

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PARIWISATA PANTAI PETANAHAN
DI KABUPATEN KEBUMEN**

Skripsi



disusun oleh:

Hendra Prabowo

06.12.1574

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PARIWISATA PANTAI PETANAHAN
DI KABUPATEN KEBUMEN**

Skripsi

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



disusun oleh:

Hendra Prabowo

06.12.1574

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif
Sebagai Media Informasi dan Promosi Pariwisata Pantai Petanahan
di Kabupaten Kebumen**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendra Prabowo

06.12.1574

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Mei 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif
Sebagai Media Informasi dan Promosi Pariwisata Pantai Petanahan
di Kabupaten Kebumen**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendra Prabowo

06.12.1574

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029**

**Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2011

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 8 Maret 2011



Hendra Prabowo
06.12.1574

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi dan Promosi Pariwisata Pantai Petanahan di Kabupaten Kebumen”**

Terwujudnya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing saya, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Direktur STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan serta saran sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Sekali lagi terima kasih banyak Bapak Rudy atas semua masukannya.
4. Bapak Sukanto, S.Sos, M.T. selaku Kepala BAPPEDA Kabupaten Kebumen.
5. Bapak Drs. H. Air Mas selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen.
6. Bapak Sudirman selaku Kepala Obyek Wisata Pantai Petanahan Kebumen.

7. Bapak dan ibu yang ada di Kebumen, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil dan doanya sehingga skripsi ini dapat tersusun.
8. Untuk teman-temanku (Ikhsanudin, Langgeng, Dody, Rasti, dan yang tidak disebutkan satu per satu) yang sudah banyak membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Untuk adekku tersayang Fahrul Dewangga yang selalu bisa menghibur disaat sedang jenuh.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah, Amin.

Saya menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat saya harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan. *Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.*

Yogyakarta, 8 Februari 2011

Penulis,

Hendra Prabowo

DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA PANTAI PETANAHAH	i
DI KABUPATEN KEBUMEN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Metode Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Pengertian Mutimedia	8
2.2. Objek-Objek Multimedia.....	9
2.2.1. Teks	9
2.2.2. Grafik	9
2.2.3. Bunyi	10
2.2.4. Video.....	10
2.2.5. Animasi	10
2.3. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	11
2.3.1. Pendefinisian Masalah	13
2.3.1.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	14

2.3.1.2.	Masalah dalam Sistem Multimedia.....	14
2.3.1.3.	Mengidentifikasi Penyebab Keputusan dan Titik Masalah	15
2.3.1.4.	Mengidentifikasi Pemakai Akhir pada Sistem Multimedia	16
2.3.1.5.	Prioritas Penanganan Masalah	16
2.3.2.	Studi Kelayakan	16
2.3.3.	Analisis Aspek Bisnis dan Kebutuhan Sistem	17
2.3.4.	Merancang Konsep.....	17
2.3.5.	Merancang Isi	18
2.3.6.	Merancang Naskah	18
2.3.7.	Merancang Grafik	19
2.3.8.	Memproduksi Sistem	21
2.3.9.	Pengetesan Sistem Multimedia	22
2.3.10.	Penggunaan Sistem Multimedia	23
2.3.11.	Pemeliharaan Sistem Multimedia	23
2.3.12.	Pengertian Multimedia Interaktif	24
2.4.	Pengertian Promosi dan Tujuannya	24
2.4.1.	Pengertian Promosi	24
2.4.2.	Tujuan Promosi	26
2.4.2.1.	Penampakan	27
2.4.2.2.	Perhatian.....	27
2.4.2.3.	Pemahaman	28
2.4.2.4.	Perubahan Sikap.....	29
2.4.2.5.	Tindakan	29
2.5.	Software Yang Digunakan	29
2.5.1.	Macromedia Director MX 2004	30
2.5.2.	Adobe Photoshop CS 2	33
2.5.3.	Cool Record Edit Pro 3.6	35
2.5.4.	Flashation Menu Builder.....	36
2.5.5.	Xara 3D 5.0.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		38
3.1.	Analisis Sistem	38
3.1.1.	Analisis SWOT	38
3.1.1.1.	Strengths (Kekuatan).....	40
3.1.1.2.	Weaknesses (Kelemahan)	41
3.1.1.3.	Opportunities (Peluang)	41
3.1.1.4.	Threats (Ancaman).....	41
3.1.2.	Analisis Kebutuhan	42
3.1.2.1.	Kebutuhan Sistem	42
3.1.2.2.	Kebutuhan Fungsional	43
3.1.2.3.	Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.1.3.	Analisis Kelayakan Sistem	44
3.1.3.1.	Kelayakan Teknologi	45
3.1.3.2.	Kelayakan Hukum.....	45
3.1.3.3.	Kelayakan Operasional	46
3.1.3.4.	Kelayakan Ekonomi	46

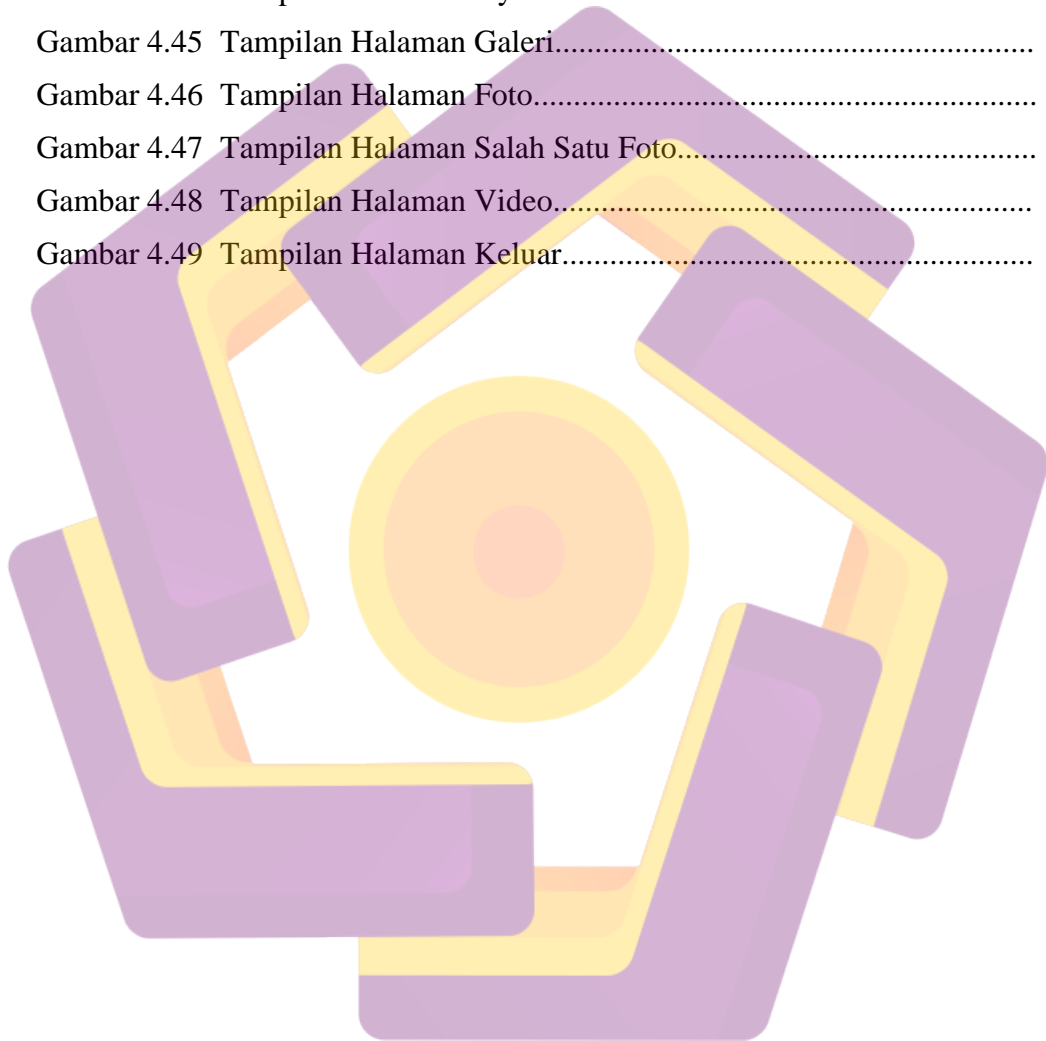
3.2.	Perancangan.....	46
3.2.1.	Perancangan Konsep.....	47
3.2.2.	Perancangan Isi.....	47
3.2.3.	Perancangan Naskah.....	51
3.2.4.	Perancangan Grafik.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		63
4.1.	Memproduksi Sistem.....	63
4.1.1.	Pembuatan Gambar.....	63
4.1.2.	Pembuatan Suara.....	66
4.1.3.	Pembuatan Animasi Teks.....	68
4.1.4.	Pembuatan Animasi Tombol.....	72
4.1.5.	Pembuatan Video.....	74
4.1.6.	Pembuatan Aplikasi.....	75
4.2.	Mengetes Sistem.....	81
4.3.	Menggunakan Sistem.....	83
4.3.1.	Manual Instalasi.....	83
4.3.2.	Manual Program.....	87
4.4.	Memelihara Sistem.....	96
BAB V PENUTUP.....		97
5.1.	Kesimpulan.....	97
5.2.	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	11
Gambar 2.2	Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	31
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS 2.....	33
Gambar 2.4	Tampilan Cool Record Edit Pro 3.6.....	35
Gambar 2.5	Tampilan Flashation Menu Builder.....	36
Gambar 2.6	Tampilan Xara 3D 5.0.....	37
Gambar 3.1	Struktur Piramid Menu.....	48
Gambar 3.2	Interface Menu Utama.....	56
Gambar 3.3	Interface Sekilas.....	56
Gambar 3.4	Interface Peta.....	57
Gambar 3.5	Interface Informasi.....	57
Gambar 3.6	Interface Informasi Kuliner.....	58
Gambar 3.7	Interface Event.....	58
Gambar 3.8	Interface Fasilitas.....	59
Gambar 3.9	Interface Sejarah.....	59
Gambar 3.10	Interface Asal Mula.....	60
Gambar 3.11	Interface Pembangunan.....	60
Gambar 3.12	Interface Nyi Loror Kidul.....	61
Gambar 3.13	Interface Galeri.....	61
Gambar 3.14	Interface Koleksi Foto.....	62
Gambar 3.15	Interface Video.....	62
Gambar 4.1	Pengaturan Attributes pada Paint.....	63
Gambar 4.2	Pembuatan Background Menu Utama Menggunakan Adobe Photoshop CS2.....	64
Gambar 4.3	Cara Menyimpan File pada Adobe Photoshop CS2.....	65
Gambar 4.4	Contoh Hasil Olahan Adobe Photoshop CS2.....	65
Gambar 4.5	Pengaturan Record pada Cool Record Edit Pro.....	66
Gambar 4.6	Hasil Rekaman Menggunakan Cool Record Edit Pro.....	66
Gambar 4.7	Mengedit musik menggunakan MP3 Direct Cut.....	67

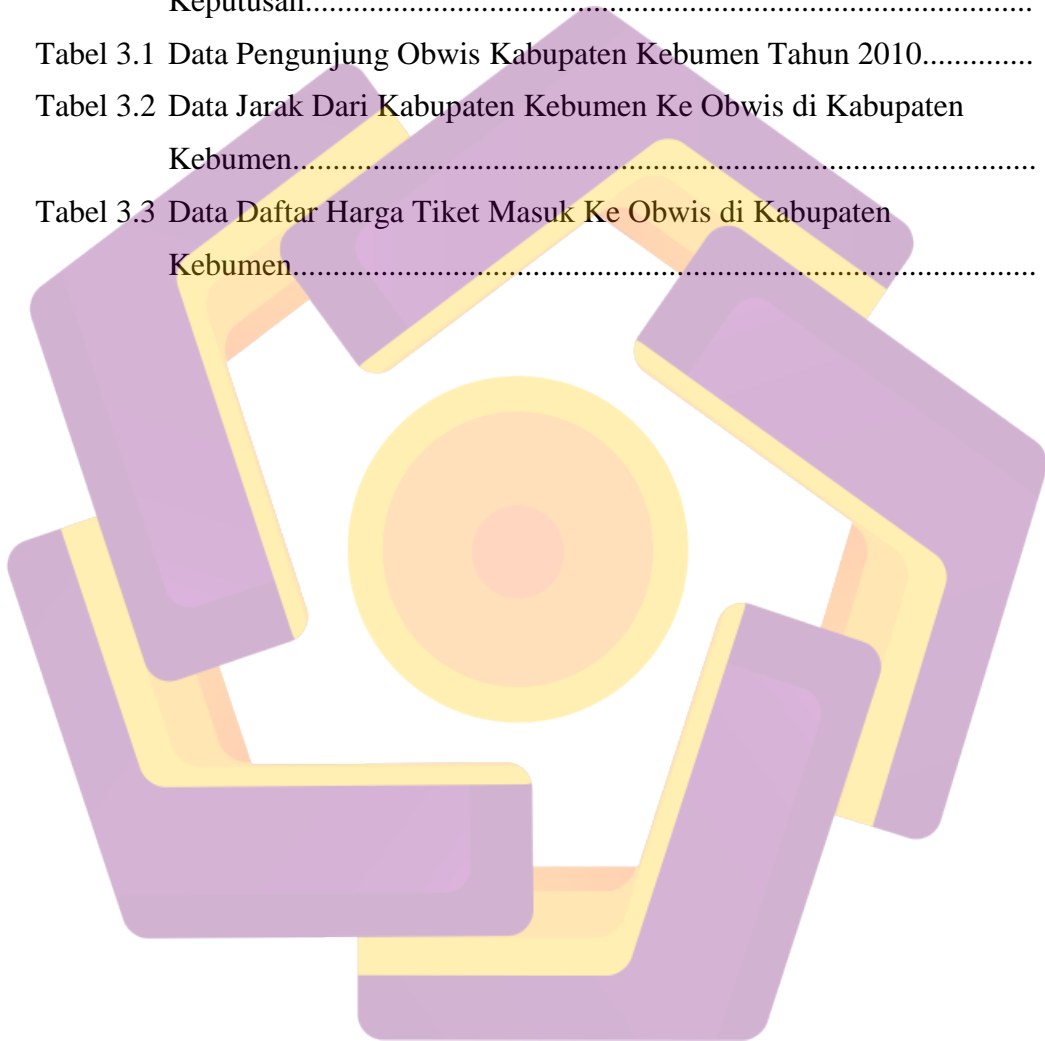
Gambar 4.8	Menyimpan File pada Mp3 Direct Cut.....	68
Gambar 4.9	Memilih Animasi pada Xara 3D.....	69
Gambar 4.10	Menulis Teks pada Xara 3D.....	69
Gambar 4.11	Tampilan Xara 3D.....	70
Gambar 4.12	Export Animasi pada Xara 3D.....	71
Gambar 4.13	Contoh Hasil Animasi Teks Menggunakan Xara 3D.....	71
Gambar 4.14	Pilihan Jenis Tombol pada Flashation Menu Builder.....	72
Gambar 4.15	Pengaturan Tampilan pada Flashation Menu Builder.....	72
Gambar 4.16	Memberi Nama Tombol pada Flashation Menu Builder.....	73
Gambar 4.17	Mengatur Sound Tombol pada Flashation Menu Builder.....	73
Gambar 4.18	Mengconvert Video Menggunakan Xilisoft Video Converter....	74
Gambar 4.19	Import Cast Member pada Macromedia Director MX.....	76
Gambar 4.20	Penyusunan Cast Member ke Stage pada Macromedia Director MX.....	76
Gambar 4.21	Penyusunan Frame Score pada Macromedia Director MX.....	77
Gambar 4.22	Animasi Cursor pada Macromedia Director MX.....	79
Gambar 4.23	Membuat Project pada Macromedia Director MX.....	80
Gambar 4.24	Projector Options pada Macromedia Director MX.....	81
Gambar 4.25	Proses Creating Projector pada Macromedia Director MX.....	81
Gambar 4.26	Instalasi Quick Time Langkah 1.....	84
Gambar 4.27	Instalasi Quick Time Langkah 2.....	84
Gambar 4.28	Instalasi Quick Time Langkah 3.....	85
Gambar 4.29	Instalasi Quick Time Langkah 4.....	85
Gambar 4.30	Instalasi Quick Time Langkah 5.....	86
Gambar 4.31	Instalasi Quick Time Langkah 6.....	86
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Intro.....	87
Gambar 4.33	Tampilan Halaman Menu Utama.....	87
Gambar 4.34	Tampilan Halaman Sekilas.....	88
Gambar 4.35	Tampilan Halaman Peta.....	88
Gambar 4.36	Tampilan Halaman Salah Satu Peta.....	89
Gambar 4.37	Tampilan Halaman Informasi.....	89
Gambar 4.38	Tampilan Halaman Kuliner.....	90

Gambar 4.39 Tampilan Halaman Acara.....	90
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Fasilitas.....	91
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Sejarah.....	91
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Asal Mula.....	92
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Pembangunan.....	92
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Ny Loro Kidul.....	93
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Galeri.....	93
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Foto.....	94
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Salah Satu Foto.....	94
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Video.....	95
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Keluar.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan untuk pengembangan aplikasi multimedia.....	12
Tabel 2.2 Daftar Cek untuk Mengidentifikasi Penyebab Masalah dan Titik Keputusan.....	15
Tabel 3.1 Data Pengunjung Obwis Kabupaten Kebumen Tahun 2010.....	39
Tabel 3.2 Data Jarak Dari Kabupaten Kebumen Ke Obwis di Kabupaten Kebumen.....	39
Tabel 3.3 Data Daftar Harga Tiket Masuk Ke Obwis di Kabupaten Kebumen.....	40



INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sekarang ini, komputer multimedia mempunyai peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Ini terbukti dengan adanya produksi aplikasi multimedia dalam bentuk CD interaktif yang telah banyak beredar di pasaran saat ini.

CD interaktif sendiri ada banyak fungsinya, baik untuk media informasi, promosi, pembelajaran, dan masih banyak lagi. Untuk CD interaktif yang dibuat untuk media informasi dan promosi suatu profile instansi maupun perusahaan, mereka akan cenderung lebih menggemari aplikasi yang bersifat interaktif karena bagi mereka dengan aplikasi tersebut akan lebih menarik dan efektif untuk digunakan. Hal inilah yang mendorong untuk diproduksinya aplikasi multimedia interaktif ini.

Dalam skripsi ini akan membahas pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang ditujukan untuk membantu penyampaian informasi dan penyebaran promosi Pariwisata Pantai Petanahan di Kabupaten Kebumen.

Kata Kunci: aplikasi, multimedia, CD interaktif

ABSTRACT

Along with the development of rapid information technology today, multimedia computers have a very important role in education. This is proven by the production of multimedia applications in the form of an interactive CD that has been widely circulated in the market today.

Interactive CD itself there are many functions, both for media information, promotion, learning, and much more. For an interactive CD designed for media information and promotion of a profile agencies and companies, they will tend to be more fond of applications that are interactive because for them with the application it is more interesting and effective to use. This is what encouraged to produced this interactive multimedia applications.

In this paper will discuss the creation of interactive multimedia applications are intended to assist the delivery of information and dissemination campaigns Petanahan Coast Tourism in Kebumen.

Keywords: application, multimedia, interactive CD