

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA
MEMPERKENALKAN PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI



disusun oleh

Budiawan Martha T

06.12.1997

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

2012

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GUNA
MEMPERKENALKAN PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Budiwan Martha T

06.12.1997

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Multimedia Interaktif Guna Memperkenalkan
Provinsi Bengkulu**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budiawan Martha T

06.12.1997

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 8 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Multimedia Interaktif Guna Memperkenalkan Provinsi Bengkulu

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BUDIAWAN MARTHA T

06.12.1997

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom
NIK. 190302047

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

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 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, 9 Agustus 2012

BUDIAWAN MARTHA T
06.12.1997

MOTTO

- ❖ Jangan pernah penunda apapun apabila sekarang bisa kamu kerjakan, menunda hanya akan menjadi beban masalah.
- ❖ Mulailah bermimpi, mimpikanlah mimpi baru dan berusahalah merubah mimpi itu menjadi kenyataan.
- ❖ Kita tidak tahu bagaimana hari esok, yang bisa kita lakukan adalah berbuat sebaik-baiknya dan berbahagia pada hari ini.
- ❖ Selalu tersenyum dan selalu mensyukuri nikmat dalam keadaan apapun.
- ❖ Keberhasilan adalah proses, bukan tujuan, lakukanlah dengan kerja keras, focus, penuh dedikasi, lakukan semua itu dengan hati, dan nikmati prosesnya.
- ❖ Lebih baik orang bodoh yang mau belajar daripada orang pintar yang tidak mau mengamalkan ilmunya.
- ❖ Jangan pernah menyerah.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai juga skripsi ini...

Karya saya ini kupersembahkan untuk:

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan kepada hamba-MU ini.
- Bapak dan Ibu tercinta yang selalu dengan sabar membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna didunia dan akhirat.
- Keluargaku tercinta, Mbah-Mbahku, Pak Dhe, Bu Dhe, Sepupuku semua, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan (moril +materi), selama ini, doakan semoga saya sukses selalu ya....
- Buat seseorang "", terima kasih atas segala dukungannya, semoga kita selalu didekatkan dan diberi kemudahan.. amien
- Teman –teman seperjuangan (Teddy Mandala Putra, Edi Purwanto, Rahman, Ariwiejaya, Ziad, Astori, Aris, Heru, Abil) semoga kita menjadi orang yang sukses... Amien...
- Dan semuanya yang tidak bisa saya sebutin satu-satu.

Diriku tidak akan menjadi seperti ini tanpa kalian semua....

Wassalamualaikum...

Budiawan Martha T

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Pembuat Multimedia Interaktif Guna Memperkenalkan Provinsi Bengkulu.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya sebuah layanan informasi yang efektif dan interaktif. Penulis menggunakan Mcromedia Flash dalam pembuatan layanan informasi tentang provinsi Bengkulu supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

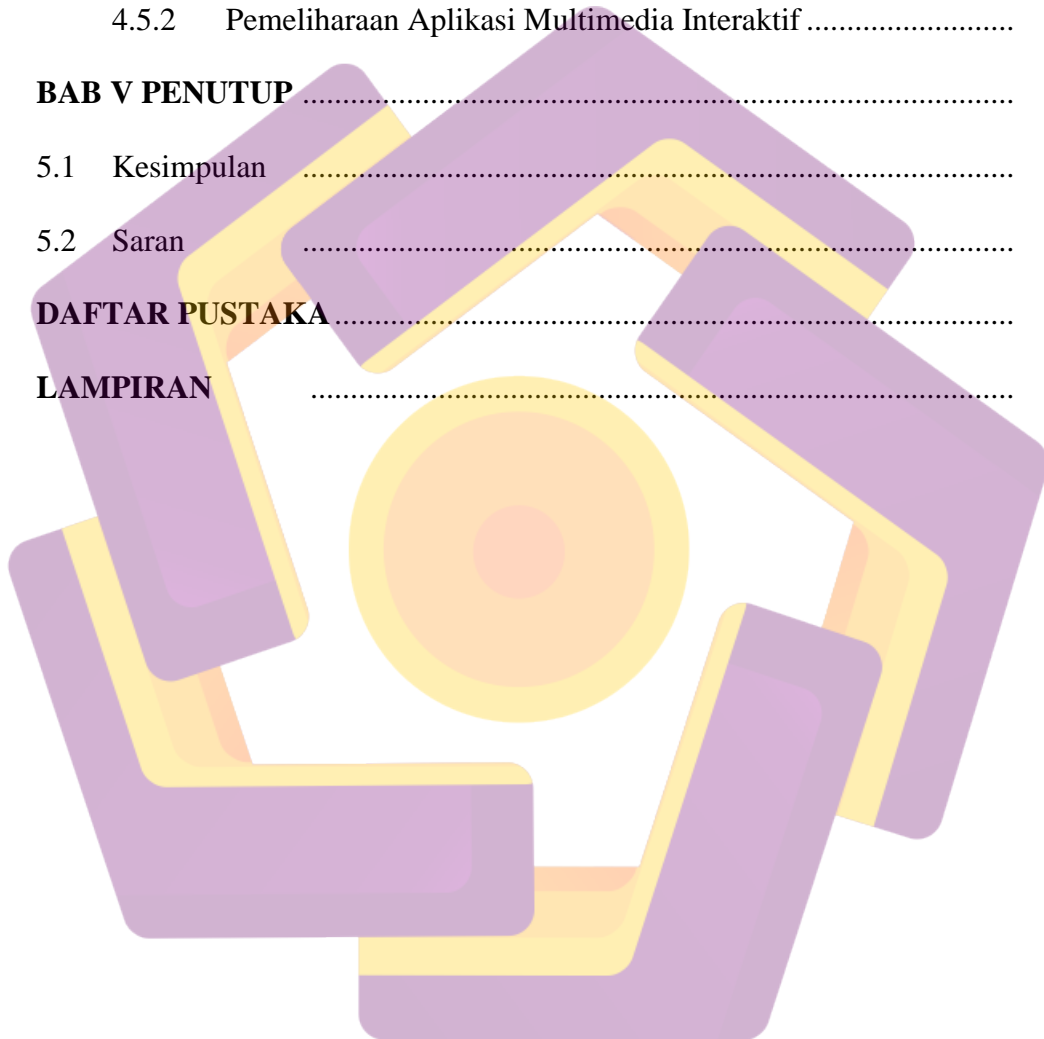
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

1.8	Rencana Kegiatan	8
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2	Elemen-elemen Multimedia.....	11
1.	Gambar (<i>Image</i>)	11
2.	Audio (<i>Sound</i>)	11
3.	Teks (<i>Teks</i>)	11
4.	Animasi (<i>Animation</i>)	12
5.	Video (<i>Video</i>)	12
2.3	Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	12
1.	Struktur Desain Linear	13
2.	Struktur Desain Hierarki	13
3.	Struktur Desain Piramida	14
4.	Struktur Desain Polar	15
5.	Struktur Kombinasi	15
2.4	Langkah- Langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	16
2.5	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	20
2.5.1	Adobe Flash CS3 Profesional.....	20
2.5.2	Adobe Photoshop CS3.....	23
2.5.3	Adobe Audition 1.5	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Visi dan Misi	29

3.1.2	Struktur Organisasi.....	30
3.2	Analisis Sistem Multimedia.....	31
3.2.1	Identifikasi Masalah	31
3.2.2	Masalah Dalam Sistem Multimedia	31
3.2.3	Definisi Masalah.....	32
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	32
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	32
3.3.2	Kelayakan Hukum	33
3.3.3	Kelayakan Operasional.....	33
3.3.4	Kelayakan Ekonomi	34
1.	Komponen Biaya	34
2.	Komponen Manfaat	35
a.	Metode Periode Pengembalian.....	37
b.	Metode Pengembalian Investasi.....	37
c.	Metode Nilai Sekarang.....	39
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.4.3	Kebutuhan Teknologi Teknisi	41
3.5	Perancangan Sistem.....	42
3.5.1	Merancang konsep.....	42
3.5.2	Merancang Isi	43
3.5.3	Merancang Naskah	46

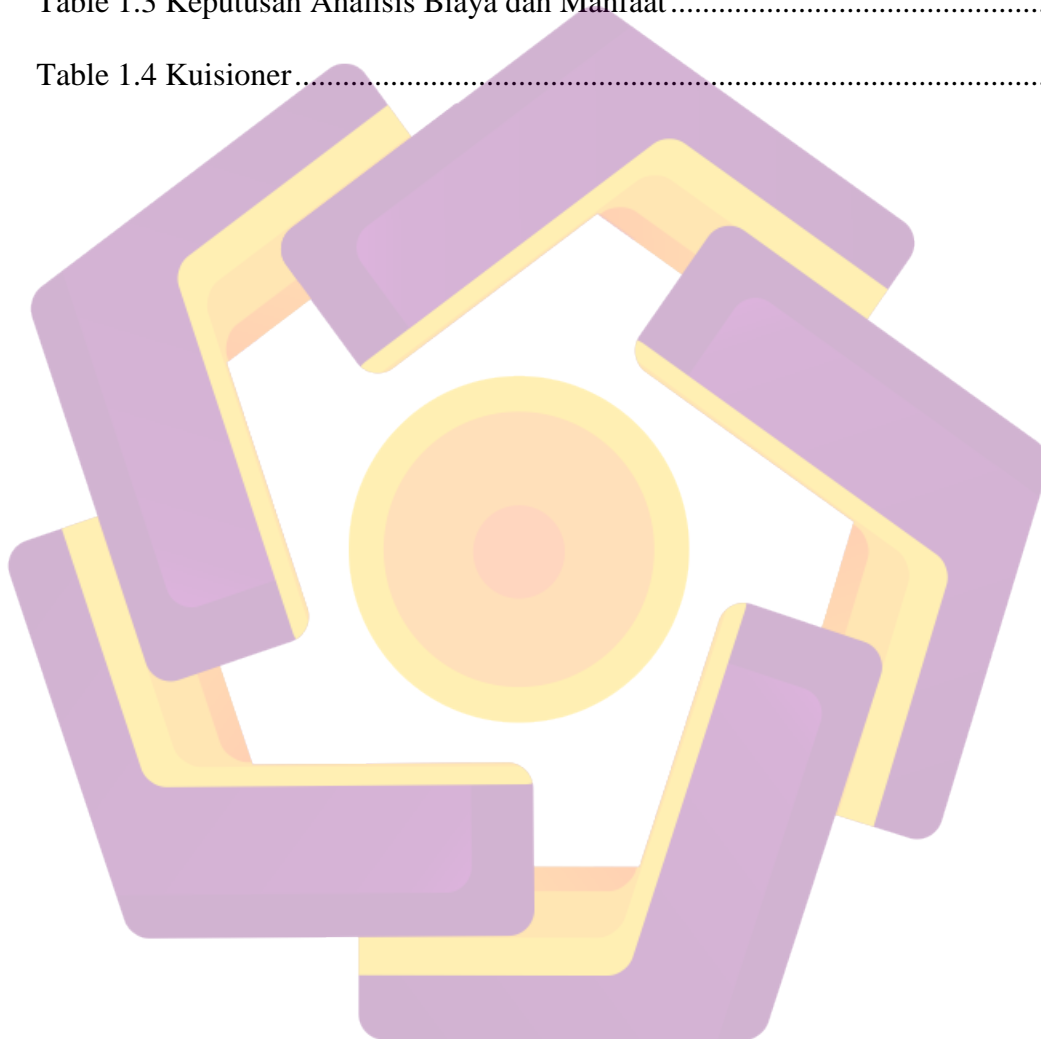
3.5.4	Merancang Grafik.....	50
1.	Rancangan Menu Utama	51
2.	Menu Sekilas	52
3.	Menu Seni dan Budaya.....	54
4.	Menu Catatan Sejarah.....	55
5.	Menu Wisata.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Memproduksi Sistem.....	58
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	58
4.1.2	Mengedit Suara Dengan Adobe Audition 1.5	61
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3	63
1.	Mengimport Data ke Dalam Adobe Flash CS3 Profesional.....	64
2.	Membuat Animasi	65
3.	Membuat Tombol	67
4.	Menyisipkan Action Script.....	69
5.	Membuat File Windows Projector.....	71
4.2	Uji Coba Sistem.....	72
4.3	Manual Program	73
4.3.1	Home	74
4.3.2	Sekilas.....	75
4.3.3	Catatan Sejarah.....	76
4.3.4	Seni dan Budaya	77

4.3.5	Wisata	79
4.4	Menggunakan Sistem.....	81
4.5	Memelihara Sistem	82
4.5.1	Pemeliharaan Perangkat Keras	82
4.5.2	Pemeliharaan Aplikasi Multimedia Interaktif	83
BAB V	PENUTUP	84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA	85
	LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Table 1.1 Perencanaan Kegiatan.....	8
Table 1.2 Rincian Biaya dan Manfaat.....	36
Table 1.3 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat.....	40
Table 1.4 Kuisisioner.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Desain Linier	13
Gambar 2.2. Struktur Desain Hierarki	14
Gambar 2.3. Struktur Desain Piramida	14
Gambar 2.4. Struktur Desain Polar	15
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional	21
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS	23
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Audition.....	25
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata	30
Gambar 3.2. Struktur Kombinasi Program Aplikasi.....	44
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama	51
Gambar 3.4. Rancangan Menu Sekilas	53
Gambar 3.5. Rancangan Menu Seni dan Budaya.....	54
Gambar 3.6. Rancangan Menu Catatan Sejarah.....	55
Gambar 3.7. Rancangan Menu Wisata.....	56
Gambar 4.1. Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	59
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	60
Gambar 4.3. Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS3.....	60
Gambar 4.4. Tampilan Memilih Suara Yang Akan Dibuka.....	61
Gambar 4.5. Tampilan Pemotongan Suara	62

Gambar 4.6. Tampilan Save As di Adobe Audition 1.5	63
Gambar 4.7. Tampilan Import to Library	64
Gambar 4.8. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	65
Gambar 4.9. Tampilan Motion Tween.....	66
Gambar 4.10. Tampilan Membuat Tombol.....	67
Gambar 4.11. Tampilan Pembuatan Button.....	68
Gambar 4.12. Tampilan Publish Setting	71
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Utama atau Home.....	74
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Sekilas.....	76
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Catatan Sejarah.....	77
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Seni dan Budaya.....	78
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Wisata Budaya.....	79
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Wisata Sejarah.....	80
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Peta Lokasi	80

INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor seni budaya dan pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi.

Selama ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu memang telah mengeluarkan brosur, booklet, kalender, buku dan website sebagai media iklan dan promosi namun itu hanya disektor pariwisata saja. Belum ada media informasi yang akurat tentang seni dan budaya Provinsi Bengkulu. Padahal Bengkulu memiliki banyak seni dan budaya seperti lagu daerah, rumah adat, tarian daerah dan lain-lain.

Di dalam penulisan ini penulis mencoba mencari solusi untuk mempromosikan seni dan budaya Provinsi Bengkulu yaitu dengan sarana multimedia interaktif. Dan diharapkan dengan adanya multimedia interaktif ini dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi tentang seni, budaya dan pariwisata Provinsi Bengkulu

Kata Kunci : Media Informasi, Seni dan Budaya, Publikasi

ABSTRACT

Science and technology today is growing very rapidly, especially in the field of information technology. Developments in information technology is very supportive in the development of other sectors, such as trade, education, communications, industry, tourism, and so forth. One of the functions of information technology for cultural arts and tourism sectors, namely as a medium of advertising and promotion. As an example application of multimedia technology in the field of advertising and promotion.

So far, the Department of Tourism and Culture's Bengkulu province has issued brochures, booklets, calendars, books and websites as media advertising and promotion, but it is only in the tourism sector alone. There is no accurate information about the media arts and culture Bengkulu province. Though Bengkulu has a lot of art and culture such as folk songs, traditional house, dance and other areas

Within this paper the author tries to find a solution to promote art and culture of the province of Bengkulu with interactive multimedia tools. And expected in the presence of an interactive multimedia can help people get information about the arts, culture and tourism Bengkulu Province

Keywords: *Media Information, Arts and Culture, Publication*