

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PARIWISATA
KAMPOENG DJOWO SEKATUL DI SEMARANG**

Skripsi



disusun oleh

Retno Widiyawati

09.22.1065

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media
Promosi pada Pariwisata Kampoeng Djowo Sekatul di Semarang**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Widiyawati

09.22.1065

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 26 Mei 2010

Dosen pembimbing,



Andi Sunyoto, M. Kom

Nik. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media
Promosi pada Pariwisata Kampoeng Djowo Sekatul di Semarang**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Widiyawati

09.22.1065

telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 17 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 17 Maret 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan 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, 17 Maret 2011



Retno Widiyawati

09.22.1065

MOTTO

- ✚ You'll never know till you have tried.
- ✚ Si pesimis melihat kesulitan dalam kesempatan, si optimis melihat kesempatan dalam kesulitan.
- ✚ Senyum bukanlah bersandiwara atau bukan senyuman adalah suatu kedok tetapi karena senyuman adalah suatu sikap, sikap kita untuk Tuhan, manusia sesama, nasib dan kehidupan.
- ✚ Manusia tidak hanya diberi harapan tetapi juga diberi kekuatan untuk mewujudkannya.
- ✚ Orang yang paling lemah adalah orang yang tak sanggup mendapatkan teman dan yang lebih lemah dari ini adalah orang yang kehilangan teman dan tinggal sendirian.
- ✚ Tersenyum bila hatimu sedang sedih, menangislah bila kamu sedang bahagia, sedih obatnya bukan menangis, bahagia tidaklah harus tersenyum itu adalah sebuah kebijaksanaan.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

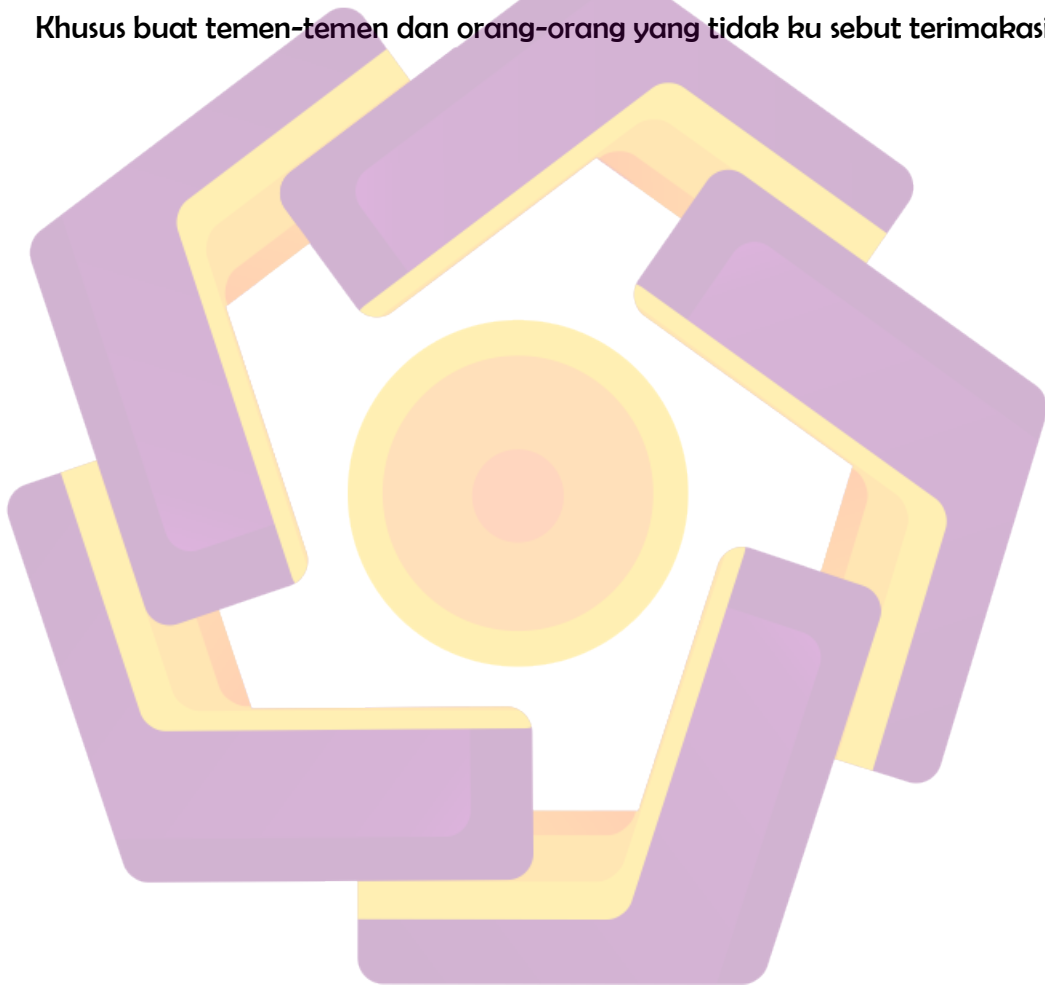
Segala puji dan syukur kepada sang pencipta, maha Esa, maha kuasa dari segalanya Allah SWT serta Sholawat dan salam untuk Rasulullah SAW dan keluarganya serta para shahabatnya.

Special thanks to . . .

- ⇒ Terimakasih kepada Beliau Bapak Andy Sunyoto,S.Kom. atas segala ilmu, bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ⇒ Khusus kepada kedua orang tua saya, H.Supardi dan Hj.Suharni sebagai sumber kehidupan saya, pembimbing utama hidup saya, pendidik saya. Mereka memiliki peran sangat penting dan tak terhingga, hingga rasanya ucapan terima kasih saya tidak akan cukup untuk menggambarkan wujud penghargaan saya.
- ⇒ Untuk kakak-adik saya, Mbak Sinar, Adik Abrian , saya ucapkan terima kasih banyak atas semua nasehat, bimbingan, support dan bantuannya.
- ⇒ Keluarga Besarku semua, Lek Adji, Bu lek Tutik, lek Morwadi dan semuanya terimakasih bantuan dan suportnya.

- ⇒ **Buat Teman-teman ku seperjuangan Nindya dan Margono terima kasih telah mau menjadi bagian dari fase hidupku, maaf jika selama ini aku banyak salah, karena tidak ada manusia yang sempurna.**
- ⇒ **Terimakasih juga untuk Mas Surya dan Bu Isti yang ikut membimbing aku belajar dan segala bantuannya.**

Khusus buat temen-temen dan orang-orang yang tidak ku sebut terimakasih•



KATA PENGANTAR

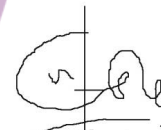
Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala nikmat serta hidayahnya yang telah diberikan, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi dengan judul Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media Promosi pada Pariwisata Kampoeng Djowo Sekatul di Semarang, dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Andy Sunyoto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dinar Kusuma selaku pimpinan Kampoeng Djowo Sekatul.
4. Teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari sempurna sehingga saran dan kritik dari pembaca sangat membantu dalam perbaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Maret 2011



Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	xi
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRAKSI.....	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.2. Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1. Sejarah Multimedia.....	7

2.2.2.	Struktur Multimedia.....	8
2.3.	Langkah-langkah mengembangkan sistem Multimedia.....	11
2.3.1.	Pendefisian masalah Multimedia.....	15
2.3.2.	Sasaran dan batasan sistem multimedia.....	15
2.3.3.	Alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia.....	15
2.4.	Software Perangkat Lunak yang digunakan.....	19
2.4.1.	Adobe Flash CS3 Professional.....	19
2.4.2.	Adobe Photoshop CS3.....	25
2.4.3.	Adobe Audition 1,6.....	26

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Tinjauan Umum.....	27
3.2.	Analisis.....	28
3.2.1.	Analisis PIECES.....	28
3.2.1.1.	Analisis Kinerja(performance).....	29
3.2.1.2.	Analisis Informasi(information).....	29
3.2.1.3.	Analisis Ekonomi(economic).....	30
3.2.1.4.	Analisis Pengendalian(control).....	31
3.2.1.5.	Analisis Efisiensi(efficiency).....	34
3.2.1.6.	Analisis Pelayanan(service).....	34
3.2.2.	Analisis Kelayakan.....	35
3.2.2.1.	Kelayakan tekhnis.....	36
3.2.2.2.	Kelayakan Ekonomi.....	36
3.2.2.3.	Kelayakan Operasi.....	37
3.2.2.4.	Kelayakan Hukum.....	37
3.2.2.5.	Kelayakan jadwal.....	37
3.2.2.6.	Kelayakan strategik.....	38
3.2.3.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.2.3.1.	Aspek Hardware.....	39

3.2.3.2.	Aspek Software.....	40
3.2.3.3.	Aspek Braiware.....	41
3.2.4.	Analisis Kebutuhan Informasi.....	41
3.2.5.	Analisis Biaya dan Manfaat.....	42
3.2.5.1.	Analisis Payback Periode.....	43
3.2.5.2.	Analisis Return on investment (ROI).....	44
3.2.5.3.	Analisis Net Present Value (NPV).....	46
3.3.	Perancangan Sistem.....	48
3.3.1.	Study Kelayakan.....	48
3.3.2.	Merancang Konsep.....	49
3.3.3.	Merancang Isi.....	49
3.3.4.	Merancang Naskah.....	51
3.3.5.	Merancang Grafik.....	56
3.3.5.1.	Tampilan Menu Intro.....	56
3.3.5.2.	Tampilan Menu Utama/Home.....	57
3.3.5.3.	Tampilan Menu About Us.....	58
3.3.5.4.	Tampilan Menu Sejarah.....	58
3.3.5.5.	Tampilan Menu Visi dan Misi.....	59
3.3.5.6.	Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	60
3.3.5.7.	Tampilan Menu Contack.....	60
3.3.5.8.	Tampilan Menu Peta.....	61
3.3.5.9.	Tampilan Menu Gallery.....	62
3.3.5.10.	Tampilan Menu Video.....	62
3.3.5.11.	Tampilan Menu Foto.....	63
3.3.5.12.	Tampilan Menu Fasility.....	64
3.3.5.13.	Tampilan Menu Outbond.....	64
3.3.5.14.	Tampilan Menu Kolam Renang.....	65
3.3.5.15.	Tampilan Menu Penginapan.....	66
3.3.5.16.	Tampilan Menu Restaurant.....	66

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1.	Implementasi Sistem.....	68
4.1.1.	Hasil Desain.....	68
4.1.1.1.	Halaman Intro.....	69
4.1.1.2.	Halaman Home.....	71
4.1.1.3.	Halaman About Us.....	71
4.1.1.4.	Halaman Sejarah.....	72
4.1.1.5.	Halaman Struktur Organisasi.....	72
4.1.1.6.	Halaman visi dan Misi.....	73
4.1.1.7.	Halaman Contack.....	73
4.1.1.8.	Halaman Peta.....	74
4.1.1.9.	Halaman Denah Lokasi.....	74
4.1.1.10.	Halaman Gallery.....	75
4.1.1.11.	Halaman Foto.....	75
4.1.1.12.	Halaman Video.....	76
4.1.1.13.	Halaman Fasility.....	76
4.1.1.14.	Halaman Outbond.....	77
4.1.1.15.	Halaman Kolam Renang.....	77
4.1.1.16.	Halaman Penginapan.....	78
4.1.1.17.	Halaman Restaurant.....	78
4.1.2.	Pengetesan system.....	79
4.1.3.	Menggunakan system.....	80
4.1.4.	Memelihara Sistem.....	81
4.1.5.	Hardware.....	82
4.1.6.	Software.....	82
4.1.7.	Kelebihan dan kelemahan system.....	83
4.1.7.1.	Kelebihan.....	83
4.1.7.2.	Kelemahan.....	83

BAB V PENUTUP

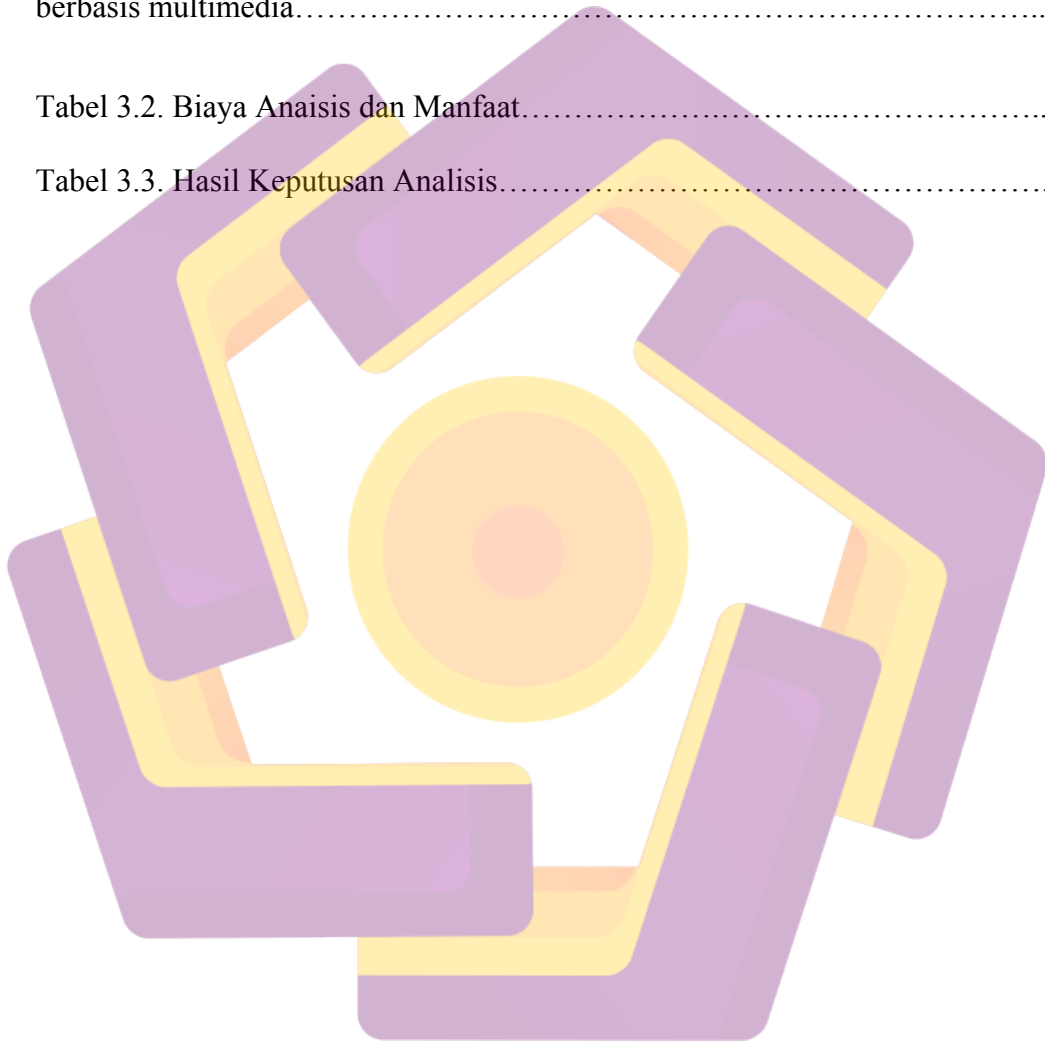
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hardware yang dibutuhkan untuk membangun system informasi berbasis multimedia.....	40
Tabel 3.2. Biaya Anaisis dan Manfaat.....	42
Tabel 3.3. Hasil Keputusan Analisis.....	48

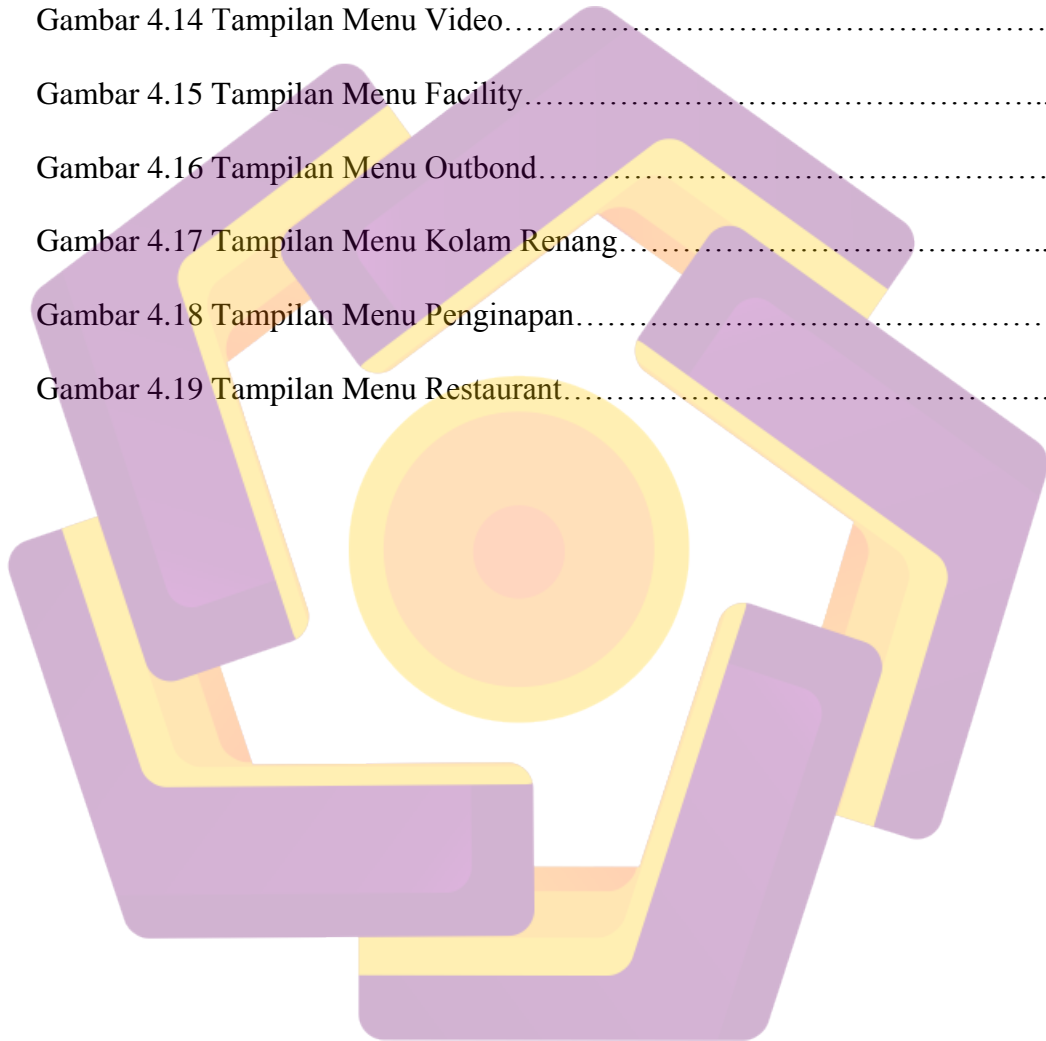


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagian <i>Siklus</i> Pengembangan Sistem Multimedia	14
Gambar 2.2. Struktur Linier.....	16
Gambar 2.3. Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.4. struktur Piramida.....	17
Gambar 2.5. Struktur Polar.....	17
Gambar 2.6. Tampilan area kerja Adobe Flash CS3 Professional.....	20
Gambar 2.7. Tampilan area Tool pada Adobe Flash CS3 Professional.....	21
Gambar 2.8. Tampilan area Properties pada Adobe Flash CS3 Professional.....	23
Gambar 2.9. Tampilan salah satu deretan menu pada Adobe Flash CS3 Professional.....	23
Gambar 2.10. Tampilan area Timeline pada Adobe Flash CS3 Professional.....	24
Gambar 2.7. Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS2.....	25
Gambar 2.8. Tampilan kerja adobe audition 1,6.....	26
Gambar 3.1 Struktur Hierarki pada aplikasi multimedia Kampoeng Djowo Sekatul.....	52
Gambar 3.2 Intro.....	56
Gambar 3.3 Intro Sambutan.....	56
Gambar 3.4 Intro animasi foto.....	57
Gambar 3.5 Menu Home.....	57

Gambar 3.6 Menu About us.....	58
Gambar 3.7 Menu Sejarah.....	58
Gambar 3.8 Menu Visi dan misi.....	59
Gambar 3.9 Menu Struktur Organisasi.....	60
Gambar 3.10 Menu Contack.....	60
Gambar 3.11 Menu Peta.....	61
Gambar 3.12 Menu Gallery.....	62
Gambar 3.13 Menu Video.....	62
Gambar 3.14 Menu Foto.....	63
Gambar 3.15 Menu Facility.....	64
Gambar 3.16 Menu Outbond.....	64
Gambar 3.17 Menu Kolam renang.....	65
Gambar 3.18 Menu Penginapan.....	66
Gambar 3.19 Menu Restaurant.....	66
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro.....	69
Gambar 4.2 Tampilan Slide Photo.....	70
Gambar 4.3 Tampilan animasi tombol.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Menu Home.....	71
Gambar 4.5 Tampilan Menu About Us.....	71
Gambar 4.6 Tampilan Menu Sejarah.....	72
Gambar 4.7 Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Menu Visi dan Misi.....	73
Gambar 4.9 Tampilan Menu Contack.....	73

Gambar 4.10 Tampilan Menu Peta.....	74
Gambar 4.11 Tampilan Menu denah Lokasi	74
Gambar 4.12 Tampilan Menu Gallery.....	75
Gambar 4.13 Tampilan Menu Foto.....	75
Gambar 4.14 Tampilan Menu Video.....	76
Gambar 4.15 Tampilan Menu Facility.....	76
Gambar 4.16 Tampilan Menu Outbond.....	77
Gambar 4.17 Tampilan Menu Kolam Renang.....	77
Gambar 4.18 Tampilan Menu Penginapan.....	78
Gambar 4.19 Tampilan Menu Restaurant.....	78



INTISARI

Di era modern ini, peranan multimedia sangat menonjol. Multimedia menyajikan informasi gambar disertai dengan suara, seperti media televisi, film, dan lain sebagainya. Didalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dihadapkan dengan multimedia yang seakan-akan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan.

Teknologi multimedia merupakan media yang mempunyai kekuatan yang lebih dalam membidik pasar. Teknologi media ini dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga sangat mudah dipahami oleh penerimanya. Peranan multimedia ini sangatlah menonjol jika dibandingkan dengan media-media lainnya yang hanya dapat menyampaikan informasi secara audio saja.

Gabungan gambar dan suara merupakan kekuatan yang sangat luar biasa untuk menciptakan pemikiran cemerlang massa, karena pesan akan menjadi lebih mudah untuk dipahami dan diterima oleh penerimanya. Gabungan ini semua akan menjadi optimal jika ditambah dengan fungsi-fungsi interaktif sehingga ide yang disampaikan oleh pembuat multimedia dapat selaras dengan pesan yang diterima oleh penerima.

Dari uraian tersebut, maka penulis mengambil topik mengenai "Analisis dan Perancangan aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi pada Pariwisata Kampoeng Jowo Sekatul di Semarang".

Kata Kunci : Internet, Informasi, Website

ABSTRACT

In this modern era, the role of multimedia is very prominent. Multimedia presents the image information is accompanied by sound, such as television, movies, and so forth. In everyday life, we are always faced with multimedia that seemed to not be separated from life. Multimedia technology is the medium that has more power in the target market. This media technology to deliver audio-visual information that is easily understood by its recipients.

Multimedia role is especially prominent when compared with other media that can convey information only in audio only. Combined image and sound is incredible power to create brilliant ideas of the masses, because the message will become easier to understand and diterimaoleh recipient. Combined these will all be optimal if coupled with interactive functions, so the idea conveyed by the author in tune with the multimedia message received by the recipient. From the description, hence writer take the topic of "Analysis and design of interactive multimedia applications As a Media Campaign on Tourism Kampoeng Jowo Sekatul in Semarang".

Keywords: Internet, Information, Website

