multimedia** ”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Laporan tugas akhir ini adalah salah satu syarat guna menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma III pada program studi Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kelemahan dan kekurangan. Untuk itu saran dan kritik membangun para pembaca senantiasa diharapkan agar dapat lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

Selama dalam pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan, penyusun telah mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun memberikan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada:

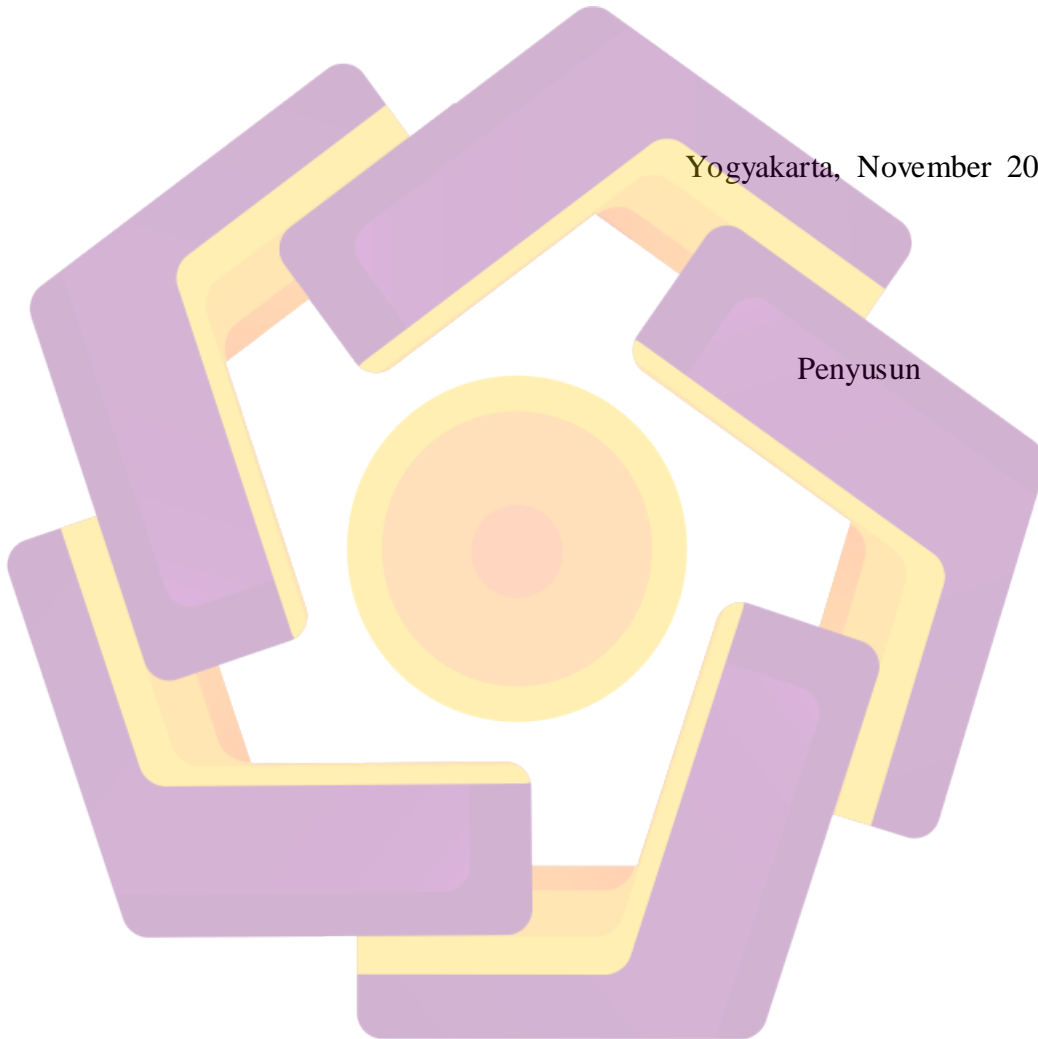
1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, MM Selaku Direktur STMIC AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIC AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini dengan baik.
4. Dinas Pariwisata Kabupaten Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pencarian data.
5. Semua pihak yang telah membantu penyusunan dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amien.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, November 2010

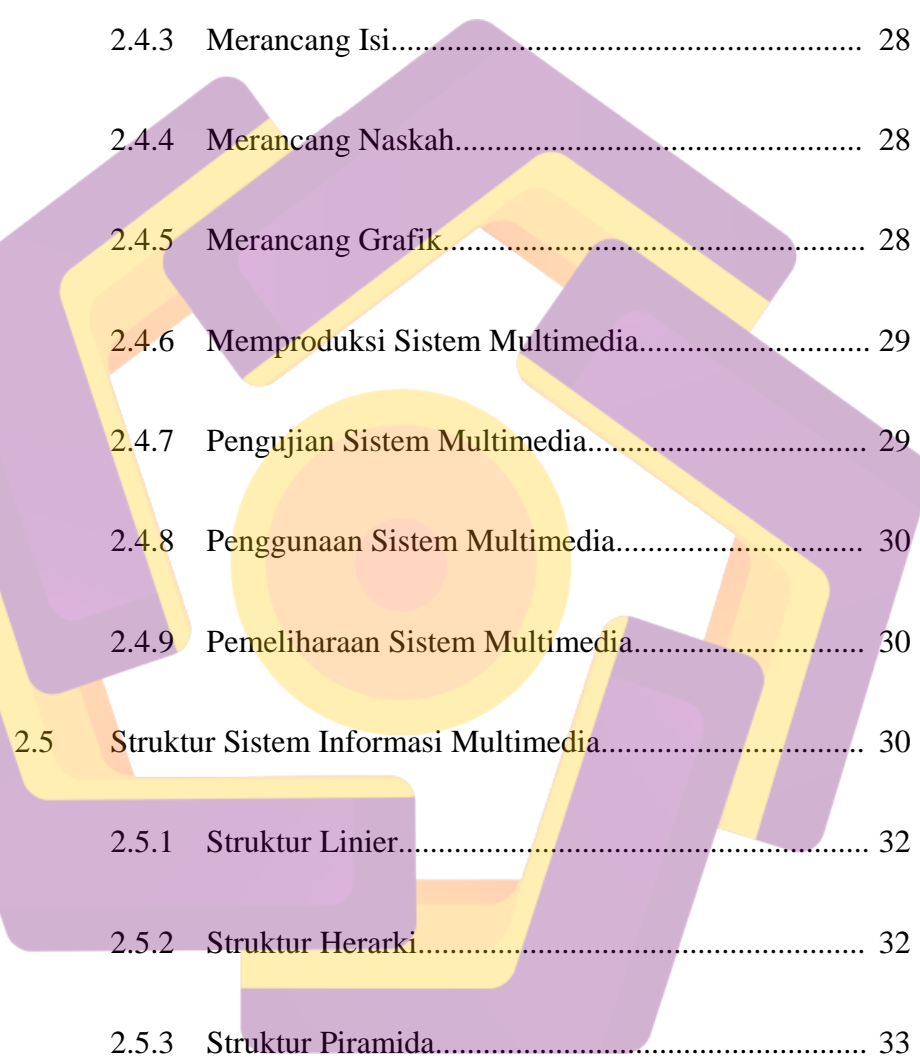
Penyusun



Daftar Isi

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
HALAMAN INTISARI	xi
HALAMAN ABSTRACT	xii
I. BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3

1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Metode Penelitian.....	3
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Perancangan Sistem.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
II.	BAB II LANDASAN TEORI.....	
2.1	Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi.....	8
2.1.1	Definisi Sistem.....	8
2.1.2	Definisi Informasi.....	9
2.1.3	Kualitas Informasi.....	11
2.1.4	Nilai Informasi.....	12
2.2	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.2.1	Karakteristik Sistem Informasi.....	14
2.2.2	Komponen Sistem Informasi.....	15
2.3	Sejarah Multimedia.....	17
2.3.1	Definisi Multimedia.....	18
2.3.2	Kelebihan Multimedia.....	19
2.3.3	Elemen - Elemen Multimedia.....	20



2.4	Metodologi Pengembangan Sistem Multimedia.....	23
2.4.1	Definisi Masalah Masalah.....	27
2.4.2	Merancang Konsep.....	27
2.4.3	Merancang Isi.....	28
2.4.4	Merancang Naskah.....	28
2.4.5	Merancang Grafik.....	28
2.4.6	Memproduksi Sistem Multimedia.....	29
2.4.7	Pengujian Sistem Multimedia.....	29
2.4.8	Penggunaan Sistem Multimedia.....	30
2.4.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	30
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	30
2.5.1	Struktur Linier.....	32
2.5.2	Struktur Herarki.....	32
2.5.3	Struktur Piramida.....	33
2.5.4	Struktur Polar.....	33
2.6	Perangkat Keras Yang Digunakan.....	34
2.6.1	CPU.....	34

2.6.2	Piranti Masukan (Input Device).....	35
2.6.3	Piranti Keluaran (Output Device).....	35
2.6.4	Memori Utama.....	35
2.6.5	Piranti Penyimpanan Sekunder.....	36
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	36
2.7.1	Perangkat Lunak Sistem.....	36
2.7.1.1	Pengertian Sistem Operasi.....	36
2.7.1.2	Sistem Operasi Windows.....	37
2.7.1.3	Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia	38
2.8	Perangkat Lunak Aplikasi yang Digunakan.....	38
2.8.1	Adobe Flash Cs3.....	38
2.8.1.1	Toolbox.....	40
2.8.1.2	Timeline.....	40
2.8.1.3	Stage.....	40
2.8.1.4	Properties Inspectore.....	40
2.8.1.5	Filters.....	41
2.8.1.6	Parameters.....	41
2.8.1.7	Panel Color.....	41

2.8.1.8	Panel Swatches.....	41
2.8.1.9	Panel Library.....	42
2.8.1.10	Components.....	42
2.8.1.11	Action Scripts.....	42
2.8.2	Corel Draw X4.....	42
2.8.2.1	Fasilitas Dasar Corel Draw X4.....	44
2.8.2.2	Operasi Dasar Corel Draw X4.....	49
2.8.3	Adobe Photoshop Cs3.....	55
2.8.3.1	Toolbox.....	58
2.8.3.2	Menu Bar.....	58
2.8.3.3	Layer.....	58
2.8.3.4	Pallete Well.....	58
2.8.3.5	Pallete navigator dan info.....	58
2.8.4	Batasan Spesifikasi Komputer.....	59
III.	BAB III	
	TINJAUAN UMUM.....	60
1.	Gambaran Umum Tentang Kota Cilacap.....	60
2.	Sejarah Kota Cilacap.....	61

3.	Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.....	66
4.	Potensi Kepariwisataaan di kabupaten Cilacap.....	66
5.	Struktur Organisasi.....	67
6.	Visi dan Misi.....	67
7.	Obyek Wisata.....	68
7.1	Wisata Alam.....	68
7.1.1	Goa Masigitsele.....	68
7.1.2	Goa Ratu.....	71
7.1.3	Gunung Srandil.....	73
7.1.4	Gunung Selok.....	76
7.1.5	Pulau Nusakambangan.....	80
7.2	Wisata Bahari.....	82
7.2.1	Pantai Teluk Penyu.....	82
7.2.2	Pantai Rancahbabakan.....	83
7.2.3	Pantai Widarapayung.....	85
7.2.4	Kampung Laut.....	88
7.3	Wisata Sejarah.....	89
7.3.1	Musium Soesilo.....	89
7.3.2	Benteng Pendem.....	91
7.4	Wisata Industri.....	93
7.4.1	PT. PERTAMINA UP IV.....	93
7.4.2	PT. HOLCIM Tbk.....	95
7.4.3	PT. PLTU CILACAP.....	96

8.	Industri Kerajinan dan Makanan Tradisional.....	97
IV.	BAB IV	
	PEMBAHASAN.....	102
4.1	Perancangan Aplikasi.....	102
4.1.1	Definisi Masalah.....	102
4.1.2	Merancang Konsep.....	103
4.1.3	Merancang Isi Multimedia.....	104
4.1.4	Merancang Naskah.....	105
4.1.5	Merancang Grafik.....	106
4.1.6	Memproduksi Sistem.....	109
	4.1.6.1 Pembuatan Design Grafik.....	109
	4.1.6.2 Pengeditan Sound.....	110
	4.1.6.3 Membuat Project dengan Adobe Flash	111
	4.1.6.4 Memasukan Objek ke Dalam Adobe Flash	112
4.1.7	Memulai pembuatan Aplikasi Animasi.....	113
	4.1.7.1 Pengujian Aplikasi.....	113
	4.1.7.2 Batasan Implementasi.....	113
	4.1.7.3 Analisis Kinerja Aplikasi.....	114

4.1.7.4 Implementasi Antarmuka.....	114
4.1.7.5 Halaman Beranda.....	114
4.1.7.6 Halaman Tentang Cilacap.....	116
4.1.7.7 Halaman Info.....	121
4.1.7.8 Halaman Galery.....	122
4.1.7.9 Halaman Video.....	123
4.1.7.10 Halaman Peta.....	124
4.1.7.11 Menuliskan Teks Pada Flash.....	131
4.1.7.12 Memasukkan Suara.....	131
4.1.7.13 Menyisipkan Action Script pada Animasi	132
4.1.8 Uji Coba Sistem.....	132
4.1.9 Pengujian dan Analisis.....	132
4.1.10 Uji Coba Program.....	136
V. BAB V	
PENUTUP.....	137
5.1 Kesimpulan.....	137
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSAKA.....	139

DAFTAR GAMBAR

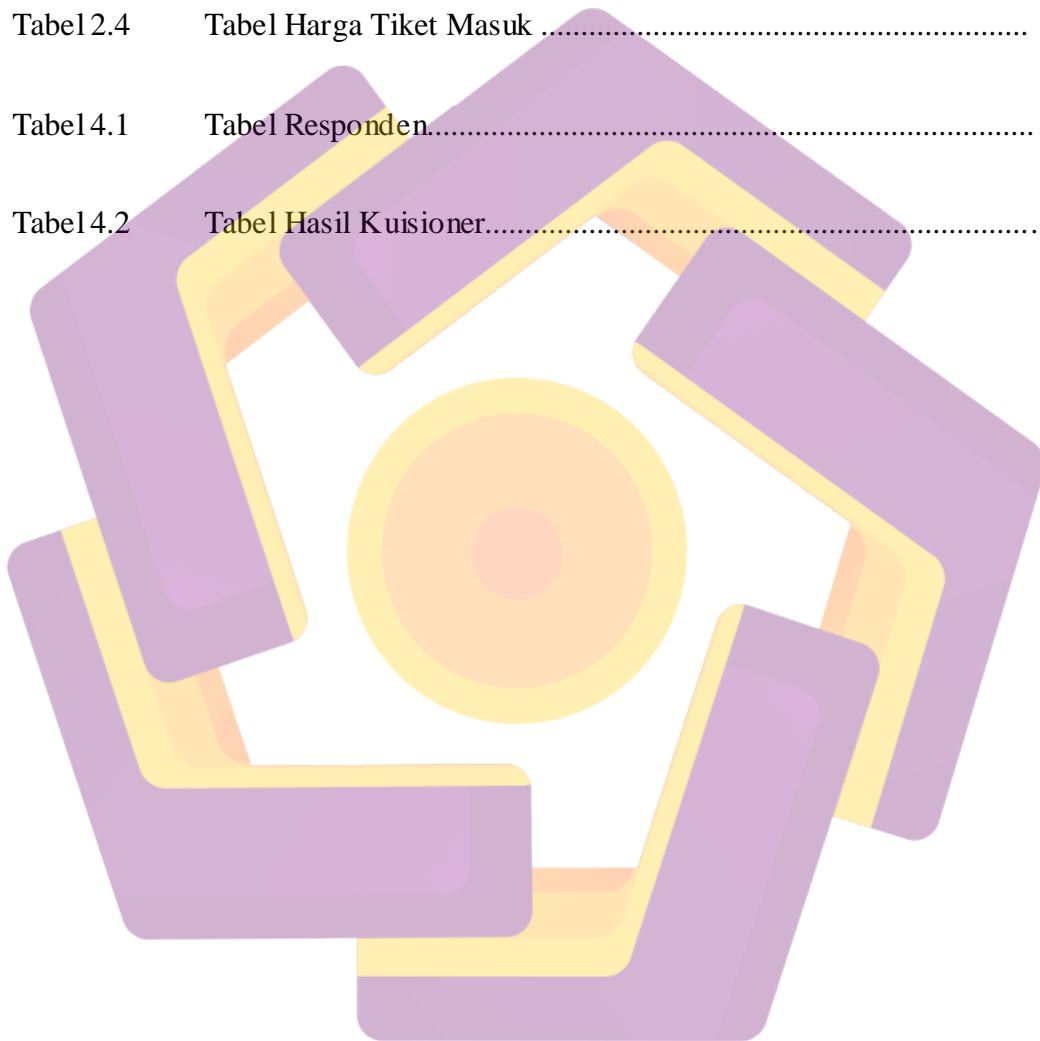
Gambar 2.0	Diagram Definisi Informasi	11
Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia	20
Gambar 2.2	Gambar Siklus Hidup pengembangan Sistem.....	24
Gambar 2.3	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	26
Gambar 2.4	Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	31
Gambar 2.5	Struktur Linear.....	32
Gambar 2.6	Struktur Hirarki.....	32
Gambar 2.7	Struktur Piramida.....	33
Gambar 2.8	Struktur Polar.....	33
Gambar 2.9	Tampilan Awal pada fasilitas Quick Star.....	44
Gambar 3.0	Tampilan layar kerja pada Corel draw X4.....	46
Gambar 3.1	Operasi dasar corel draw X4.....	49
Gambar 3.2	Tampilan Objek pada photoshop Cs3.....	57
Gambar 3.3	Goa Masigitsele.....	70
Gambar 3.4	Goa Ratu.....	73

Gambar 3.5	Gunung Srandil.....	75
Gambar 3.6	Gunung Selok.....	79
Gambar 3.6.1	Gunung Selok.....	79
Gambar 3.7	Dermaga Sodong Nusakambangan.....	81
Gambar 3.8	Pantai Teluk Penyus.....	83
Gambar 3.9	Pantai Rancahbabakan.....	84
Gambar 3.10	Sarana Obyek wisata di Pantai Widarapayung.....	87
Gambar 3.11	Pantai Widarapayung.....	87
Gambar 3.12	Suasana Perkampungan di Kampung Laut.....	89
Gambar 3.13	Musium Soesilo tampak depan.....	91
Gambar 3.14	Benteng Pendem.....	93
Gambar 3.15	Lokasi Industri PERTAMINA UP IV.....	95
Gambar 3.16	Wisata Industri Semen Holcim.....	96
Gambar 3.17	Wisata Industri PLTU Cilacap.....	97
Gambar 3.18	Hasil Kerajinan dari Bambu.....	98
Gambar 3.19	Wisata Kuliner kota Cilacap.....	99

Gambar 3.20	Kerajinan Karang di Pantai Teluk Penyu.....	100
Gambar 3.21	Kesenian Tradisional Cilacap.....	101
Gambar 4.2	Tampilan Tabel Rancangan Beranda.....	107
Gambar 4.11	Tampilan Adobe Photoshop Cs3.....	109
Gambar 4.12	Tampilan Adobe Audition 1.5.....	110
Gambar 4.13	Tampilan Adobe Flash Cs3.....	112
Gambar 4.14	Tampilan Beranda.....	114
Gambar 4. 15	Tampilan pada Halaman Tentang Cilacap.....	116
Gambar 4. 15.1	Tampilan pada Halaman Tentang Cilacap.....	118
Gambar 4. 15.1	Tampilan pada Halaman Tentang Cilacap.....	119
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Info.....	120
Gambar 4. 17	Tampilan Halaman Galery.....	122
Gambar 4. 18	Tampilan Halaman Video.....	123
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Peta pada Beranda.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	46
Tabel 2.4	Tabel Harga Tiket Masuk	86
Tabel 4.1	Tabel Responden.....	132
Tabel 4.2	Tabel Hasil Kuisisioner.....	133



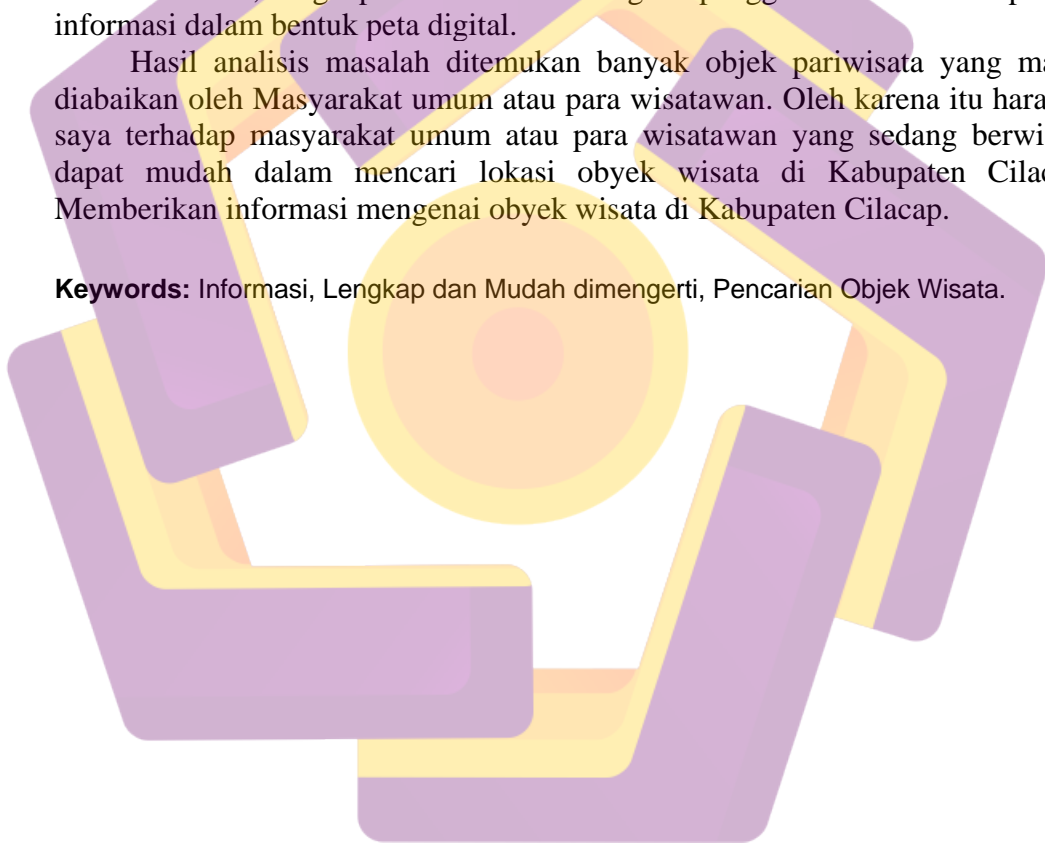
INTISARI

Untuk memperoleh informasi mengenai lokasi wisata yang tersebar di Kabupaten Cilacap, masyarakat khususnya wisatawan masih menggunakan metode-metode manual yang tentunya masih kurang modern, maka dibutuhkan suatu aplikasi peta obyek wisata untuk penyediaan informasi yang modern dan canggih agar dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi dalam menentukan lokasi obyek wisata yang ingin dikunjungi. Dari latar belakang tersebut penulis merumuskan masalahnya, Bagaimana membangun aplikasi peta obyek wisata menggunakan multimedia yang menyediakan informasi secara lengkap dan menarik agar menarik para wisatawan?

Menyajikan informasi lokasi obyek wisata dalam bentuk perangkat lunak, secara menarik, lengkap dan mudah dimengerti pengguna untuk mendapatkan informasi dalam bentuk peta digital.

Hasil analisis masalah ditemukan banyak objek pariwisata yang masih diabaikan oleh Masyarakat umum atau para wisatawan. Oleh karena itu harapan saya terhadap masyarakat umum atau para wisatawan yang sedang berwisata dapat mudah dalam mencari lokasi obyek wisata di Kabupaten Cilacap. Memberikan informasi mengenai obyek wisata di Kabupaten Cilacap.

Keywords: Informasi, Lengkap dan Mudah dimengerti, Pencarian Objek Wisata.



ABSTRACT

To obtain information about the tourist sites that are scattered in Cilacap regency, the public, especially tourists still use manual methods which of course is still less modern, it requires a tourist attraction map application for the provision of modern and sophisticated information to help users to get information in determining location you want to visit a tourist attraction. From this background the authors formulate the problem, How to build applications using multimedia map of attractions that provide complete information and appealing to attract tourists?

Presents the location of tourist information in the form of software, in an interesting, complete and easy to understand user to obtain information in the form of digital maps.

The results of the analysis of problems found in many tourism objects are still ignored by the general public or tourists. Therefore my hope to the general public or tourists who are traveling can be easy to find the location of attractions in Cilacap regency. Provides information about tourism in Cilacap regency.

Keywords: *Information, Complete and Easy to understand, Search Attraction.*

