

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA  
KABUPATEN WONOGIRI DENGAN MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Budi Rahmanto**

**08.12.3346**

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

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA  
KABUPATEN WONOGIRI DENGAN MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Budi Rahmanto**

**08.12.3346**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai  
Media Promosi Pariwisata Kabupaten Wonogiri Dengan  
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Budi Rahmanto**

**08.12.3346**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Februari 2012

Dosen Pembimbing,

  
**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai  
Media Promosi Pariwisata Kabupaten Wonogiri Dengan  
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Budi Rahmanto  
08.12.3346**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng  
NIK. 190302105**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom  
NIK. 190302010**

**Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (asli), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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, 15 Februari 2012



Budi Rahmanto

NIM. 08.12.3346

## MOTTO

- *Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan sesuatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

*(Q.S. Ar-Ra'd:11)*

- *Kemalasan membuat seseorang begitu lamban sehingga kemiskinan segera menyusul.*
- *Pengalaman adalah guru yang terbaik.*
- *Anda harus tahan terhadap ulat jika ingin dapat melihat kupu-kupu.*

*(Antoine De Saint)*

**“YOU CAN IF YOU THINK YOU CAN”**

## PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan skripsi ini untuk semua yang telah mendukung dan mendo'akan sehingga skripsi ini dapat selesai...*

- Bersyukur kepada Allah.SWT yang telah melimpahkan ilmu serta nikmat yang tak terkira. Sholatku, Ibadahku, Hidupku dan Matiku hanya milik Allah, Tuhan semesta alam.
- Buat OrangtuaKu (Bpk.Herju Triyanto & Ibu Suwarni) yang tercinta, makasih do'a dan perhatiannya yang selalu mengingatkan jangan lupa sholat, belajar, tahajjud dan hemat. Love U soO much... :-\*
- Terima kasih kepada ketua STMIK "AMIKOM" DR.M.Suyanto dan Dosen pembimbingQu Melwin Syafrizal, S.KOM., M.ENG. dan juga semua dosen2 yang telah membekaliku ilmu, semoga bermanfaat. Amiiiiin....
- Buat Teman2Qu S1-SI- I '08.. makasi buat semuanya, ku pasti slalu merindukan kebersamaan kalian. ^\_~
- Teman terdekatQU Alam, Yoga, Kang Iksan dan Karisma makasih do'a, dukungan serta kebahagiaan yang kalian berikan, pasti tak akan pernah kulupakan curhat, ngerumpi, n ketawa bareng kalian....LOVE U full... :-\*

- sayangQu Tifaaa makasih ya dah memberi warna dalam hari-hariQu. Do'amu, semangatmu, dukunganmu, perhatianmu, bantuanmu, serta sayangmu....hihiiiihiii ...love u...
- AD3 935FR ku yg slalu mengantarkan kemena aq pergi, makasi ya.... Dan gk lupa buat Toshiba LepiQu tercinta, makasih dah membantu melancarkan skripsiku....





## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Analisis dan Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Wonogiri Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hambanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.ENG selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikanlah skripsi ini dengan baik.

4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya.
6. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 15 Februari 2012

Penulis,

Budi Rahmanto

## DAFTAR ISI

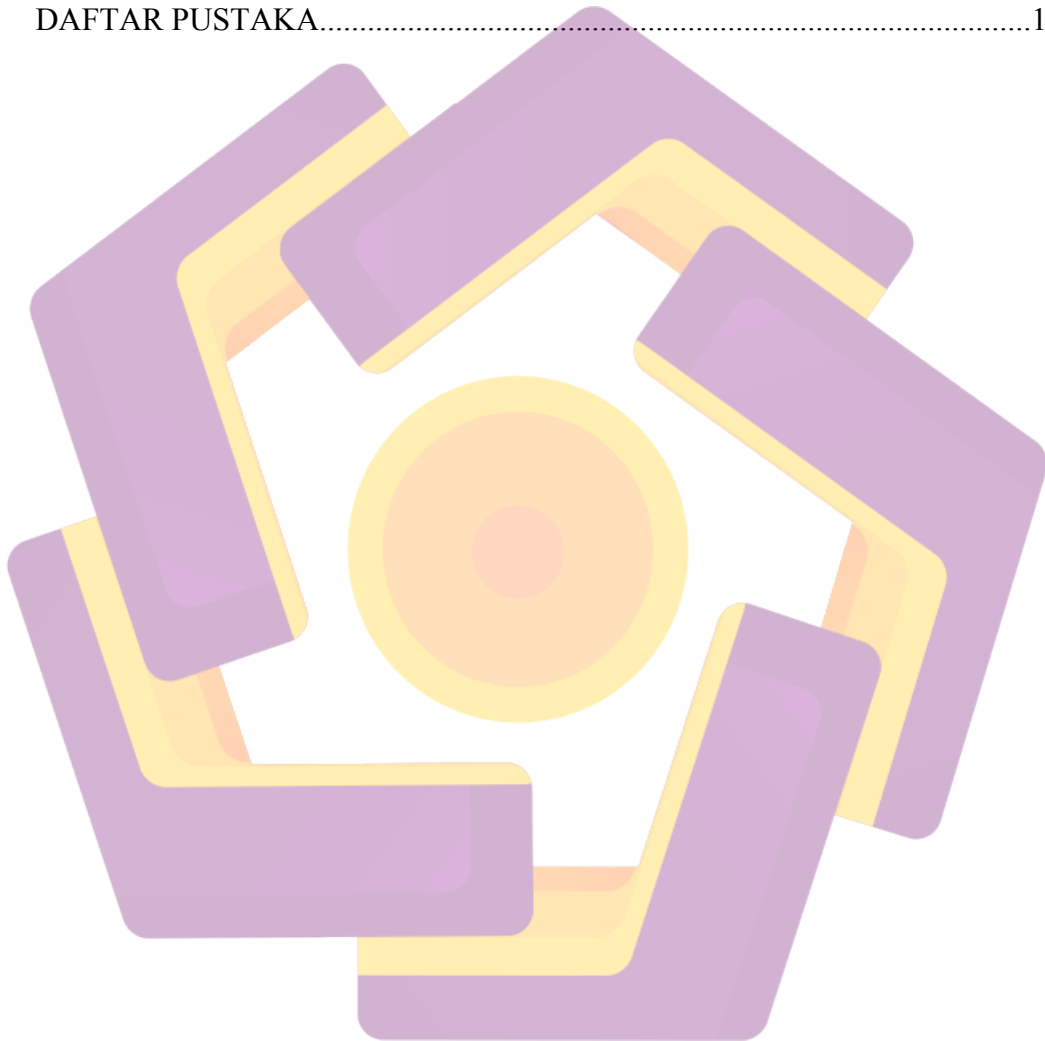
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
I    PENDAHULUAN.....	.1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3

1.4	Tujuan Penelitian.....	3
1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Metode Pengumpulan data.....	3
1.7	Sistematika Penulisan.....	4
1.8	Rencana Kegiatan.....	6
II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2	Elemen – Elemen Multimedia.....	8
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.2.1	Struktur Linear.....	10
2.2.2	Struktur Hierarki.....	11
2.2.3	Struktur Piramida.....	12
2.2.4	Struktur Polar.....	12
2.3	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	13
2.4	Multimedia Interaktif.....	14
2.4.1	Asal Mula Multimedia Interaktif.....	14
2.5	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.5.1	Adobe Flash CS3.....	17
2.5.2	Adobe Photoshop.....	17
2.5.3	Adobe Premiere.....	18
2.5.4	Adobe Audition.....	19
III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20

3.1 Analisis Obyek Pariwisata.....	20
3.1.1 Sejarah Dinas Pariwisata.....	20
3.1.2 Sekilas Obyek Wisata Dan Event Pariwisata.....	22
3.1.2.1 Waduk Gajah Mungkur.....	22
3.1.2.2 Pantai Sembukan.....	24
3.1.2.3 Setren Girimanik.....	26
3.1.2.4 Pantai Nampu.....	27
3.1.2.5 Kahyangan.....	29
3.1.2.6 Museum Karst.....	30
3.1.2.7 Karamba.....	31
3.1.2.8 Labuhan Ageng.....	32
3.1.2.9 Gebyar Gajah Mungkur.....	34
3.1.2.10 Gelar Wisata Budaya.....	36
3.1.2.11 Sedekah Bumi.....	39
3.1.2.12 Susuk Wangan.....	41
3.2 Identifikasi Masalah.....	42
3.3 Usulan Sistem Multimedia.....	44
3.4 Analisis PIECES.....	45
3.4.1 Analisis Kinerja.....	45
3.4.2 Analisis Informasi.....	47
3.4.3 Analisis Ekonomi.....	48
3.4.4 Analisis Pengendalian.....	49
3.4.5 Analisis Efisiensi.....	50

3.4.6	Analisis Pelayanan.....	51
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	53
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	53
3.5.2	Kelayakan Operasi.....	54
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	54
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	54
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	55
3.6.1	Aspek Hardware.....	55
3.6.2	Aspek Software.....	58
3.6.3	Aspek Brainware.....	59
3.7	Perancangan Sistem.....	60
3.7.1	Perancangan Konsep.....	60
3.7.2	Perancangan Isi.....	61
3.7.3	Perancangan Naskah.....	64
3.7.4	Perancangan Grafik.....	67
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1	Implementasi.....	74
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	74
4.1.2	Manual Program.....	89
4.1.3	Menggunakan Sistem.....	93
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	94
4.1.5	Uji Coba Sistem.....	94
4.1.5.1	Pengujian Loading File Aplikasi.....	95

4.1.5.2	Pengujian Error Sistem.....	97
V	PENUTUP.....	99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
	DAFTAR PUSTAKA.....	101



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kegiatan.....	6
Tabel 3.1	Analisis Kinerja.....	45
Tabel 3.2	Analisis Informasi.....	47
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi.....	48
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian.....	49
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi.....	50
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan.....	51
Tabel 3.7	Spesifikasi Hardware.....	56
Tabel 3.8	Harga Hardware.....	57
Tabel 3.9	Harga Perangkat Lunak.....	59
Tabel 3.10	Keterangan Struktur Multimedia.....	65
Tabel 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	97
Tabel 4.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2	Struktur Linear.....	11
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4	Struktur Piramida.....	12
Gambar 2.5	Struktur Polar.....	12
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.7	Area Kerja Adobe CS3.....	17
Gambar 2.8	Area Kerja Photoshop CS3.....	18
Gambar 2.9	Area Kerja Adobe Premiere Pro.....	18
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition.....	19
Gambar 3.1	Taman Rekreasi Waduk Gajah Mungkur.....	22
Gambar 3.2	Obyek Wisata Ritual Pantai Sembukan.....	25
Gambar 3.3	Obyek Wisata Setren Girimanik.....	26
Gambar 3.4	Pantai Nampu.....	28
Gambar 3.5	Kahyangan.....	29
Gambar 3.6	Museum Karst.....	30
Gambar 3.7	Karamba.....	31
Gambar 3.8	Labuhan Ageng.....	33
Gambar 3.9	Gebyar Gajah Mungkur.....	35
Gambar 3.10	Ruwatan Massal Jamasan.....	37
Gambar 3.11	Sedekah Bumi.....	39

Gambar 3.12	Susuk Wangan.....	41
Gambar 3.13	Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki.....	62
Gambar 3.14	Rancangan Intro.....	68
Gambar 3.15	Rancangan Halaman Menu.....	69
Gambar 3.16	Rancangan Menu Selayang Pandang.....	70
Gambar 3.17	Rancangan Menu Wisata Alam.....	71
Gambar 3.18	Rancangan Menu Event Pariwisata.....	72
Gambar 3.19	Rancangan Menu Seni Budaya.....	73
Gambar 4.1	New Document Flash File.....	75
Gambar 4.2	Background Utama.....	76
Gambar 4.3	Import Image To Library.....	77
Gambar 4.4	Pengaturan Tombol Menu.....	78
Gambar 4.5	Membuat Animasi Logo Wonogiri.....	85
Gambar 4.6	Pemotongan File Pada Adobe Audition.....	86
Gambar 4.7	Tampilan Pengolahan Video Pada Adobe Premiere.....	87
Gambar 4.8	Kotak Pilihan Publish Setting.....	88
Gambar 4.9	Tampilan Intro.....	89
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama.....	90
Gambar 4.11	Tampilan Menu Selayang Pandang.....	90
Gambar 4.12	Tampilan Menu Wisata Alam.....	91
Gambar 4.13	Tampilan Menu Event Pariwisata.....	92
Gambar 4.14	Tampilan Menu Seni Budaya.....	93

## INTISARI

Latar belakang dari dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pariwisata ini dikarenakan masih kurangnya minat pengunjung di pariwisata Wonogiri. Media promosi yang digunakan masih belum menarik minat pengunjung karena media yang digunakan masih berupa brosur maupun media cetak lain.

Teknik pengumpulan data, disesuaikan dengan objek lapangan yang ada, menganalisis secara menyeluruh: survey, observasi dan evaluasi sistem dengan teori yang ada. Uji coba sistem dilakukan dengan cara menguji kesesuaian struktur link/ menu dengan menekan tombol dan melihat hasilnya langsung., Pemeliharaan sistem juga dilakukan agar sistem dapat berlangsung lama dan untuk menghindari terjadinya error sistem. Aplikasi Multimedia Interaktif Pariwisata ini dibuat dalam bahasa Indonesia dan dilengkapi dengan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* antara lain Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Audition dan Adobe Flash CS3.

Hasil analisis masalah ditemukan banyak kekurangan dalam penyampaian materi. Kurangnya fasilitas pendukung untuk menyampaikan gambaran tentang pariwisata Wonogiri. Dengan fasilitas – fasilitas yang dimiliki aplikasi ini, menjadikan program aplikasi ini dapat digunakan sebagai media promosi dan sumber informasi. Dari pembuatan aplikasi ini, hasilnya diharapkan dapat membantu Dinas Pariwisata dalam mempromosikan Pariwisata di kabupaten Wonogiri.

**Kata Kunci** : Pariwisata, Multimedia Interaktif

## **ABSTRACT**

*The background of the creation of Interactive Multimedia Applications Tourism is still due to lack of interest in tourism visitors Wonogiri. Media campaigns are still not used to attract visitors because of the medium used was the form of brochures and other print media.*

*Data collection techniques, adapted to the existing field objects, thoroughly analyzed: survey, observation and evaluation system with the existing theory. The test system is done by examining the suitability of the structure of the link / menu by pressing the button and see the results immediately., System maintenance is also performed for the system to last long and to avoid system errors. Tourism Interactive Multimedia applications are made in the Indonesian language and comes with text, images, video, sound, and animation. This application program is created using software such as Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Audition and Adobe Flash CS3.*

*The results of the analysis of problems found many deficiencies in the delivery meteri. Lack of support facilities to convey an idea of tourism Wonogiri. With facilities - facilities owned by this application, make an application program can be used as a promotional media and information sources. Of making this application, the results are expected to help the Department of Tourism to promote tourism in the district Wonogiri.*

**Keywords:** *Tourism, Interactive Multimedia*