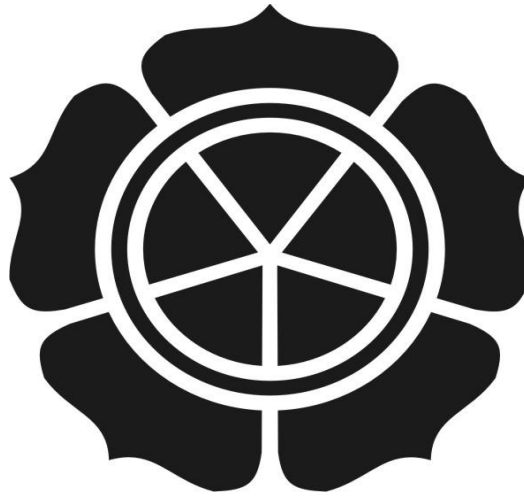


**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN
INFORMASI PARIWISATA PADA OBYEK WISATA
MAKAM KI AGENG SUNAN PANDAN ARAN**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Aris Supriyanto

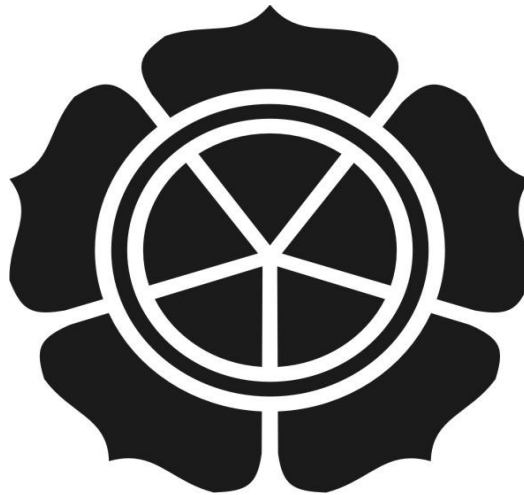
06.02.6313

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

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN
INFORMASI PARIWISATA PADA OBYEK WISATA
MAKAM KI AGENG SUNAN PANDAN ARAN**

TUGAS AKHIR

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



Disusun Oleh :

Aris Supriyanto

06.02.6313

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Meningkatkan Informasi
Pariwisata Pada Obyek Wisata Makam
Ki Ageng Sunan Pandan Aran**


Dipersiapkan dan disusun Oleh :

Aris Supriyanto

06.02.6313

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 14 Desember 2011

Dosen Pembimbing,


M, Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN INFORMASI PARIWISATA PADA OBYEK WISATA MAKAM KI AGENG SUNAN PANDAN ARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Supriyanto

06.02.6313

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 02 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.

NIK. 190302047

Agus Purwanto, ST.

NIK. 190000001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 Maret 2012

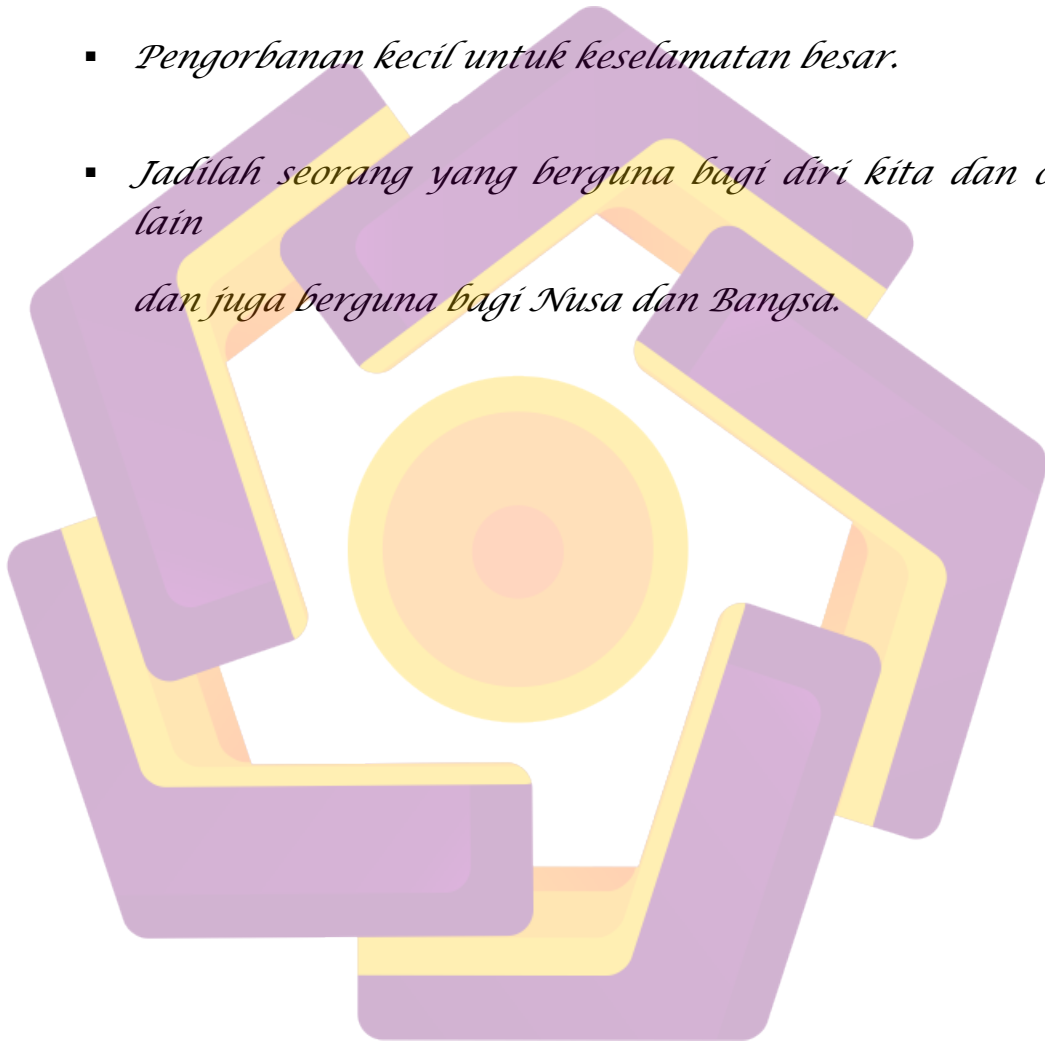
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

HALAMAN MOTTO

- *Terus Melangkah, Lakukan apa yang harus dilakukan, Kegagalan pendorong keberhasilanku, Menjadi lebih baik dari kemarin.*
- *Pengorbanan kecil untuk keselamatan besar.*
- *Jadilah seorang yang berguna bagi diri kita dan orang lain dan juga berguna bagi Nusa dan Bangsa.*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- *Allah SWT, atas berkah dan rahmatNya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa halangan suatu apapun.*
- *My Big Family Ayahanda dan Bunda aku yang telah memberikan Doa dan semangat kepadaku sehingga aku dapat menyelesaikan tugas akhir ini.*
- *Istri dan anak aku yang sangat aku cintai dan aku sayangi yang sangat mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini dan memberikan suatu semangat yang besar bagi saya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.*
- *Terima kasih kepada STMIK AMIKOM, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dibidang teknologi informatika, dan membentuk sikap dan kepribadian yang manajerial dan professional pada saya.*
- *Ucapan terima kasih kepada teman-teman MI dari kelas C dan teman-teman yang mengenal aku yang telah memberi do'a, semangat dan dukungannya.*

Terima kasih dan sukses

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “Merancang Media Belajar Sejarah Islam Dalam Bentuk Aplikasi Mutimedia Pada SD Muhammadiyah 16 Surakarta”

Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan Tugas Akhir, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STM IK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika STM IK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Seluruh Dosen STM IK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada Obyek pariwisata Makam Ki Ageng Sunan Pandan Aran yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan doa, semangat maupun motivasi.

Tugas Akhir ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.

Yogyakarta, November 2011

DAFTAR ISI

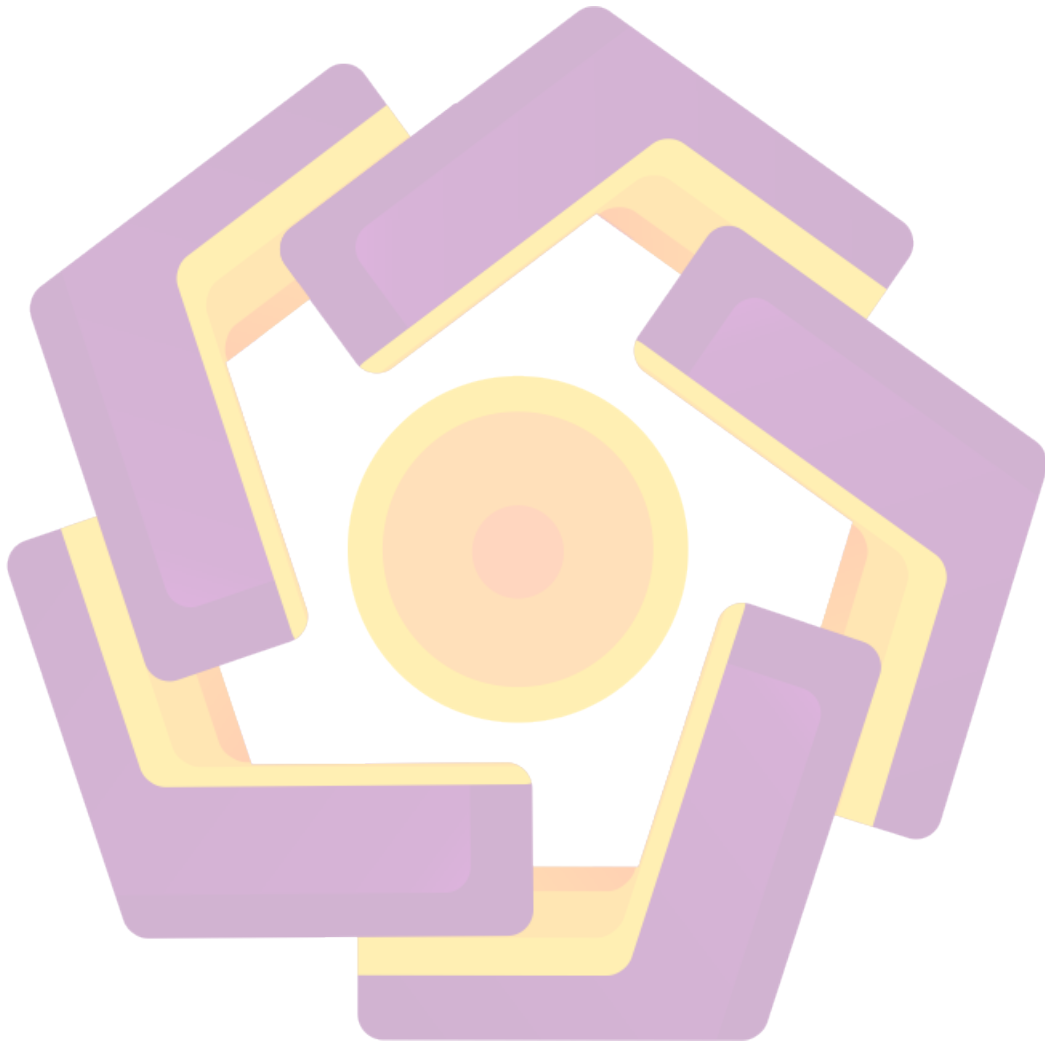
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penyusunan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia	7
2.2 Sistem Multimedia	8

2.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.3.1	Struktur Linier.....	10
2.3.2	Struktur Hierarki	11
2.3.3	Struktur Piramida	11
2.3.4	Struktur Polar	12
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
2.5	Software yang digunakan.....	16
2.5.1	Adobe Photoshop CS3	16
2.5.2	Adobe Audition 1.0.....	21
2.5.3	Macromedia Director MX.....	22
BAB III TINJAUAN UMUM.....		29
3.1	Gambaran Umum Obyek Wisata Makam Ki Ageng Sunan Pandan Aran ..	29
3.1.1	Sejarah Singkat Makam Ki Ageng Pandan Aran.....	29
3.1.2	Letak Geografis Wisata Makam Ki Ageng Pandan Aran	30
3.1.3	Kompleks Makam Ki Ageng Pandan Aran.....	31
	a. Gapura Segara Muncar.....	32
	b. Gapura Panemut.....	33
3.1.4	Masjid Gala	33
3.1.5	Jirat Makam Tembayat.....	34
3.1.6	Filosofi Simbolis Gapura Bentar.....	34
3.1.7	Aktivitas Ziarah.....	34
3.1.8	Hubungan Antar Dinas Pariwisata dan Kabupaten.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....		37
4.1	Mendefinisikan Masalah	37
4.2	Merancang Konsep.....	37

4.3	Merancang Isi.....	38
4.4	Merancang Naskah.....	40
4.5	Merancang Grafik	45
4.6	Memproduksi Sistem	52
4.6.1	Mengolah dan Mendesain Grafik.....	53
4.6.2	Mengolah Suara	57
4.6.3	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Director MX	60
4.6.4	Hasil Rancangan Tiap Halaman.....	66
4.7	Pengetesan Sistem	71
4.8	Instalasi Program.....	72
4.8.1	Spesifikasi Komuter yang Digunakan.....	74
4.8.2	Cara Penggunaan Aplikasi	74
4.9	Memelihara Sistem	75
BAB V PENUTUP		77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Tools.....	19
-----------------------------	----

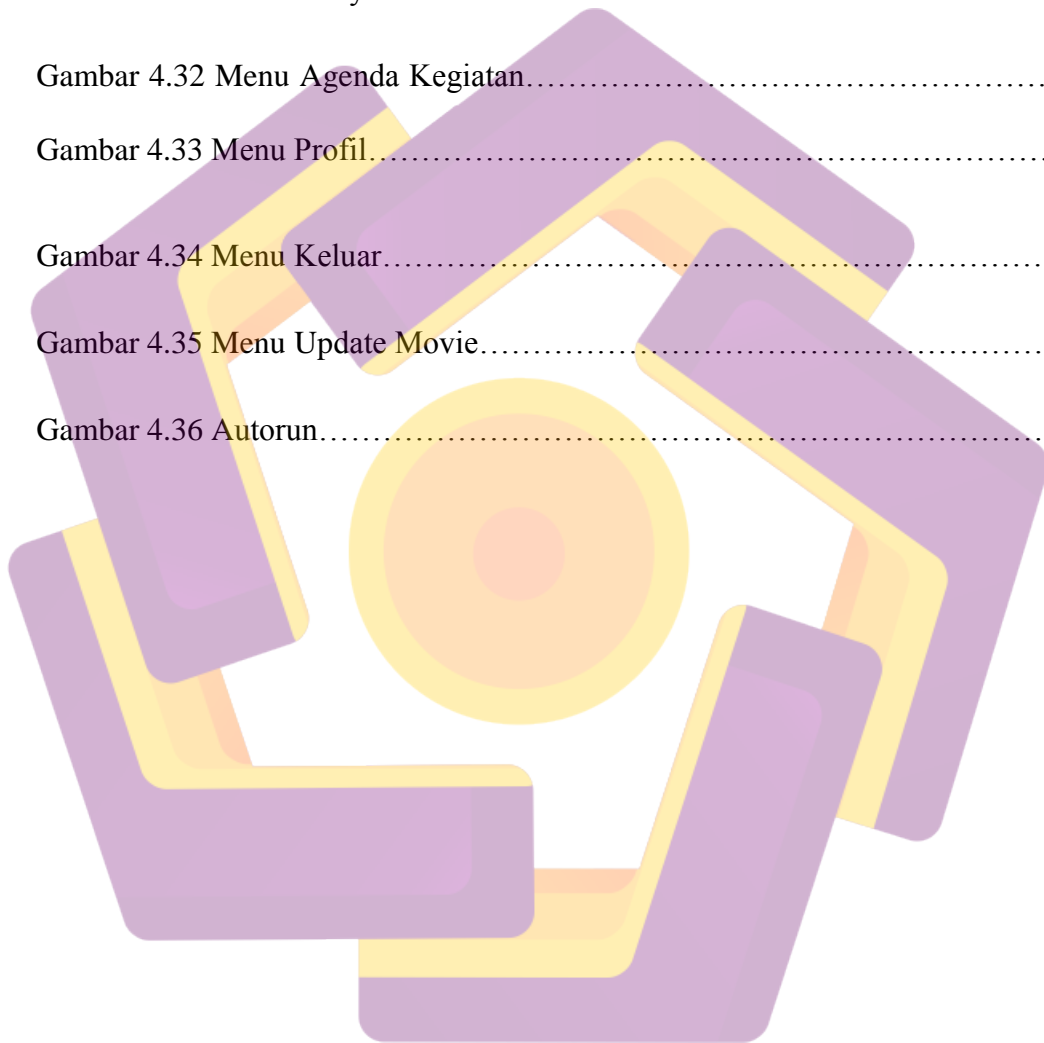


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	10
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	12
Gambar 2.5 Siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod.....	15
Gambar 2.6 Lingkungan kerja Adobe Photoshop CS3.....	17
Gambar 2.7 Toolbox pada Adobe Photoshop CS3.....	18
Gambar 2.8 Lingkungan kerja Adobe Audition 1.5.....	21
Gambar 2.9 Tampilan Macromedia Director MX.....	23
Gambar 3.1 Peta Lokasi Makam Sunan Pandan Aran.....	32
Gambar 4.1 Struktur Rancangan Aplikasi.....	39
Gambar 4.2 Menu Utama.....	45
Gambar 4.3 Menu Sejarah.....	46
Gambar 4.4 Menu Fasilitas.....	47
Gambar 4.5 Menu Pelayanan.....	48
Gambar 4.6 Sub Menu Peta.....	49
Gambar 4.7 Menu Agenda Kegiatan.....	50

Gambar 4.8 Menu Profil.....	51
Gambar 4.9 Menu Keluar.....	52
Gambar 4.10 Kotak Dialog new fileadobe photoshop.....	53
Gambar 4.11 Rancangan Memilih ukuran (size) gambar.....	54
Gambar 4.12 Kotak Dialog Open File.....	54
Gambar 4.13 Melakukan Select Layer.....	55
Gambar 4.14 Duplicate Layer.....	56
Gambar 4.15 Background yang dihasilkan.....	56
Gambar 4.16 Mengatur Sample, channel dan Resolution adobe audition.....	57
Gambar 4.17 Proses rekam adobe audition.....	58
Gambar 4.18 Memotong File.....	59
Gambar 4.19 Editing grafik aqualizer.....	59
Gambar 4.20 Tampilan Stage macromedia director.....	60
Gambar 4.21 Tampilan Cast macromedia director.....	61
Gambar 4.22 Tampilan Score macromedia director.....	62
Gambar 4.23 Kotak dialog import objek.....	62
Gambar 4.24 Kotak dialog option project.....	63
Gambar 4.25 Drag file background ke score.....	63
Gambar 4.26 Membuat Behavior pada Sprite.....	64
Gambar 4.27 Membuat behavior tombol.....	65

Gambar 4.28 Halaman Utama.....	66
Gambar 4.29 Menu Sejarah.....	67
Gambar 4.30 Menu Fasilitas.....	67
Gambar 4.31 Menu Pelayanan.....	68
Gambar 4.32 Menu Agenda Kegiatan.....	69
Gambar 4.33 Menu Profil.....	69
Gambar 4.34 Menu Keluar.....	70
Gambar 4.35 Menu Update Movie.....	72
Gambar 4.36 Autorun.....	73



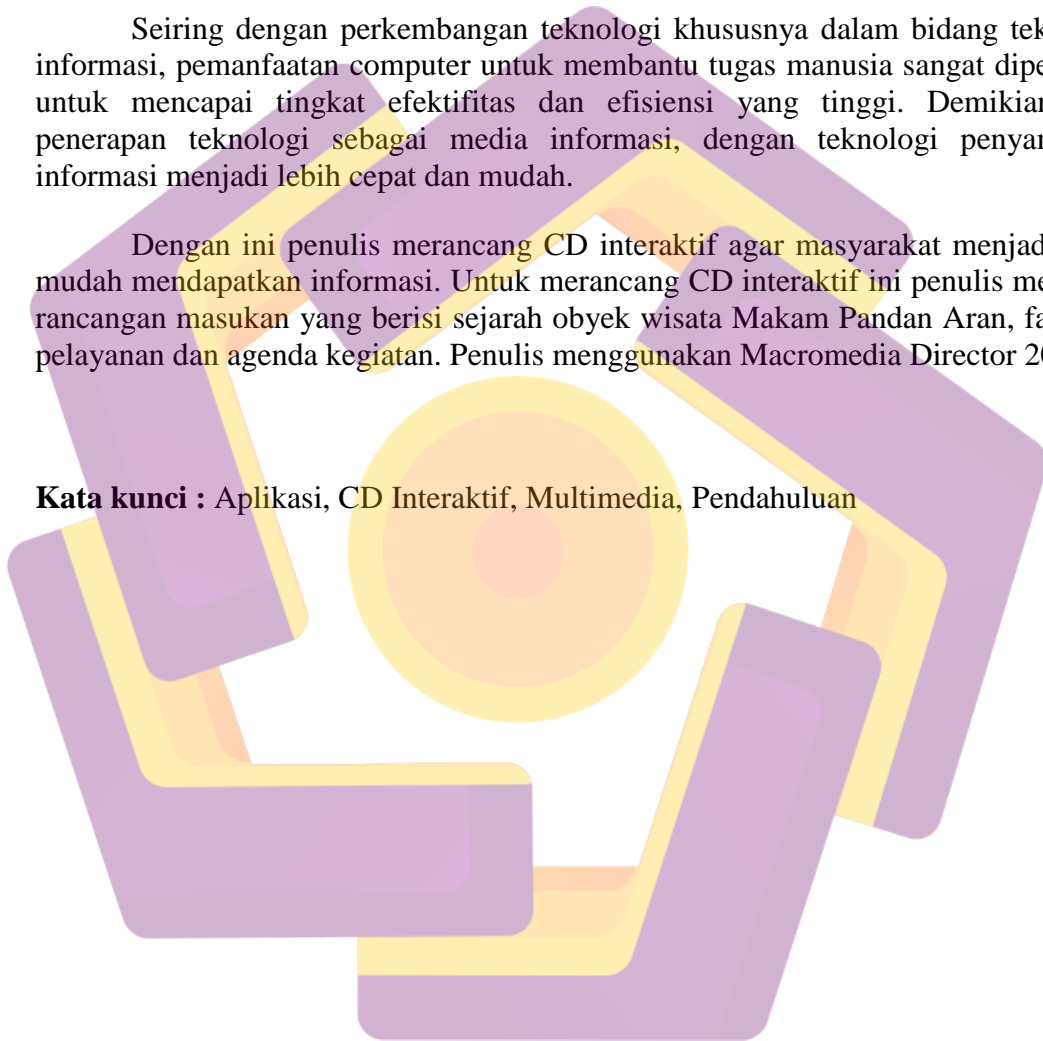
INTISARI

Dari teknologi informasi yang berkembang saat ini pola pikir masyarakat yang sudah tersentuh oleh teknologi informasi menjadi berubah, banyak orang yang mulai bersaing dalam dunia bisnis dengan menggunakan dunia teknologi informasi. Bahkan bagi yang masih menggunakan teknik manual, mereka mulai ketinggalan dan sulit untuk bersaing.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi, pemanfaatan computer untuk membantu tugas manusia sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi. Demikian juga penerapan teknologi sebagai media informasi, dengan teknologi penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan mudah.

Dengan ini penulis merancang CD interaktif agar masyarakat menjadi lebih mudah mendapatkan informasi. Untuk merancang CD interaktif ini penulis membuat rancangan masukan yang berisi sejarah obyek wisata Makam Pandan Aran, fasilitas, pelayanan dan agenda kegiatan. Penulis menggunakan Macromedia Director 2004.

Kata kunci : Aplikasi, CD Interaktif, Multimedia, Pendahuluan



ABSTRACT

In this technology of information's era, people's mindset that has been touched by technology of information. Even for those who are using manual technique, they are getting lost and hard to compete.

As the technology grows especially in technology of information, the using of computer to help human is needed to get the highest point of effectivity and efficiency. Along with technology of information media, with technology, information is easy to be delivered.

Because of this, witer has designed interactive CD people can easily get information. In order to desaign this CD, writer has made a desig's suggestion that incudes the history of the Tomb of Pandan Aran attractions, facilities, services and avent agenda.

Keyword : Application, CD interactife, Introduction, Multimedia

