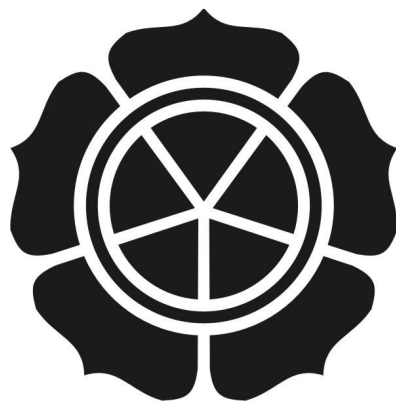


Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen

Berbasis Multimedia

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dwianto Agung Siwitomo 07.01.2176

Ahmad Rifki Hakim 07.01.2184

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M

YOGYAKARTA

2010

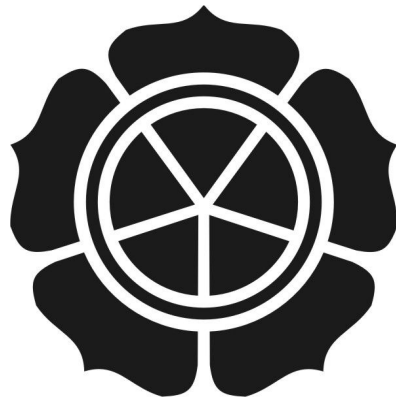
Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen

Berbasis Multimedia

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang

Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh:

Dwianto Agung Siwitomo 07.01.2176

Ahmad Rifki Hakim 07.01.2184

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

A M I K O M

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwianto Agung Siwitomo 07.01.2176

Ahmad Rifki Hakim 07.01.2184

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 29 April 2010

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN

BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwianto Agung Siwitomo

07.01.2176

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ema Utami, S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

Krisnawati, S.Si, M.T

NIK. 190302038

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN

BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Rifki Hakim

07.01.2184

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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 pusaka.

Yogyakarta, 4 Juni 2010

DWIANTO AGUNG SIWITOMO

07.01.2176

AHMAD RIFKI HAKIM

07.01.2184



Two handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The first signature is in black ink and appears to be 'Dwianto'. The second signature is in black ink and appears to be 'Ahmad Rifki Hakim'.

HALAMAN MOTTO

(Dwianto Agung S.)

“Hadapi hidup dengan senyum”

“Jangan terjatuh dalam lubang yang sama”

“Di dunia ini tidak ada yang tidak mungkin, asalkan terus berusaha dan berdoa, dan berusaha lagi”

(Ahmad Rifki Hakim)

Tidak ada hal buruk yang bisa menjadi kebaikan

Janganlah engkau berlaku seolah melihat fatamorgana, dan menganggap bahwa keburukan dapat diubah menjadi kebaikan

keburukan tidak dapat diubah menjadi kebaikan

hanya dengan meninggalkan keburukan, engkau akan berada di wilayah yang baru, yang mudah bagi kebaikan untuk mengisi hatimu

hanya dia yang belum mengerti yang masih menyisakan kursi di hatinya bagi keburukan, dan meyakini suatu ketika keburukan itu akan menjadi kebaikan

keburukan adalah keburukan, kebaikan adalah kebaikan. hanya dengan meninggalkan keburukan, kita sampai pada kebaikan









“You are as honorable as what you do”

(Mario Teguh)

HALAMAN PERSEMBAHAN

(Dwianto Agung Siwitomo)

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

-  *Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.*
-  *Papa dan Mama yang selalu mendoakan, mendukung, membimbing dan menjadi donatur tetapku hingga saat ini.*
-  *Mas Adi yang cuek tapi udah beliin aku kamera, jadi semangat. Makasih mas. Mba Nita juga, makasih atas masukan-masukannya makasih juga atas pinjaman printer ya untuk ngeprint laporan.*
-  *Yang spesial pake telor "nyunyu" cerewet, makasih dah selalu cerewet ma aku jadi tugas akhir ini bisa selesai juga, 'lup u'.*
-  *My Mulbul family, sahabat-sahabatku yang tak tergantikan. Nanda, Tia, Rio dan Wibi, terimakasih atas doanya dan selalu dapat menghibur, mengisi hidupku dengan tawa. Lup u all.*
-  *Udin dan Dama temen seperguruan yang tersisa di jogja, thanks atas dukungan kalian.*
-  *Juga untuk Pucky, Gendut, Tedi, Indro, Nevi, Deny, Nanang, Suli, Tinus, Cinmi, Elie dan temen-temen kuliah yang tidak bisa aku tempel semua disini, terimakasih atas dukungan dan doanya.*
-  *Mas Aan yang sudah bantu dalam pembuatan tugas akhir ini.*

HALAMAN PERSEMBAHAN
(Ahmad Rifki Hakim)

DEDICATED TO :

- *Allah S.W.T*, untuk segala Rahmat & Hidayahnya dalam memberikan kemudahan dalam hidup & menyusun tugas akhir ini.
- Kedua orangtua tercinta, Ayahanda Drs. H. M. Hamim Abd. Ghafur Dan Ibunda Dra. Hj. Handaroh, untuk segala doa, dukungan dan restunya bagi penyusun selama ini hingga seterusnya.
- Kakakku tersayang, M. Fatkhur Rahman Dan adikku Alfian Nur Muhammad, untuk segala pengertian & dukungannya.
- **Keluarga besar yang ada di Banyuwangi**, kakek H. Hamid dan nenek Hj. Anisah, Om H. Said dan tante Hj. Nung, tante Sulastri dll., yang telah memberikan semangat dan dorongan, sehingga penyusun bisa menyelesaikan tugas akhir tepat pada waktunya.
- **Keluarga besar yang ada di Yogyakarta**, Mbah KakungH. Khudlori dan Mbah putriHj. Sudarni, Budhe Hj. Haniyah, Mas Romi, Mbak Reni dan Mas Banu serta ponakanku Nadhiefa, (Almarhum) Pakde Hasyim & Keluarga, Pakdhe Yanto & Keluarga, Mbak Etik, dll., yang tidak mungkin penyusun sebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya, semoga Allah selalu mencurahkan nikmat keselamatan dan kesehatan kepada kalian semua, Amien.....
- Sepupu-sepupu yang ada di Banyuwangi, d' Amin, d' Fariz, d' Pipin, d' Upik dan d' Mey, Naili dll., terima kasih atas dukungannya selama ini.
- Tutorku yang baik Mas Anhar Fahrul, terimakasih untuk segala bantuannya dan telah meluangkan waktunya untuk membagikan ilmunya kepada penyusun.
- Teman-temanku di Banyuwangi, Jember dan Malang, Dyah Kepha, Moefida, Lukman Mukti, Yunuz, Makki, Bebby, Resthi, Zen Alfan, Arief dll., yang tidak mungkin penyusun sebutkan satu persatu, terima kasih karena menjadi teman ngobrol dan bermain selama ini.
- Kawan-kawan D3TI-A '07: Agung Badak, Adit Pucky, Tedi Kuntet, Indro, Adhi, Adit Ramoz, Ryan, Anggar, Ellie, Nevy, Suli, Andri, Ardi Pakket dll, terimakasih untuk segala kebersamaan, dukungan dan bantuan-bantuannya selama penyusun menyelesaikan kuliah di kampus tercinta.
- Keluarga besar alumni MAN Jember 1 yang senasib dan seperjuangan, Qirom, Habibi, Boya, tetap fokus dan semangat, laksanakan apa yang menjadi obsesi kalian. Jangan lupa niat awal kalian datang ke Jogja ini. Good Luck....
- Terimakasih ter-special untuk sahabat-sahabatku Dyah kepha, Moefida, Resthi, Agung, Adit dan Tedi terima kasih atas dukungan dan motifasinya you're my inspiration, semoga kalian sehat dan sukses selalu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen Berbasis Multimedia.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

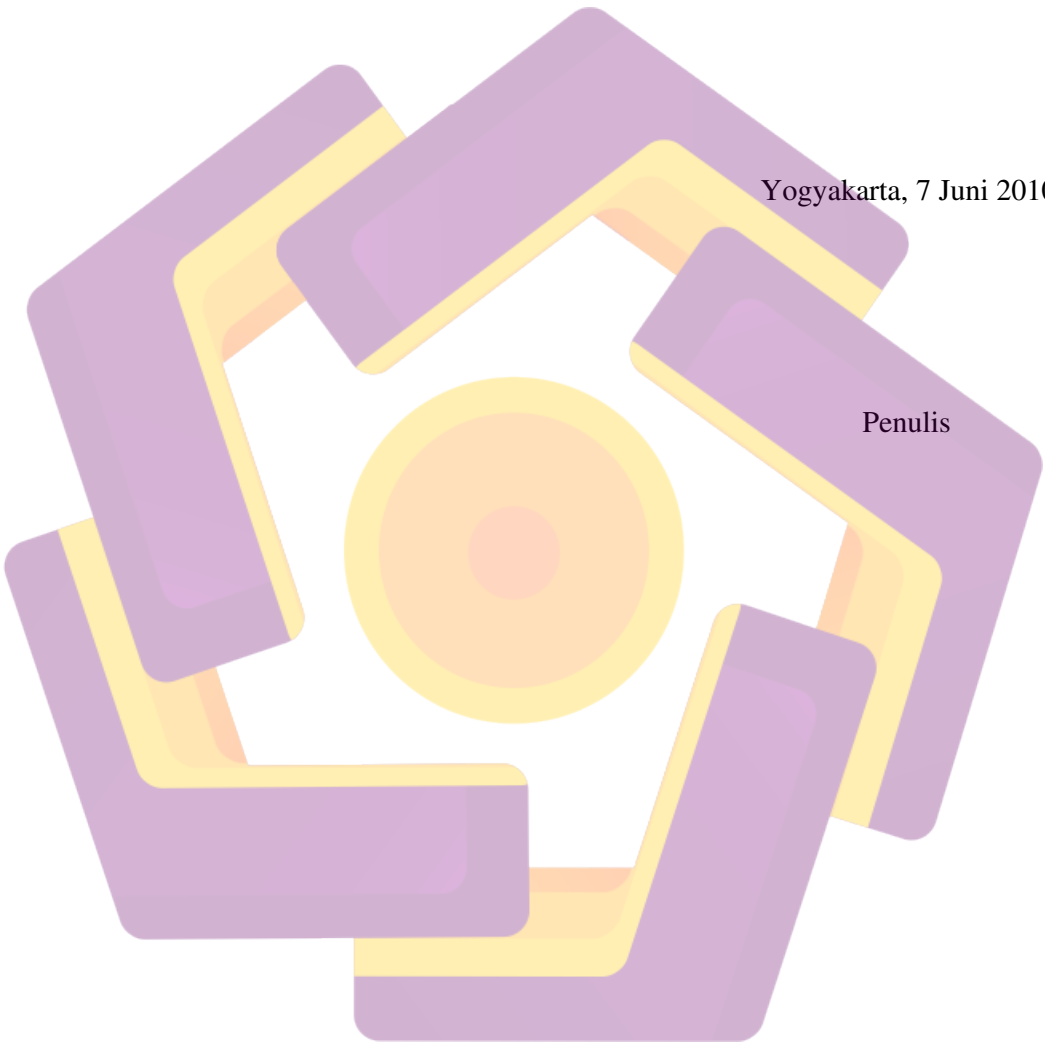
Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun material. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan dan meluangkan waktu hingga penyusunan tugas akhir ini selesai.
4. Keluarga di rumah atas doa dan dukungan yang tak pernah putus.
5. Teman-teman yang turut berperan dan senantiasa selalu memberi semangat hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perubahan ke arah yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya, terutama bagi pembaca.

Yogyakarta, 7 Juni 2010

Penulis



DAFTAR ISI

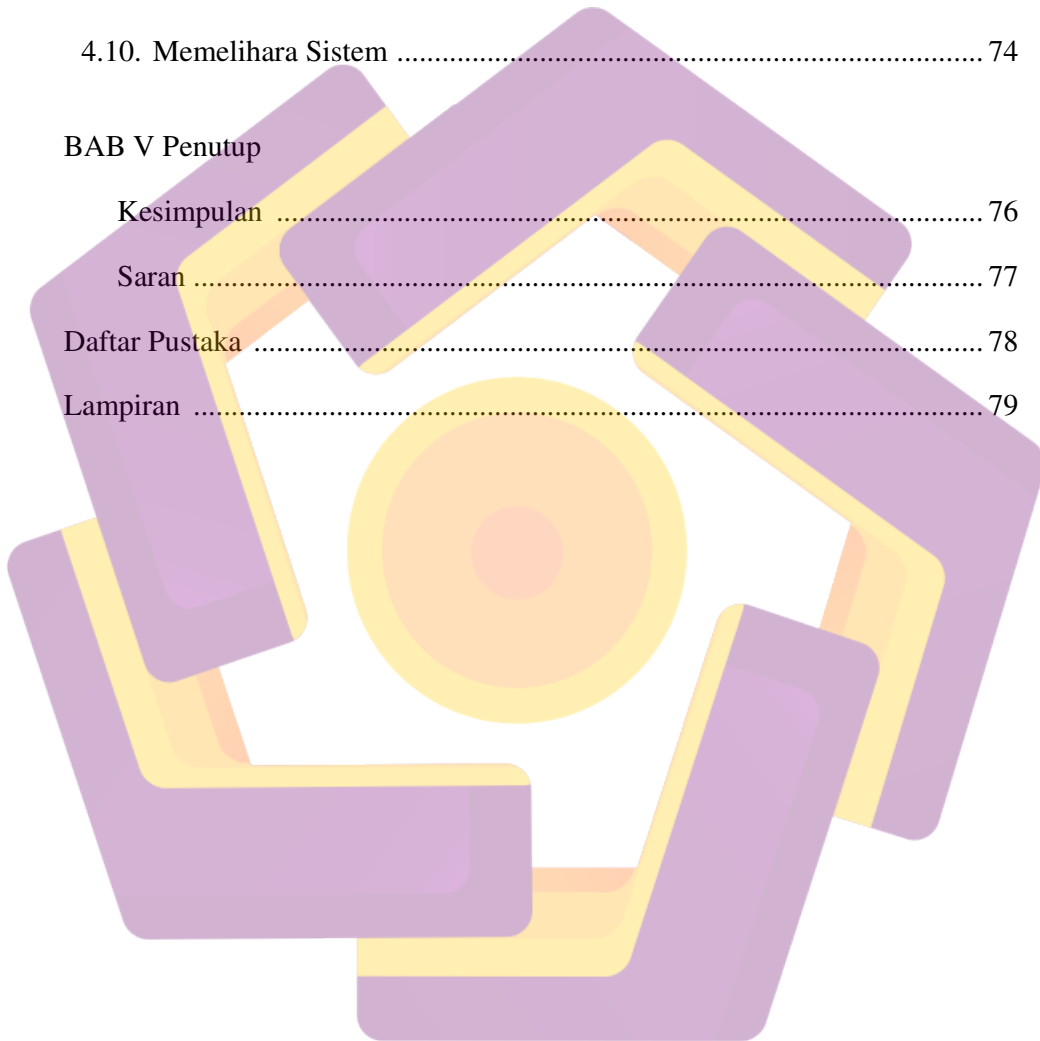
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Abstract	xix
Bab I Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Pengumpulan Data	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
1.8. Jadwal Kegiatan	6
BAB II Landasan Teori	
2.1. Tinjauan Pustaka	7

2.2.	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1.	Definisi Multimedia	8
2.2.2.	Tujuan Multimedia	9
2.2.3.	Sejarah Multimedia	10
2.2.4.	Elemen Multimedia	12
2.2.5.	Struktur Dasar Navigasi Multimedia	13
2.2.6.	Siklus Pengembangan Multimedia	16
2.3.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
2.3.1.	Adobe Flash CS4 Professional	17
2.3.2.	Adobe Photoshop CS4	18
2.3.3.	Cool Edit Pro	20
BAB III Tinjauan Umum		
3.1.	Sejarah Kabupaten Kebumen	22
3.2.	Visi Dinas Parnenibud	26
3.3.	Misi Dinas Parnenibud	26
3.4.	Tujuan Dinas Parnenibud	26
3.5.	Struktur Organisasi Dinas Parnenibud	28
BAB IV Pembahasan		
4.1.	Mendefinisikan Masalah	29
4.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	29
4.3.	Merancang Konsep	32
4.4.	Merancang Isi	33
4.5.	Merancang Naskah	36

4.6. Merancang Grafik	36
4.7. Memproduksi Sistem	42
4.8. Mengetes Sistem	70
4.9. Menggunakan Sistem	74
4.10. Memelihara Sistem	74

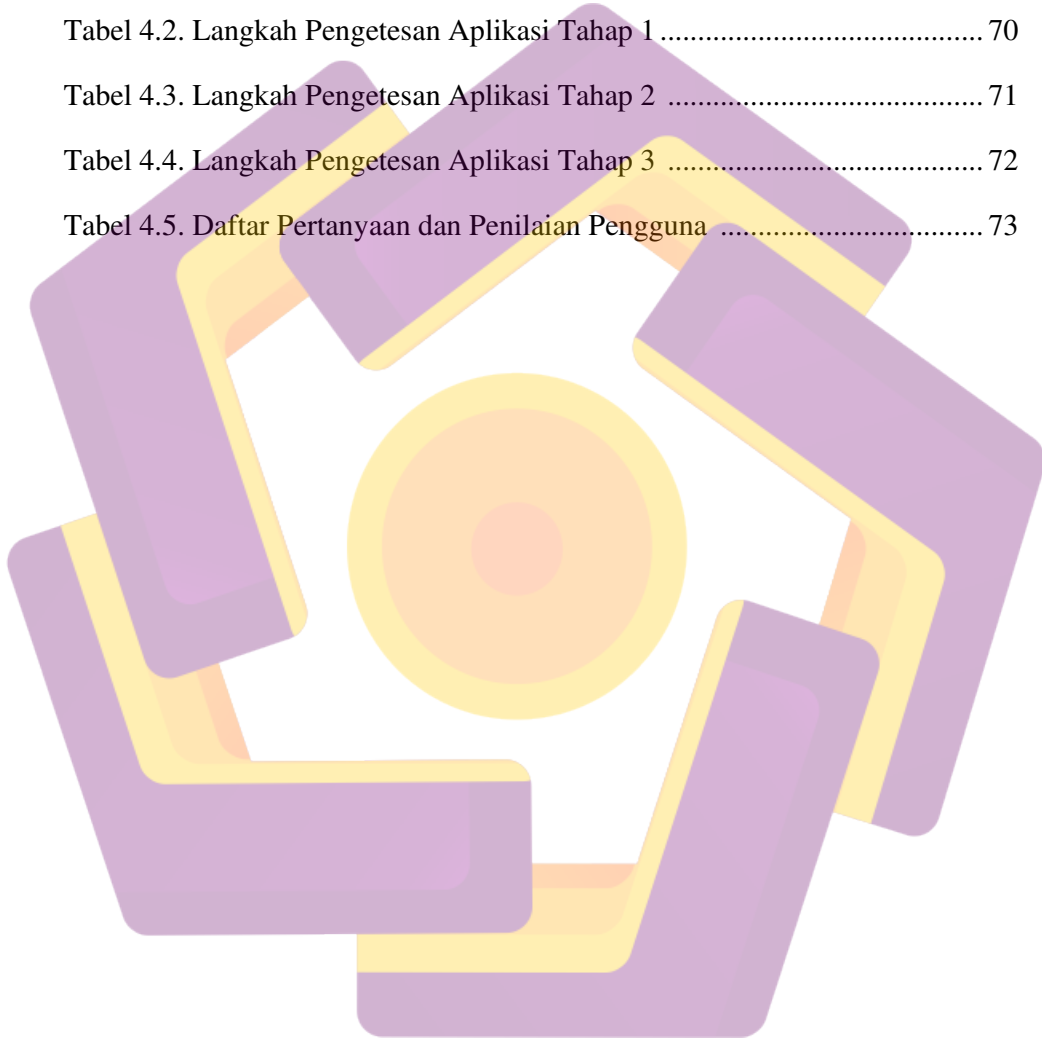
BAB V Penutup

Kesimpulan	76
Saran	77
Daftar Pustaka	78
Lampiran	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan	6
Tabel 4.1. Tabel Spesifikasi Komputer	31
Tabel 4.2. Langkah Pengetesan Aplikasi Tahap 1	70
Tabel 4.3. Langkah Pengetesan Aplikasi Tahap 2	71
Tabel 4.4. Langkah Pengetesan Aplikasi Tahap 3	72
Tabel 4.5. Daftar Pertanyaan dan Penilaian Pengguna	73



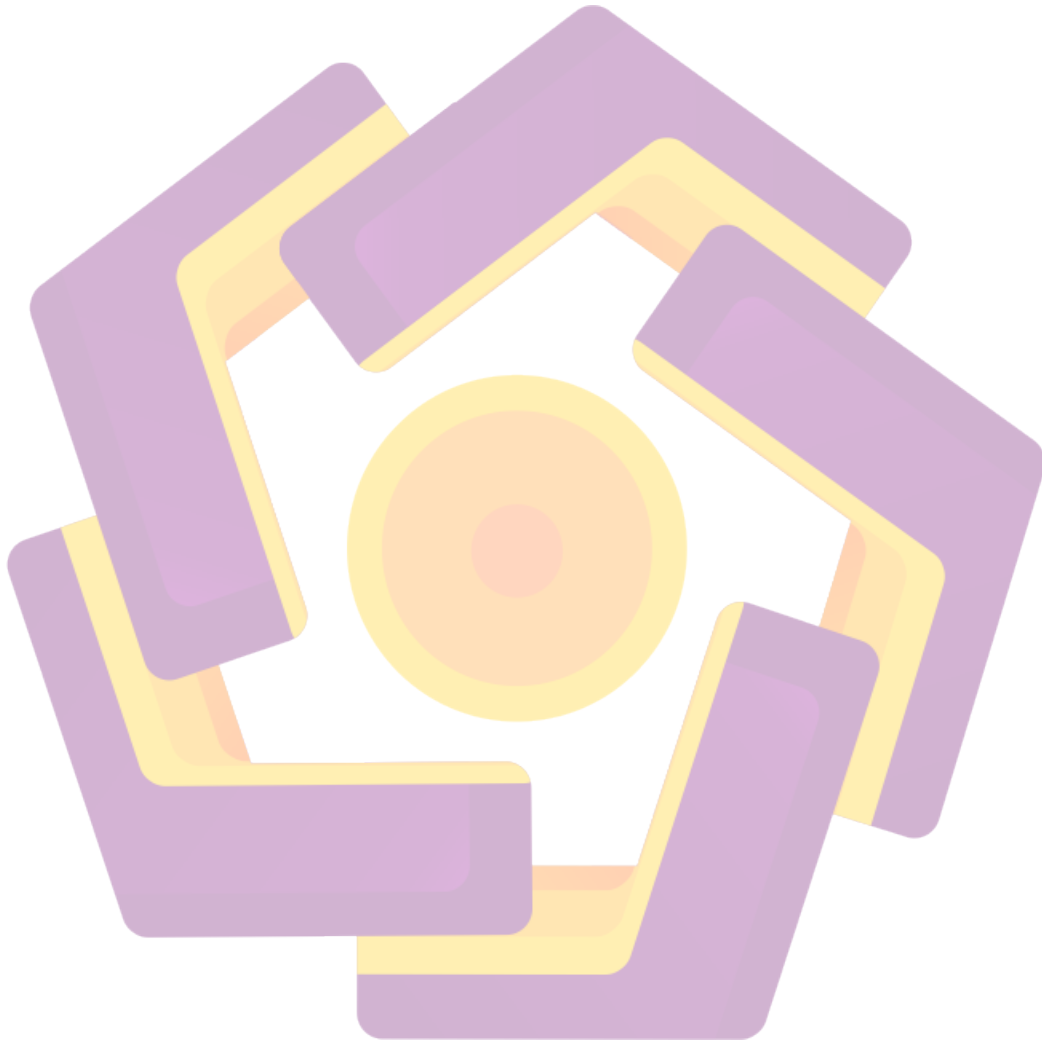
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia	12
Gambar 2.2. Struktur Linear	13
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4. Struktur Nonlinier	15
Gambar 2.5. Struktur Composite	15
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.7. Tampilan Lingkungan Program Adobe Flash CS4	18
Gambar 2.8. Tampilan interface Adobe Photoshop CS4	20
Gambar 2.9. Tampilan Interface Cool Edit Pro 2.0	21
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Dinas Pansenbud Kab. Kebumen	28
Gambar 4.1. Kamera Nikon D5000	30
Gambar 4.2. Tripod	31
Gambar 4.3. Rancangan Struktur Aplikasi	34
Gambar 4.4. Rancangan Intro	36
Gambar 4.5. Rancangan Menu Utama	37
Gambar 4.6. Rancangan Menu Utama “Peta”	38
Gambar 4.7. Rancangan Menu Informasi Obyek Wisata	39
Gambar 4.8. Rancangan Menu Galeri Obyek Wisata	40
Gambar 4.9. Rancangan Menu Video Obyek Wisata	41
Gambar 4.10. Buka File Audio	43
Gambar 4.11. Memotong Dengan Trim	43
Gambar 4.12. Jendela Pembuatan Halaman Baru	44
Gambar 4.13. Logo Sapta Pesona	45

Gambar 4.14. Editing Logo Sapta Pesona	45
Gambar 4.15. Pembuatan Kertas	46
Gambar 4.16. Memberi Efek Layer	46
Gambar 4.17. Konfigurasi Drop Shadow	47
Gambar 4.18. Tampilan Background Menu Utama	47
Gambar 4.19. Tampilan Menu Peta	48
Gambar 4.20. Tampilan Informasi Obyek Wisata	49
Gambar 4.21. Tampilan Galeri Obyek Wisata	49
Gambar 4.22. Tampilan Video Obyek Wisata	50
Gambar 4.23. Desain Kursor	50
Gambar 4.24. Editing Layer Remasan Kertas	51
Gambar 4.25. Desain Layout Kalender dan Jam	51
Gambar 4.26. Kontrol Volume Suara	52
Gambar 4.27. Jendela New Document	52
Gambar 4.28. Mengedit Dokumen Propertis	53
Gambar 4.29. Membuat Sudut Dengan Line Tool	53
Gambar 4.30. Membuat Kotak	54
Gambar 4.31. Meng-Import Logo Kebumen	54
Gambar 4.32. Convert to Symbol	55
Gambar 4.33. Jendela Convert to Symbol	55
Gambar 4.34. Memberi Warna Kotak	56
Gambar 4.35. Membuat Mask	56
Gambar 4.36. Kotak-Kotak untuk Masking	57
Gambar 4.37. Script Tombol Menu Utama	57
Gambar 4.38. Tampilan Menu Utama	58

Gambar 4.39. Membuat Area Teks Menjadi Scrollable	59
Gambar 4.40. Tombol Atas Bawah	59
Gambar 4.41. Aktifkan Tombol Atas	59
Gambar 4.42. Beri Nama Up_btn	59
Gambar 4.43. Script Ikon Tombol Atas	60
Gambar 4.44. Script Menggulung Teks	60
Gambar 4.45. Tampilan Menu Utama Peta	61
Gambar 4.46. Menambahkan Ikon Pantai	61
Gambar 4.47. Tampilan Menu Informasi Obyek Wisata	62
Gambar 4.48. Simbol Navigasi Galeri	63
Gambar 4.49. Script Navigasi Mundur	63
Gambar 4.50. Halaman Galeri Foto	64
Gambar 4.51. Import Layout Video	64
Gambar 4.52. Import File Video	65
Gambar 4.53. Memilih Skin Video	65
Gambar 4.54. Mengatur Video	66
Gambar 4.55. Halaman Video Obyek Wisata	66
Gambar 4.56. Teks Area Tanggal	67
Gambar 4.57. Beri Nama Tanggal	67
Gambar 4.58. Action Script Untuk Kalender dan Jam	67
Gambar 4.59. Kursor Pada Flash	68
Gambar 4.60. Script Kursor	68
Gambar 4.61. Tombol Kontrol Volume	68
Gambar 4.62. Script Volume	69
Gambar 4.63. Memberi Sound Pada Button	69

Gambar 4.64. Memilih Sound Untuk Button 69



ABSTRACT

The problem which is discussed in this final assignment is about the way to promote tourism sector in Kebumen Regency. So far, Kebumen Regency is not a main destination for tourists. Kebumen is just a place to transit and rest when they are tired. When people go to Jakarta from Surabaya or the other way, they just passed Kebumen. Even some of them do not know Kebumen Regency. The worse part, the promotion which has been done by Dinas Parsenibud in the form of web is still joining with Kebumen Regency's web. The other ways are just by brochures and leaflets which can be seen while the exhibition is held. This condition makes tourism objects become slack and need to get more attention in the field of promotion.

The up to date interactive CD become the breakthrough to promote tourism in Kebumen Regency. The challenging which should be faced by the author is able to make an up to date interactive CD. So, Kebumen Regency can be one of tourism icon in Central Java.

The author used Adobe Flash CS4 as the main software to make this interactive CD because it can animate pictures to be more interacting. The up to date interactive CD can be realize through this software as well. The author used the simple way in creating this Interactive CD of tourism media promotion in Kebumen Regency to be the up to date promotion.

Keywords: Multimedia, Interactive CD, Promotion, Up to date