

**SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA KOTA JEPARA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Widiana Fitri Ambarwati

08.12.3193

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

**SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA KOTA JEPARA
BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Widiana Fitri Ambarwati

08.12.3193

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Sistem Informasi Objek Wisata Kota Jepara
Berbasis Multimedia**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widiana Fitri Ambarwati

08.12.3193

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2011

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Sistem Informasi Objek Wisata Kota Jepara
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widiana Fitri Ambarwati

08.12.3193

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

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

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190000002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2012



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 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Februari 2012

Penulis

WIDIANA FITRI AMBARWATI

NIM. 08.12.3193

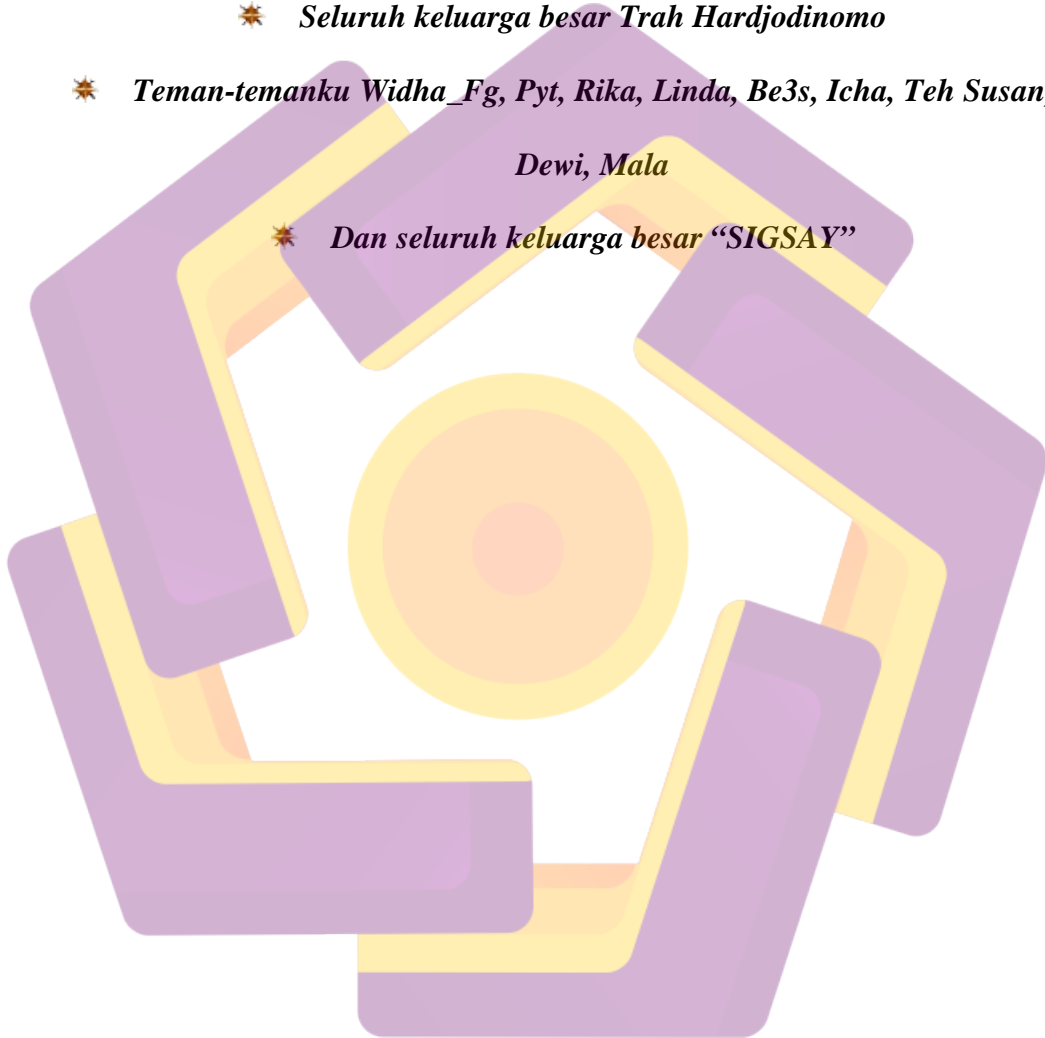
MOTTO

- Segala yang indah belum tentu baik, namun segala yang baik sudah tentu indah.*
- Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa keengganan.*
- Kemenangan yang seindah – indahnyanya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.*
- Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.*

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

- ✧ *Ayah dan Ibu tercinta*
- ✧ *Kakakku dan Adik-adikku tersayang*
- ✧ *Seluruh keluarga besar Trah Hardjodinomo*
- ✧ *Teman-temanku Widha_Fg, Pyt, Rika, Linda, Be3s, Icha, Teh Susan,
Dewi, Mala*
- ✧ *Dan seluruh keluarga besar “SIGSAY”*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Rasa penat, jenuh dan berat untuk melangkah pernah kebersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan Alhamdulillahirobbil'aalamiin segala puji hanyalah untuk Alloh SWT Tuhan seluruh alam, rasa itu sedikit demi sedikit dapat terkikis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. terselesaikannya skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan baik berupa do'a, pemikiran, tenaga, finansial, berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada orang tua tercinta atas do'a, dorongan semangat serta finansial, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Bapak Andi Sunyoto, MM, selaku dosen pembimbing, Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom, dan Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen penguji, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jepara, Teman-teman "SIGSAY' 08" Widha_Fg, Pipit, Rika, Linda, Icha, Be3s, Lili, Te2h Susan dan lainnya yang tidak dapat disebut satu persatu, Kakakku Anggoro yang selalu memberi semangat dan adik-adikku tercinta Anita, Nando, Tika, Seluruh keluarga besar trah hardjodinomo. Terima kasih atas do'a dan dukungan kalian selama ini.

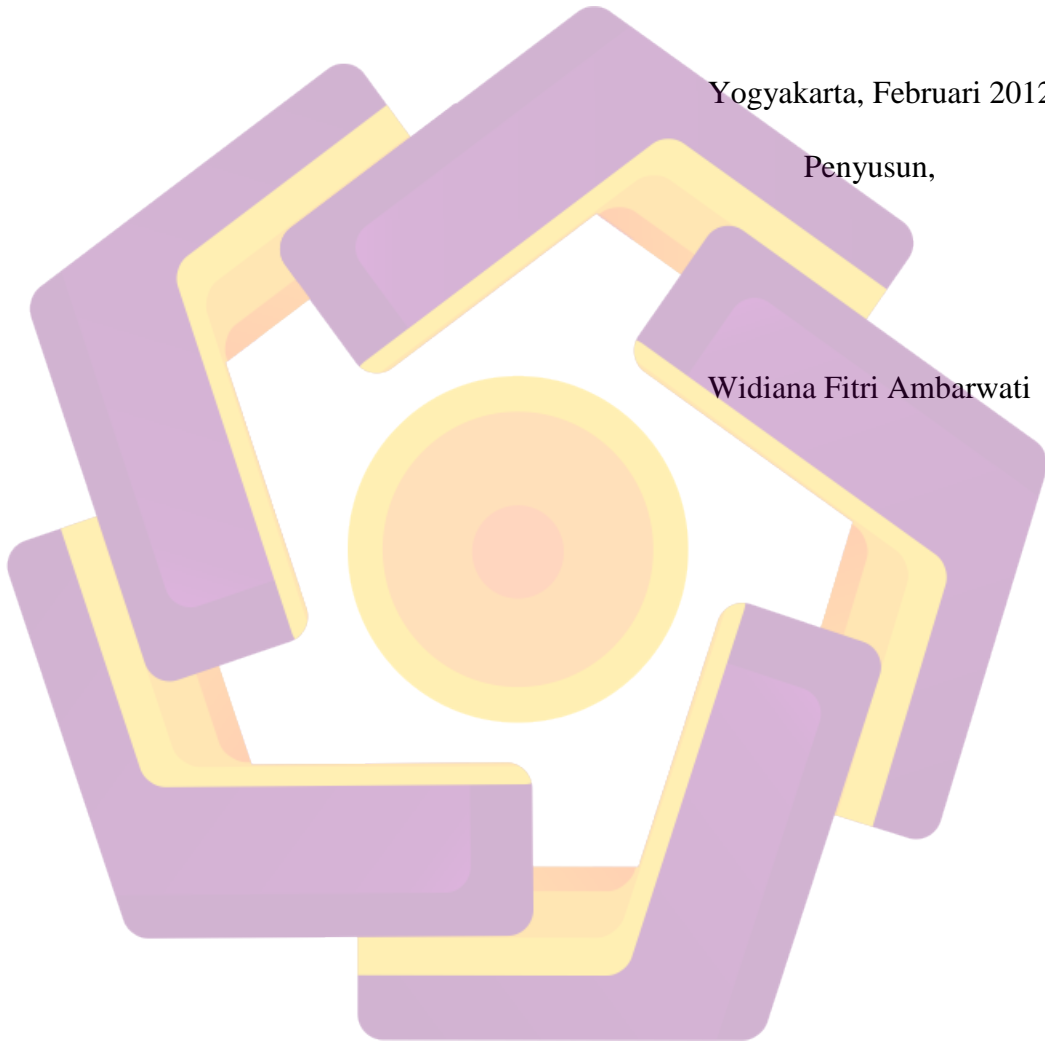
Dan akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Februari 2012

Penyusun,

Widiana Fitri Ambarwati

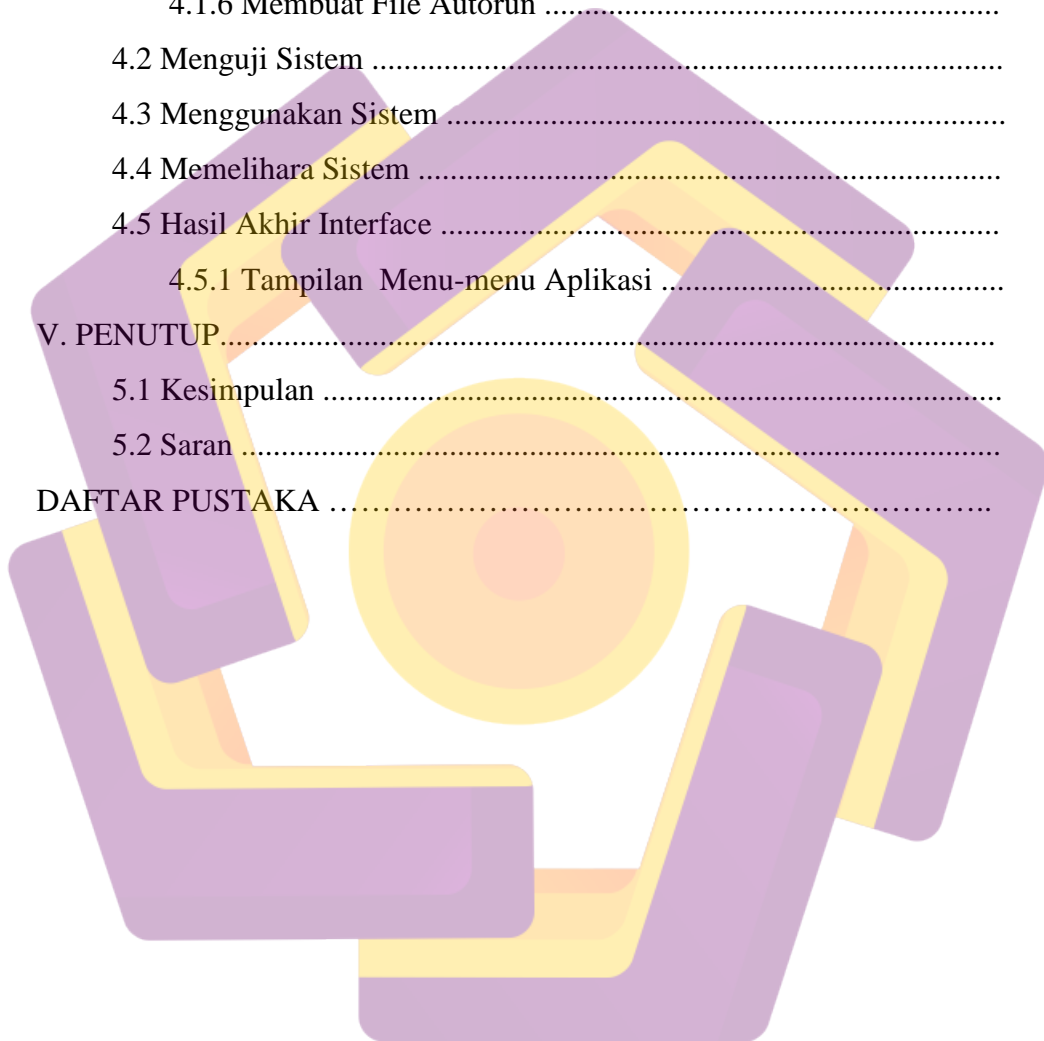


DAFTAR ISI

Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
II. LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia	5
2.1.1 Definisi Multimedia	5
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia	6
2.2 Siklus Pengembangan Multimedia	8
2.3 Struktur aplikasi multimedia	11
2.3.1 Struktur Linear	12
2.3.2 Struktur Hierarki	12
2.3.3 Struktur Piramid	13
2.3.4 Struktur Polar	14
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	14
2.4.1 Macromedia Director MX 2004	14

2.4.2 Adobe Photoshop CS3	15
2.4.3 Sothink Glanda	16
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Mendefinisikan Masalah	18
3.2 Analisis Sistem	18
3.2.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	18
3.2.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	19
3.2.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	19
3.2.4 Analisis Keamanan (<i>Control</i>)	20
3.2.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	20
3.2.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	21
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.3.1 Kebutuhan Hardware	21
3.3.2 Kebutuhan Software	21
3.3.3 Kebutuhan Brainware	22
3.4 Analisis Kelayakan	22
3.4.1 Kelayakan Teknis	22
3.4.2 Kelayakan Operasional	23
3.4.3 Kelayakan Hukum	23
3.5 Merancang Sistem	23
3.5.1 Merancang Konsep	23
3.5.2 Merancang Isi	24
3.5.3 Merancang Naskah	27
3.5.4 Merancang Grafik	66
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Memproduksi Sistem	71
4.1.1 Pembuatan dan Pengolahan Grafik	71
4.1.1.1 Pembuatan Background	71
4.1.1.2 Pembuatan Tombol Objek Wisata	75
4.1.2 Pembuatan Animasi	77
4.1.2.1 Pembuatan Tombol Animasi Roll Over	77

4.1.2.2 Pembuatan Animasi Tulisan	79
4.1.2.3 Pembuatan Animasi Tombol	81
4.1.3 Memasukkan Suara	83
4.1.4 Mengorganisasi File	83
4.1.5 Membuat File Executable	91
4.1.6 Membuat File Autorun	92
4.2 Menguji Sistem	93
4.3 Menggunakan Sistem	94
4.4 Memelihara Sistem	95
4.5 Hasil Akhir Interface	95
4.5.1 Tampilan Menu-menu Aplikasi	95
V. PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Mouse enter dan mouse leave	75
Tabel 4.2 Pengujian Sistem	93
Tabel 4.3 Uji Coba Error Sistem	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	6
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	9
Gambar 2.3 Icon Struktur Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.4 Struktur Linier	12
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.6 Struktur Piramida	13
Gambar 2.7 Struktur Polar	14
Gambar 2.8 Tampilan Interface Macromedia Director	15
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop	16
Gambar 2.10 Tampilan Sothink Glanda	17
Gambar 3.1 Rancangan Isi	25
Gambar 3.2 Rancangan Intro	66
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	67
Gambar 3.4 Rancangan Salah Satu Wisata	68
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Galeri	68
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Galeri Selanjutnya	69
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Retribusi/sejarah/sarana	70
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Keluar	70
Gambar 4.1 file new adobe photoshop cs3	72
Gambar 4.2 background intro	72
Gambar 4.3 background menu utama	73
Gambar 4.4 background salah satu wisata	73
Gambar 4.5 background galeri	74
Gambar 4.6 Background galeri selanjutnya	74
Gambar 4.7 bakground retribusi/sejarah/sarana	74

Gambar 4.8 background keluar	75
Gambar 4.9 tombol aktif dan tidak aktif	77
Gambar 4.10 import tombol	78
Gambar 4.11 new behaviors	78
Gambar 4.12 action mouse enter	78
Gambar 4.13 action mouse leave	79
Gambar 4.14 action suara tombol	79
Gambar 4.15 insert teks	80
Gambar 4.16 effect teks	80
Gambar 4.17 timeline	80
Gambar 4.18 effect setting	81
Gambar 4.19 menyimpan file	81
Gambar 4.20 insert tombol	81
Gambar 4.21 edit teks	82
Gambar 4.22 replace sound	82
Gambar 4.23 menyimpan file	82
Gambar 4.24 import file suara	83
Gambar 4.25 layar score yang sudah diimport suara	83
Gambar 4.26 property inspector	84
Gambar 4.27 halaman intro	84
Gambar 4.28 halaman utama	85
Gambar 4.29 halaman salah satu wisata	88
Gambar 4.30 halaman galeri	89
Gambar 4.31 halaman galeri selanjutnya	89
Gambar 4.32 halaman retribusi/sejarah/sarana	90
Gambar 4.33 halaman keluar	90
Gambar 4.34 Publish Setting	91

INTISARI

Kota Jepara memiliki banyak objek wisata yang tidak kalah indahnya dengan kota-kota lainnya. Untuk mengetahui informasi tentang objek-objek wisata, biasanya hanya dilakukan dengan berbagai kegiatan promosi melalui media koran, brosur atau iklan yang di anggap kurang efektif dan efisien.

Pada skripsi ini penulis mencoba untuk memberikan layanan informasi tentang objek-objek wisata kota Jepara dengan menggunakan Macromedia Director yang dapat menampilkan gambar, teks, suara, dan animasi yang bertujuan untuk membantu mempromosikan dengan cara yang berbeda dan memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai objek wisata bagi para wisatawan.

Maka diharapkan dengan adanya CD interaktif Aplikasi Objek Wisata kota Jepara dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004 ini dapat membantu dalam mengenalkan objek-objek wisata dan memudahkan para wisatawan yang akan berekreasi ke objek wisata yang ada di Kota Jepara.

Kata kunci: Multimedia, Macromedia Director, Objek Wisata.



ABSTRACT

Jejara city has many attractions that are not less beautiful in other cities. To find information about attractions, usually only carried out with various promotional activities through the medium of newspapers, brochures or advertising that is considered less effective and efficient.

In this thesis the author tries to provide information about the sights of the city of Jejara using Macromedia Director that can display images, text, sounds, and animations aimed to help promote a different way and provide more complete information about the attraction for the tourists

It is expected that the presence of an interactive CD Jejara city Attractions: Applications using Macromedia Director MX 2004 can assist in introducing and attractions that will facilitate the tourists to the recreation attractions in the city of Jejara.

Keywords: *Multimedia, Macromedia Director, Attraction.*

