

**CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA
DENGAN METODE PETA ANIMASI PERSPEKTIVE DI DAERAH
MAGETAN JAWA TIMUR**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Gheny Asih Purborani	08.01.2442
Kis Sidik Kurniawan	08.01.2448

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

**CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA
DENGAN METODE PETA ANIMASI PERSPEKTIVE DI DAERAH
MAGETAN JAWA TIMUR**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Gheny Asih Purborani	08.01.2442
Kis Sidik Kurniawan	08.01.2448

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Sebagai Media Informasi Pariwisata Dengan Metode Peta
Animasi Perspektif Di Daerah Magetan Jawa Timur**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gheny Asih Purborani 08.01.2442

Kis Sidik Kurniawan 08.01.2448

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Juni 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, S.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Sebagai Media Informasi Pariwisata Dengan Metode Peta
Animasi Perspektif Di Daerah Magetan Jawa Timur**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kis Sidik Kurniawan

08.01.2448

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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

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

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Sebagai Media Informasi Pariwisata Dengan Metode Peta
Animasi Perspektive Di Daerah Magetan Jawa Timur**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gheny Asih Purborani

08.01.2442

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 19000002



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI). Dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2011

Nama

NIM

Tanda tangan

Gheny Asih Purborani

08.01.2442

Kis Sidik Kurniawan

08.01.2448

MOTTO

(Gheny Asih Purborani)

Detik ini akan menjadi masa lalu bagi detik berikutnya, dan detik berikutnya adalah masa depan detik ini, maka jalani detik ini dengan sebaik-baiknya

By : Gheny'x (^_^)

Jangan jadi pohon kaku yang mudah patah, jadilah bambu yang mampu bertahan melengkung menahan melawan terpaan angin

By : Gheny'x (^_^)

(Kis Sidik Kurniawan)

Janganlah terlalu mengkhawatirkan rasa malas.

Rasa malas Anda adalah kebaikan yang sedang tidur, yang akan bangun dan mulai berdampak saat Anda berdiri dan bekerja keras, ...bahkan dalam perasaan malas.

Bagi jiwa yang kuat, malas dan bekerja keras tidak ada hubungannya.

Sesungguhnya, Anda bisa tetap bekerja keras dalam perasaan apa pun, termasuk dalam perasaan malas.

Apa pun perasaan Anda, bertindaklah.

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini kupersembahkan untuk :

- ✚ Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya
- ✚ Terimakasih untuk ibu saya Sumiyati dan Bapak saya Hariyanto yang telah memberikan kebutuhan dalam pengerjaan Tugas Akhir hingga saat ini, serta dukungan dan doanya
- ✚ Terimakasih kepada partner saya Sidik Kurniawan untuk bantuannya serta kerjasamanya walaupun sering enggak Kloop... :’DDD
- ✚ Tidak lupa saya sangat berterimakasih kepada Bpk. Dhani Ariatmanto, S.Kom selaku pembimbing dalam pengerjaan Tugas Akhir
- ✚ Terimakasih kepada Dinas Pariwisata selaku
- ✚ Terima kasih kepada kakakku Nadia Pidya Ningrum dan suaminya Septa Junianto untuk segala pengertian dan dukungannya
- ✚ Terimakasih kepada teman - teman D3TI 3B angkatan 2008 yang telah mendoakan dan membantu saya, maaf saya tidak bisa menyebutkan satu persatu terlalu banyak kalau saya tulis ☺☺☺..
- ✚ Terimakasih juga untuk semuanya yang sudah menolong saya saat saya mengalami kesulitan
- ✚ Terimakasih kepada Bpk.Prof.Drs.M.Suyanto,MM selaku Guru Besar STMIK Amikom Yogyakarta beserta jajarannya
- ✚ Terimakasih kepada STMIK Amikom yang telah memberikan fasilitas yang memadahi
- ✚ Terimakasih buat My best friend Nisya, taufik, hasan, putut, sidik, nopa atas dukungan semangat.
- ✚ Dan yang terakhir saya berterimakasih kepada teman hidup saya yang memberi semangat dan doa disetiap langkah saya

BY : GHENY’X

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

- *Allah SWT atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya, yang telah mendengarkan dan mengabulkan semua doa-doaku.*
- *Bapak dan ibu tercinta yang selalu memberikan bimbingan, dorongan, doa dan kasih sayang kepadaku untuk menyusun tugas akhir ini.*
- *Kakak dan bulikku tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa dalam menyusun skripsi ini.*
- *Partnerku Gheny'x_imoet yang telah memberi makna cinta dan kasih sayang yang menjadikanku dewasa dalam berfikir ke MASA depan*
- *syafia cantik yang selalu mendampingiku di saat aku membutuhkan dukungan*
- *Teman – teman D3TI B*

Dan Bagiku, ini adalah awal dari sebuah perjalanan hidup yang semakin menuntutku untuk belajar lebih dewasa untuk menghadapi masa depanku yang penuh tantangan, yang jauh didepan, yang indah, untuk semua cita-citaku yang belum terwujud dengan segala keterbatasan demi sebuah cita-cita yang mulia.

KATA PENGANTAR

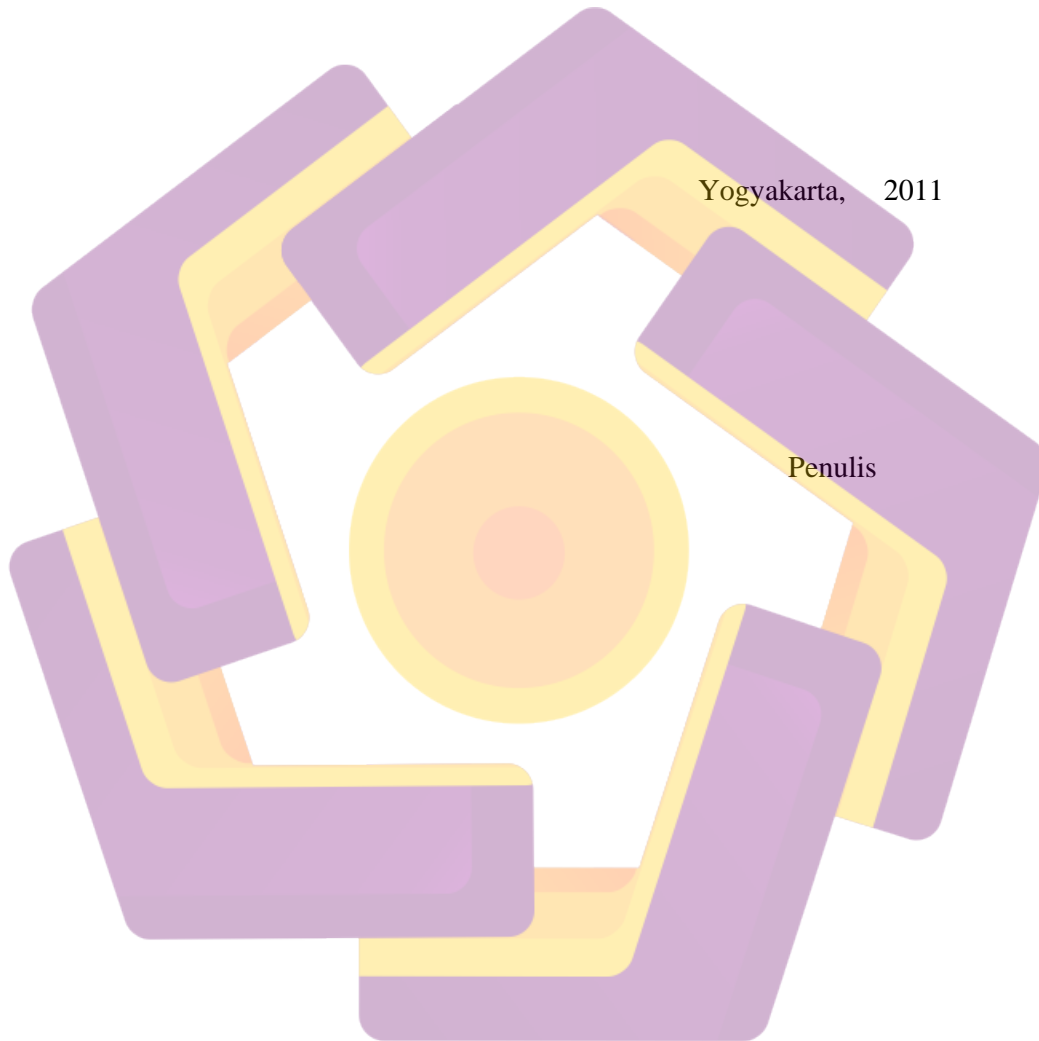
Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul CD Interaktif Sebagai Media Informasi Pariwisata Dengan Metode Peta Animasi Perspektif Di Daerah Magetan Jawa Timur

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 kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto,MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, S.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan dan meluangkan waktu hingga penyusunan Tugas Akhir ini selesai.
4. Keluarga di rumah atas doa dan dukungannya yang tak pernah putus.
5. Teman – teman yang turut berperan dan senantiasa selalu memberi semangat hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwa penulisan 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 pembaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
KATA GAMBAR	x
INTISATI	xi
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Metode Penelitian	7
1.7 Sistem Penulisan	7

BAB II. DASAR TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2 Sejarah Multimedia	10
2.3 Pentingnya Multimedia	12
2.4 Tujuan Multimedia	12
2.5 Objek - objek Multimedia	13
2.5.1 Teks	13
2.5.2 Image	13
2.5.3 Audio	13
2.5.4 Video	14
2.5.5 Animasi	14
2.6 Struktur Dasar Navigasi Multimedia	14
2.6.1 Struktur Linear	15
2.6.2 Struktur Hierarki	15
2.6.3 Struktur Piramida	16
2.6.4 Struktur Polar	16
2.7 Flowchart	17
2.7.1 System Flowchart	17
2.7.2 Program Flowchart	18
2.7.2.1 <i>Conceptual flowchart</i>	18
2.7.2.2 <i>Detail flowchart</i>	19
2.8 Langkah – Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ..	21
2.8.1 Mendefinisikan Masalah	21

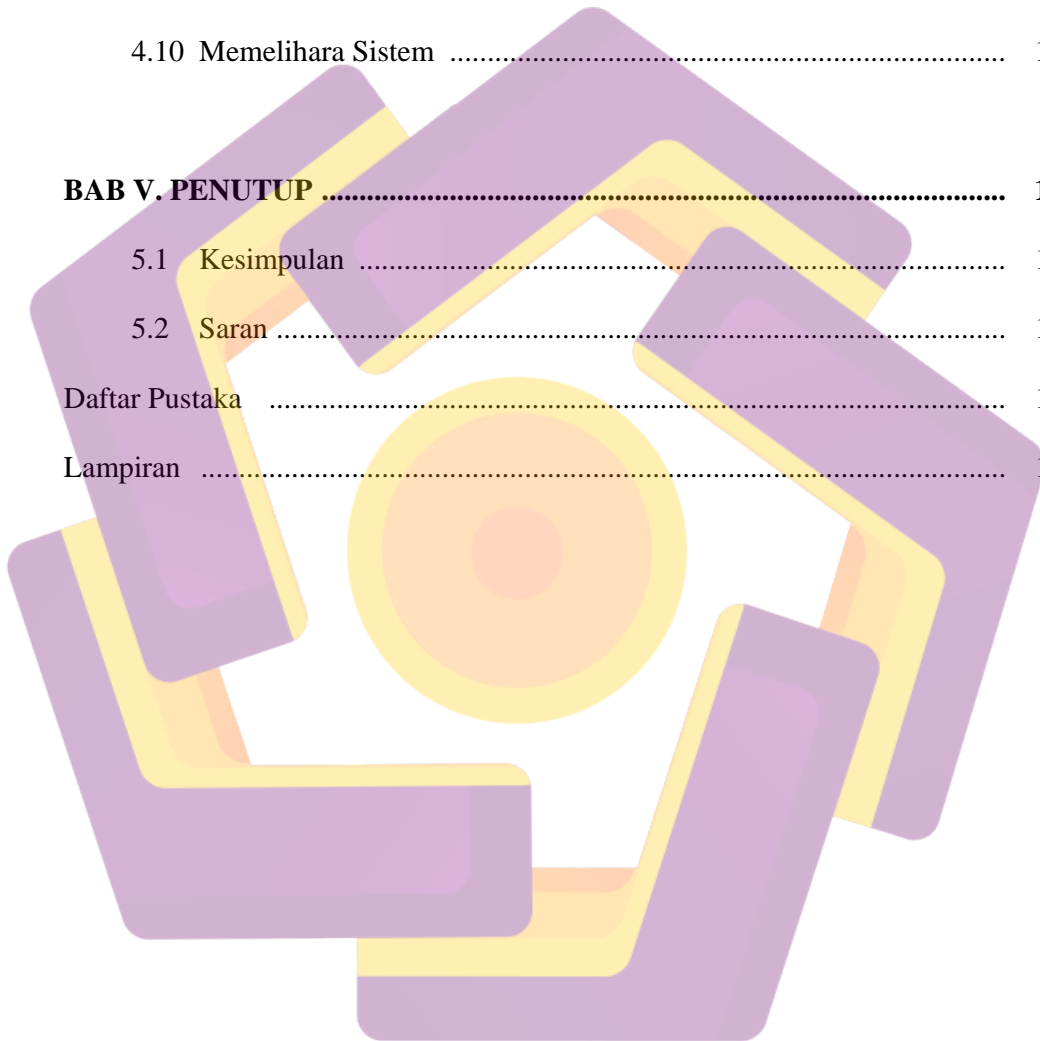
2.8.2 Merancang Konsep	21
2.8.3 Merancang Isi Aplikasi	21
2.8.4 Menulis naskah	22
2.8.5 Merancang Grafik	23
2.8.6 Memproduksi Sistem	24
2.8.7 Melakukan Tes Pemakaian	24
2.8.8 Memelihara Sistem	24
2.9 Perangkat Lunak Yang digunakan	25
2.9.1 Adobe Flash CS3 Professional	25
2.9.2 Adobe Photoshop CS3	27
2.9.3 Adobe Audition	29
BAB III. TINJAUAN UMUM	30
3.1 Gambaran Umum Tentang Kabupaten Magetan	30
3.1.1 Sejarah Kabupaten Magetan	30
3.1.2 Keadaan Geografis Kabupaten Magetan	34
3.2 Visi, Misi Tujuan Pariwisata Magetan.....	35
3.2.1 Visi	35
3.2.2 Misi	35
3.2.3 Tujuan	36
3.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata, Kebudayaan Pemuda dan Olah Raga.....	37

BAB IV. PEMBAHASAN	38
4.1 Mendefinisikan Masalah	38
4.2 Analisis Kebutuhan Sistem	38
4.2.1 Kebutuhan Hardware	39
4.2.1.1 Kamera Nikon D5000	39
4.2.1.2 Laptop Toshiba Satelite Pro C640	40
4.2.2 Kebutuhan Software	41
4.2.3 Kebutuhan Brainware	41
4.3 Merancang Konsep	41
4.3.1 Flowchart	42
4.3.2 Struktur Navigasi	47
4.4 Merancang Isi	56
4.4.1 Halaman Utama	56
4.4.2 Menu Utama	56
4.4.3 Tombol Menu Jenis Peta Wisata	57
4.4.4 Tombol Menu Peta Objek Wisata	57
4.4.5 Tombol Artikel	58
4.4.6 Tombol Akses Jalan	58
4.4.7 Tombol Galeri	59
4.5 Merancang Naskah	59
4.6 Merancang Grafik	59
4.6.1 Rancangan Halaman Utama	59
4.6.2 Rancangan Menu Utama	60

4.6.3 Rancangan Menu Utama Jenis Peta wisata	62
4.6.4 Rancangan Menu Utama Peta Objek Wisata	66
4.6.5 Rancangan Artikel di Setiap Objek Wisata	67
4.6.6 Rancangan Akses Jalan di Setiap Objek Wisata	68
4.6.7 Rancangan Galeri di Setiap Objek Wisata	69
4.7 Memproduksi Sistem	70
4.7.1 Editing Musik Pada Adobe Audition	70
4.7.2 Adobe Photoshop CS3	72
4.7.2.1 Menyiapkan Lembar Kerja Baru	73
4.7.2.2 Editing Logo Magetan	74
4.7.2.3 Membuat <i>Landscape</i>	75
4.7.2.4 Membuat Cursor	78
4.7.3 Adobe Flash CS3	78
4.7.3.1 Membuat Halaman Utama	78
4.7.3.1.1 Tahap 1 : Membuat animasi <i>Button</i> Jatuh Dari Atas	79
4.7.3.1.2 Tahap 2 : Membuat Animasi <i>Button</i> Menggelinding ke Arah Samping	92
4.7.3.1.3 Tahap 3 : Membuat tombol <i>Maximize</i> , <i>Minimize</i> dan <i>Exit</i>	94
4.7.3.1.4 Tahap 4 : Menggabungkan <i>Movie Clip</i> yang Telah Dibuat	96
4.7.3.2 Membuat Menu Utama	99

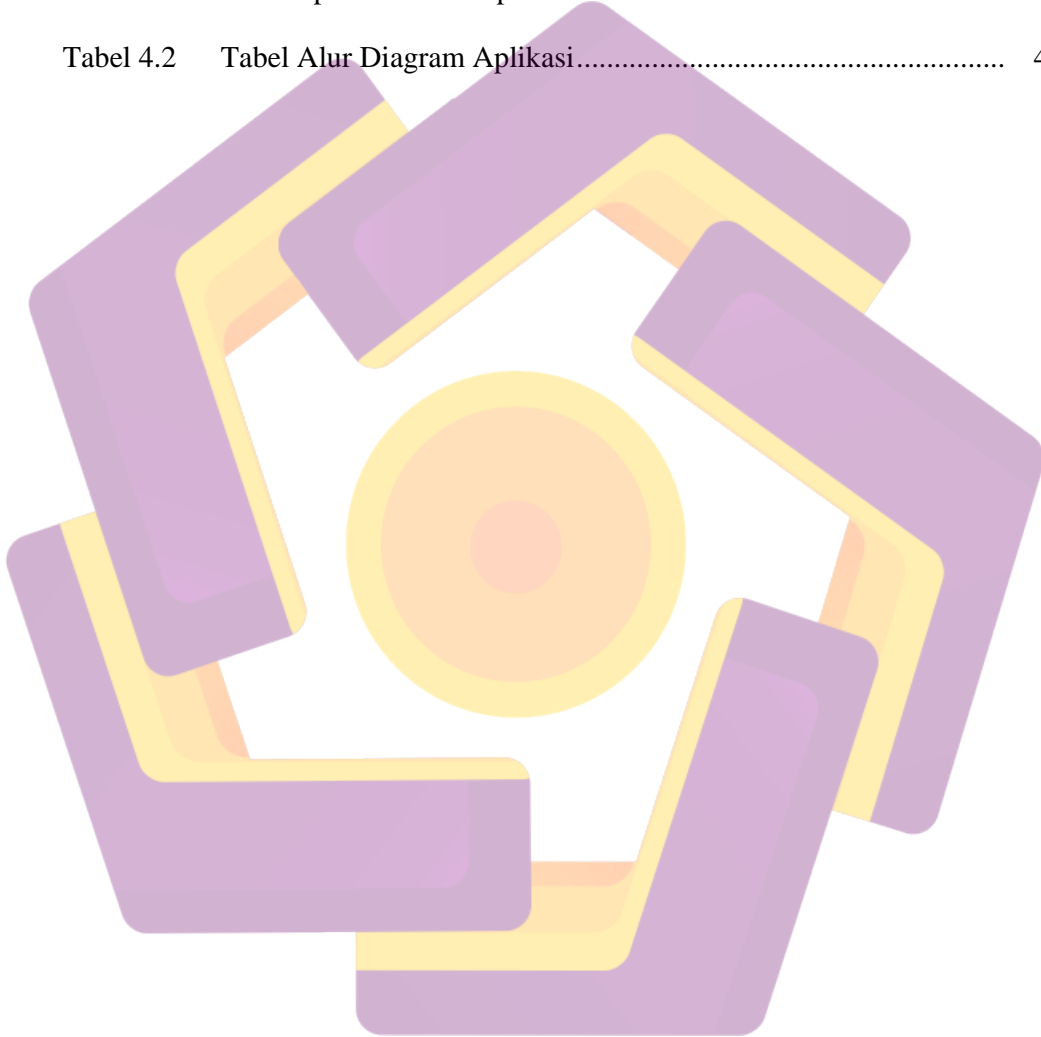
4.7.3.2.1	Tahap 1 : Membuat Logo Magetan Berputar dan Judul Peta	99
4.7.3.2.2	Tahap 2 : Membuat Animasi pada Peta Jawa Timur.....	100
4.7.3.2.3	Tahap 3 : Membuat Tombol Menu Jenis Wisata.....	108
4.7.3.2.4	Tahap 4 : Menggabungkan <i>Movie Clip</i> yang Telah Dibuat.....	111
4.7.3.3	Membuat Halaman wisata Alam.....	112
4.7.3.3.1	Tahap 1 : Membuat Animasi Peta Lokasi Wisata Alam.....	112
4.7.3.3.2	Tahap 2 :Membuat Animasi tombol Jenis Wisata.....	113
4.7.3.3.3	Tahap 3 : Mambuat Animasi pada Objek Wisata.....	114
4.7.3.3.4	Tahap 4 : Membuat Tombol Menu Artikel, Akses Jalan dan Galeri.....	117
4.7.3.3.5	Tahap 5 : Membuat Animasi pada Artikel....	119
4.7.3.3.6	Tahap 6 : Membuat Animasi pada Akses Jalan	121
4.7.3.3.7	Tahap 7 : Membuat Animasi pada Galeri	127
4.7.3.3.8	Tahap 8 : Membuat Tombol Objek Wisata...	131
4.7.3.3.9	Tahap 9 : Menggabungkan <i>Movie Clip</i> yang telah Dibuat	135

4.7.3.4 Membuat Kursor	138
4.7.3.5 Membuat Sound	139
4.8 Mengetes Sistem	140
4.9 Menggunakan Sistem	141
4.10 Memelihara Sistem	142
BAB V. PENUTUP	145
5.1 Kesimpulan	145
5.2 Saran	146
Daftar Pustaka	150
Lampiran	151



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perkembangan multimedia	11
Tabel 2.2	Simbol-Symbol dalam Diagram Alir	20
Tabel 4.1	Tabel Spesifikasi Komputer.....	40
Tabel 4.2	Tabel Alur Diagram Aplikasi.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Objek-objek Multimedia	13
Gambar 2.2	Struktur Linear	15
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4	Struktur Piramida	16
Gambar 2.5	Struktur Polar	17
Gambar 2.6	System Flowchart.....	18
Gambar 2.7	<i>Conceptual flowchart</i>	18
Gambar 2.8	<i>Detail Flowchart</i>	19
Gambar 2.9	Tampilan lingkungan program Adobe Flash CS3.....	26
Gambar 2.10	Tampilan interface Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2.11	Tampilan Interface Adobe Audition	29
Gambar 4.1	Tampilan Kamera Nikon D500.....	39
Gambar 4.2	Alur Bagan Aplikasi 1.....	43
Gambar 4.3	Alur Bagan Aplikasi 2.....	44
Gambar 4.4	Tampilan Struktur navigasi Menu Utama	48
Gambar 4.5	Tampilan Struktur Navigasi Menu Bahasa Indonesia Atau England	48
Gambar 4.6	Tampilan Struktur Navigasi Menu Wisata Bahasa Indonesia dan England.....	49
Gambar 4.7	Struktur Navigasi Menu Jenis Wisata Bahasa Indonesia Atau England.....	49
Gambar 4.8	Struktur Navigasi Menu Jenis Wisata Bahasa Indonesia	

	Atau English.....	50
Gambar 4.9	Struktur Navigasi Menu Jenis Wisata Bahasa Indonesia Atau English.....	50
Gambar 4.10	Diagram Strktur Navigasi	51
Gambar 4.11	Rancangan Halaman Utama.....	60
Gambar 4.12	Hasil Rancangan Halaman Utama	60
Gambar 4.13	Rancangan Menu Utama.....	61
Gambar 4.14	Hasil Rancangan Menu Utama.....	62
Gambar 4.15	Rancangan Menu Utama Wisata Alam.....	62
Gambar 4.16	Hasil Rancangan Menu Utama Wisata Alam.....	63
Gambar 4.17	Rancangan Menu Utama Wisata Sejarah.....	64
Gambar 4.18	Hasil Rancangan Menu Utama Wisata Sejarah	65
Gambar 4.19	Rancangan Menu Utama Wisata Industri Kecil.....	65
Gambar 4.20	Hasil Rancangan Menu Utama Wisata Industri Kecil	66
Gambar 4.21	Rancangan Menu Utama Wisata Agro.....	67
Gambar 4.22	Hasil Rancangan Menu Utama Wisata Agro	68
Gambar 4.23	Rancangan Menu Utama Peta Objek Wisata	69
Gambar 4.24	Hasil Rancangan Menu Utama Peta Objek Wisata.....	70
Gambar 4.25	Rancangan Artikel di Setiap Objek Wisata.....	70
Gambar 4.26	Hasil Rancangan Artikel di Setiap Objek Wisata	71
Gambar 4.27	Rancangan Akses Jalan disetiap Objek Wisata.....	72
Gambar 4.28	Hasil Rancangan Akses Jalan disetiap Objek Wisata	73
Gambar 4.29	Rancangan Galeri disetiap Objek Wisata.....	73

Gambar 4.30	Hasil Rancangan Galeri disetiap Objek Wisata	74
Gambar 4.31	Tampilan <i>Open</i>	75
Gambar 4.32	Tampilan pada Adobe Audition	76
Gambar 4.33	Tampilan <i>Music</i> yang Terseleksi	77
Gambar 4.34	Tampilan <i>Music</i> yang Telah Terpotong	75
Gambar 4.35	Tampilan Kotak dialog <i>New</i>	79
Gambar 4.36	Tampilan <i>Open</i>	79
Gambar 4.37	Tampilan <i>Layer Background</i>	80
Gambar 4.38	Tampilan <i>Set Forground Color</i>	81
Gambar 4.39	Tampilan <i>Edit – Free Transform</i>	81
Gambar 4.40	Tampilan <i>Add Nois</i>	82
Gambar 4.41	Tampilan Hasil <i>Edit</i>	82
Gambar 4.42	Tampilan Efek Lapisan Tanah	83
Gambar 4.43	Gambar <i>Screenshoot Landscape</i>	83
Gambar 4.44	Tampilan Jendela <i>New Document</i>	84
Gambar 4.45	Tampilan <i>Import</i> Gambar ke <i>library</i>	85
Gambar 4.46	Tampilan Kotak <i>Dialog</i> Membuat Tombol	86
Gambar 4.47	Tampilan Kotak <i>Dialog</i> Membuat <i>Movie Clip</i>	86
Gambar 4.48	Tampilan <i>Timeline Symbol Movie Clip</i> “intro bahasa”	87
Gambar 4.49	Tampilan <i>Properties</i> untuk Keterangan Posisi <i>Movie Clip</i>	87
Gambar 4.50	Tampilan <i>Insert Keyframe</i>	88
Gambar 4.51	Tampilan <i>Motion tween</i> dengan Klik Kanan	89
Gambar 4.52	Tampilan <i>Motion tween</i>	89

Gambar 4.53	Tampilan <i>Properties-Ease</i>	90
Gambar 4.54	Tampilan Menambahkan <i>Frame</i> dengan Klik Kanan- Insert Keyframe.....	90
Gambar 4.55	Tampilan <i>Copy Motion Tween</i>	91
Gambar 4.56	Tampilan <i>Paste Motion</i>	92
Gambar 4.57	Tampilan Memberi <i>Action</i> Pada <i>Button</i>	93
Gambar 4.58	Tampilan <i>Script</i> pada <i>Button</i> “indonesia”	94
Gambar 4.59	Tampilan <i>Script</i> pada <i>Button</i> “englan”	94
Gambar 4.60	Tampilan Teks untuk Mengelilingi <i>Button</i>	94
Gambar 4.61	Tampilan Objek Lingkaran untuk Masking Teks	95
Gambar 4.62	Tampilan Membuat Masking pada Teks.....	96
Gambar 4.63	Tampilan Pada <i>Properties-Color Alpha</i>	97
Gambar 4.64	Tampilan <i>Script</i> untuk Berhenti pada <i>Frame</i> Tertentu	98
Gambar 4.65	Tampilan <i>Ease</i> dan <i>Rotate</i>	99
Gambar 4.66	Tampilan <i>Script</i> untuk me-load <i>movie</i>	100
Gambar 4.67	Tampilan <i>Frame UP Layer</i> “1” Pada <i>Button</i> “Max”	100
Gambar 4.68	Tampilan <i>Button</i> “Max”	101
Gambar 4.69	Tampilan <i>Frame UP Layer</i> “2” Pada <i>Button</i> “Max”	101
Gambar 4.70	Tampilan <i>Properties</i> untuk Merubah <i>Stroke Color</i> dan <i>Fill Color</i>	102
Gambar 4.71	Menggabungkan <i>Movie Clip</i> yang Telah dibuat	102
Gambar 4.72	Tampilan <i>Properties-Frame Label</i>	103
Gambar 4.73	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> Minimize	103

Gambar 4.74	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> Maximize	104
Gambar 4.75	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> Exit	104
Gambar 4.76	<i>Script</i> untuk Tampilan <i>Fullscreen</i>	104
Gambar 4.77	Tampilan <i>Script</i> untuk Berhenti pada <i>Frame</i> Tersebut.....	105
Gambar 4.78	Tampilan Logo dan Teks Peta Magetan	106
Gambar 4.79	Tampilan Tombol Kab Magetan	106
Gambar 4.80	Tampilan Balon Lokasi Kab Magetan	107
Gambar 4.81	Tampilan <i>Script</i> untuk Berhenti	107
Gambar 4.82	Tampilan <i>Script</i> untuk balon <i>Mouse</i>	108
Gambar 4.83	Tampilan Peta Jawa Timur.....	109
Gambar 4.84	Tampilan Simbol ZOOM IN.....	110
Gambar 4.85	Tampilan Tombol ZOOM IN.....	111
Gambar 4.86	Tampilan Tombol ZOOM OUT.....	111
Gambar 4.87	Tampilan Tombol ZOOM RISET.....	111
Gambar 4.89	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> ZOOM IN	112
Gambar 4.90	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> ZOOM OUT	112
Gambar 4.91	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Button</i> ZOOM RISET	113
Gambar 4.92	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Drug</i> pada Peta Jawa Timur.....	113
Gambar 4.93	Tampilan <i>Script</i> <i>Stop</i>	113
Gambar 4.94	Tombol Wisata Alam	114
Gambar 4.95	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Load Movie</i>	114
Gambar 4.96	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Load Movie</i>	115
Gambar 4.97	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Load Movie</i>	116

Gambar 4.98	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Load Movie</i>	117
Gambar 4.99	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Stop</i>	117
Gambar 4.100	Tampilan Peta Lokasi Wisata.....	118
Gambar 4.101	Tampilan <i>Script</i> untuk <i>Load Movie</i>	119
Gambar 4.102	Tampilan Potongan Air Terjun	121
Gambar 4.103	Tampilan Air Terjun Tirtosari.....	121
Gambar 4.104	Tampilan tombol ARTIKEL.....	122
Gambar 4.105	Tampilan <i>Script</i> untuk Memanggil Movie Clip “mctext”.....	122
Gambar 4.106	Tampilan <i>Script</i> untuk Memanggil Movie Clip “mcmovrutet”	123
Gambar 4.107	Tampilan <i>Script</i> untuk Memanggil Movie Clip “mccalery”....	123
Gambar 4.108	Tampilan Objek Kotak pada Artikel.....	124
Gambar 4.109	Tampilan <i>Script Stop</i>	124
Gambar 4.110	Tampilan <i>Script Stop</i>	125
Gambar 4.111	Tampilan <i>Script</i> untuk Animasi <i>Exit</i> Artikel	125
Gambar 4.112	Tampilan Tombol Rewind, Pause dan Next pada Akses Jalan	126
Gambar 4.113	Tampilan <i>Bacground</i> pada Akses Jalan	126
Gambar 4.114	Tampilan Objek Gambar Orang pada Akses Jalan	127
Gambar 4.115	Tampilan pada Akses Jalan.....	127
Gambar 4.116	Tampilan Rute pada Akses Jalan	127
Gambar 4.117	Tampilan Objek Mask.....	128
Gambar 4.118	Tampilan Teks pada <i>Movie Clip</i> “rute sarangan”	130
Gambar 4.119	Tampilan <i>Script Stop</i>	130
Gambar 4.120	Tampilan <i>Script</i> untuk Next, Rewind dan Pause	131

Gambar 4.121	Tampilan <i>Script</i> untuk Animasi <i>Exit</i> pada Rute.....	131
Gambar 4.122	Tampilan Klise pada Galeri	132
Gambar 4.123	Tampilan Tombol Klise pada Galeri.....	132
Gambar 4.124	Tampilan Klise pada Galeri	132
Gambar 4.125	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol di Atas Foto.....	133
Gambar 4.126	Tampilan <i>Background</i> Galeri.....	134
Gambar 4.127	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol <i>Next</i>	134
Gambar 4.128	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol <i>Rewind</i>	134
Gambar 4.129	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol “BTN hargo”	137
Gambar 4.130	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol “BTN tirtosari”	137
Gambar 4.131	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol “BTN wahyu”	137
Gambar 4.132	Tampilan <i>Script</i> pada Tombol “BTN sarangan”	138
Gambar 4.133	Tampilan <i>Script</i> untuk Kursor.....	141
Gambar 4.129	Tampilan Memberi <i>Sound</i> pada <i>Button</i>	142

INTISARI

CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA DENGAN METODE PETA ANIMASI PERSPEKTIVE DI DAERAH MAGETAN JAWA TIMUR

Oleh

Gheny Asih Purborani 08.01.2442

Kis Sidik Kurniawan 08.01.2448

Masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah tentang cara untuk sektor promosi wisata di Kabupaten Magetan. Sejauh ini, Kabupaten Magetan bukan tujuan utama bagi wisatawan. Magetan hanyalah tempat untuk transit dan istirahat ketika mereka lelah. Ketika orang pergi ke Surakarta dari Surabaya atau sebaliknya, mereka hanya melewati Magetan. Bahkan beberapa dari mereka tidak tahu Kabupaten Magetan. Bagian lebih buruk, promosi yang telah dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Olah Raga. Dan dalam bentuk web masih bergabung dengan web Magetan Kabupaten. Cara-cara lain hanya dengan brosur dan leaflet yang dapat dilihat saat pameran diadakan. Kondisi ini membuat obyek wisata menjadi kendur dan perlu mendapatkan perhatian lebih di bidang promosi

CD Interaktif menjadi terobosan promosi pariwisata di Kabupaten Magetan. Dalam menjawab tantangan yang harus dihadapi oleh penulis adalah dapat membuat CD interaktif. Jadi, Kabupaten Magetan dapat menjadi salah satu ikon pariwisata di Jawa Timur.

Penulis menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai perangkat lunak utama untuk membuat CD interaktif karena dapat menghidupkan gambar untuk lebih berinteraksi. Penulis menggunakan cara sederhana dalam menciptakan CD Interaktif media promosi pariwisata di Kabupaten Magetan menjadi promosi.

Kata kunci : Multimedia, CD Interaktif, Promosi

ABSTRACT

CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA DENGAN METODE PETA ANIMASI PERSPEKTIVE DI DAERAH MAGETAN JAWA TIMUR

Oleh

Gheny Asih Purborani 08.01.2442

Kis Sidik Kurniawan 08.01.2448

The problem which is discussed in this final assignment is about the way to promotion tourism sector in Magetan Regency. So far, Magetan Regency is not a main destination for tourists. Magetan is just a place to transit and rest when they are tired. When people go to Surakarta from Surabaya or the other way, they just passed Magetan. Even some of them do not know Magetan Regency. The worse part, the promotion which has been done by Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olah Raga in the form of web is still joining with Magetan 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

Interactive CD become the breakthrough promotion tourism in Magetan Regency. The challenging which should be faced by the author is able to make an interactive CD. So, Magetan Regency can be one of tourism icon in East Java.

The author used Adobe Flash CS3 as the main software to make this interactive CD because it can animate picture to be more interacting. The author used the simple way in creating this Interactive CD of tourism media promotion in Magetan Regency to be promotion.

Keywords : Multimedia, Interactive CD, Promotion