

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX**



Disusun Oleh :

Yayan Riek Santara : 07.01.2216

Fajar Yuliyanto Nugroho : 07.01.2231

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN MACROMEDIA**

DIRECTOR MX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yayan Riek Santara

07.01.2216

Fajar Yuliyanto Nugroho

07.01.2231

Telah disetujui Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 15 Juli 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN MACROMEDIA**

DIRECTOR MX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yayan Riek Santara

07.01.2216

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

Tanda Tangan



Pandan P Purwacandra, S.Kom
NIK. 190302190



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Juli 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN MACROMEDIA**

DIRECTOR MX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Yuliyanto Nugroho

07.01.2231

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan 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, 20 Juli 2010

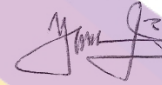
Nama Lengkap

NIM

Tanda tangan

Yayan Riek Santara

07.01.2216



Fajar Yuliyanto Nugroho

07.01.2231



MOTTO

Kekurangan, kelemahan, kekuatan dan kekalahan adalah hal yang wajar bagi manusia, bagaimana cahaya bisa kelihatan jika tidak ada kegelapan.

Hidup itu hanya dimengerti dengan menoleh kebelakang tetapi harus dijalani dengan melihat kedepan

Jika anda berharap orang - orang memberi senyum kepada anda, maka berilah senyuman kepada mereka, karena satu senyuman itu membuat kita bahagia.

Janganlah kamu merasa lemah dan berduka cita, padahal kamu adalah orang yang berderajat paling tinggi. Jika kamu benar-benar orang beriman (QS.Ali Imron : 139)

Angankanlah yang ingin engkau angankan, pergilah kemana engkau ingin pergi, jadilah seperti yang ingin kamu inginkan, sebab hidup hanya satu kali dan engkau hanya memiliki satu kesempatan untuk melakukan segala hal yang ingin engkau lakukan.

Orang yang bijak ialah orang yang tidak mensia-siakan ilmunya, malah ia akan membaca, mamahami, lalu menyampaikan pula pada orang lain.

~Yayan R Santara~

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Pembuatan Tugas Akhir disusun berdasarkan metode pustaka yang mengacu dari berbagai sumber bacaan sebagai referensi yang diperoleh dari internet maupun dari beberapa buku bacaan yang berkaitan dengan teknologi informasi.

Orang tua saya yang telah memberikan doa, sehingga Tugas Akhir dan Ujian Pendadaran saya menjadi lancar.

- 1 Dosen – dosen yang telah membantu saya dalam hal pembelajaran selama saya menempuh kuliah di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- 3 Tidak lupa teman – teman D3TI-B 07 yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan TA ini.
- 4 Dan seseorang yang telah memberi semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini tentu masih banyak kekurangan baik cara penulisan, penyusunan program maupun cara penyajiannya, untuk itu kritik dan saran dari para pembaca yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan peper ini.

~Yayan R Santara~

MOTTO

Semua impian kita dapat menjadi nyata, jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya.

Penyesalan akan hari kemaren, dan ketakutan akan hari esok adalah dua pencuri yang mengambil kebahagiaan saat ini.

Kelakukan kita terhadap kehidupan, menentukan sikap kehidupan terhadap kita.

Masalah-masalah kita adalah buatan manusia, maka dari itu, dapat diatasi oleh manusia. Tidak ada masalah dalam takdir manusia yang tidak terjangkau oleh manusia.

Kadang kala, jalan yang sedang kita lalui, tidak sepenting arah yang kita tuju.

Anda tidak dapat merubah sesuatu yang tidak anda akui / sadari.

Rasa marah adalah ekspresi yang keluar dari perasaan sakit, takut, dan frustrasi.

Kesuksesan tergantung pada kemampuan untuk mengatakan 'tidak' tanpa merasa bersalah.

Belajar dari orang lain tidak perlu menunggu tulisan, step by step atau omongannya. Belajar dari orang lain bisa dengan mengamati, mengerti cara berpikir dan cara bekerjanya.

PERSEMBAHAN

Walaupun bukan suatu karya yang besar namun semoga mampu untuk sedikit membuktikan kepada semua bahwa aku telah berusaha menjadi orang dalam arti yang sesungguhnya. Ku persembahkan karya tulis ku ini untuk :

- ❖ Terimakasih untuk Allh SWT yang masih memberiku jalan kebenaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir
- ❖ Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan aku semangat, motivasi dan dorongan serta do'a yang selalu menyertaiku. Makasih banyak buat semuanya.
- ❖ Adikku makasih banget telah berikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini
- ❖ Untuk sahabat-sahabat ku "D3TI-B 07", "G_FOUR", "JUPITER EAST JOGJA", dll. Saya ucapkan terimakasih untuk do'a dan dukungan apapun untuk memotivasi agar bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

~F4Y~

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Peta Penunjuk Lokasi Objek Wisata di Kabupaten Gunungkidul Menggunakan Macromedia Director MX” Program Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Maksud dari penulis Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam menempuh program Diploma Tiga Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

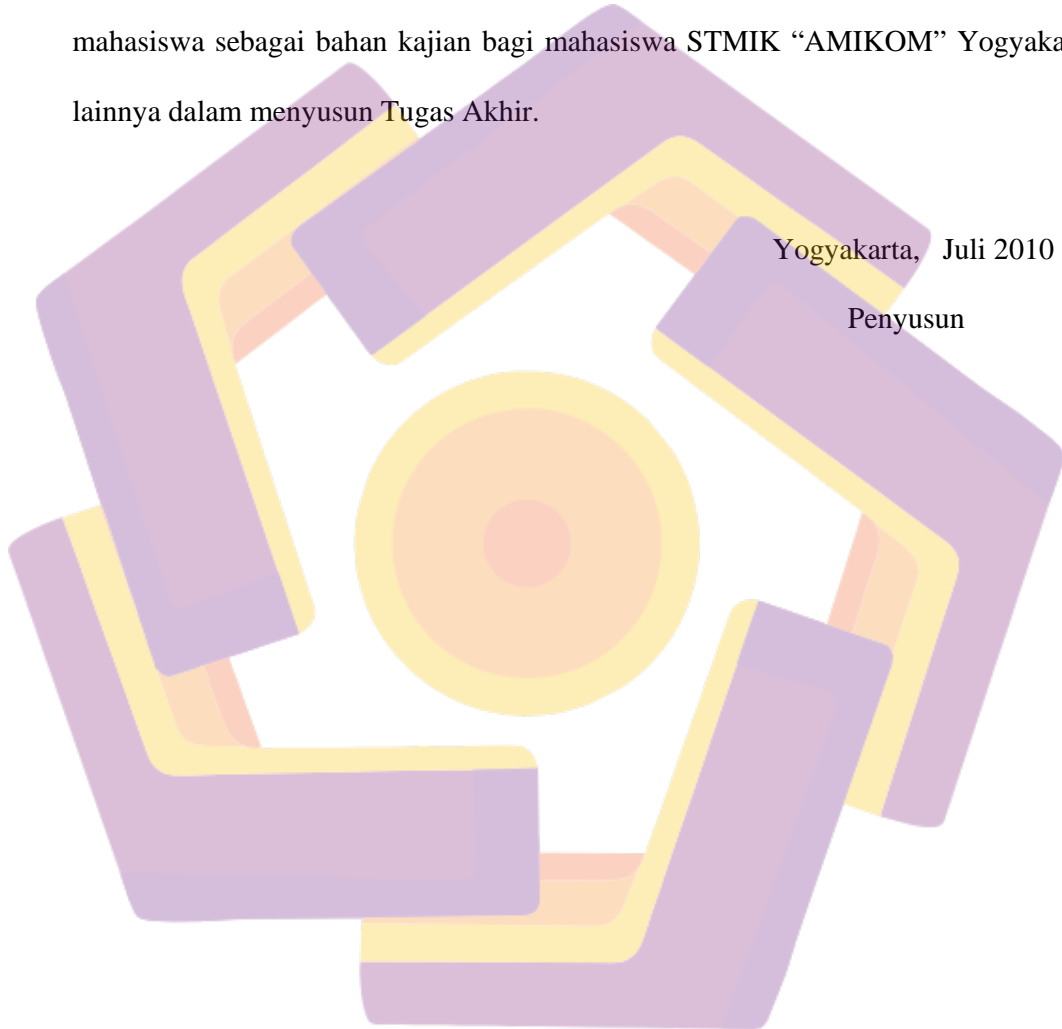
1. Bapak Prof. Drs. M.Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan membantu penulis selama menempuh kuliah.
4. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan baik.
5. Sahabat – sahabat dan keluarga besar D3TI-B angkatan 2007, atas keceriaan yang selama tiga tahun ini kita jalani bersama. Kebersamaan ini memberikan warna yang sangat indah dalam kehidupan saya.

Penulis menyadari tidak ada manusia yang sempurna didunia ini begitu pula dengan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi tercapai kesempurnaan.

Akhirnya penulis berharap semoga hasil ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta lainnya dalam menyusun Tugas Akhir.

Yogyakarta, Juli 2010

Penyusun



INTISARI

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam meningkatkan pergerakan ekonomi suatu Negara. Sektor pariwisata yang didukung oleh promosi wisata dalam pengaplikasian media komunikasi visual dapat menjadi alat publikasi ampuh dalam memperkenalkan suatu lokasi wisata di mata dunia. Indonesia yang sarat akan kekayaan alami dan budaya dengan karakteristik budaya khas kurang terpublikasikan dengan baik di kalangan dunia.

Peta wisata merupakan salah satu media visual yang memiliki fungsi sebagai petunjuk lokasi dan alat pendukung promosi wisata. Penanaman image Kabupaten Gunungkidul yang didukung dengan slogan Gunungkidul Handayani dengan konsisten dalam berbagai media cetak terutama peta wisata menjadi target utama dalam kegiatan membangun sektor pariwisata di Gunungkidul.

Menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi Peta Interaktif Lokasi Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul yang diharapkan dapat menjadi sarana promosi pariwisata dan sekaligus memudahkan turis – turis untuk mengetahui lokasi pariwisata di Kabupaten Gunungkidul. Aplikasi Peta Interaktif Lokasi Pariwisata Kabupaten Gunungkidul dibuat dengan menggunakan Macromedia director MX. Tujuan dari pada pelaksanaan tugas akhir ini adalah untuk mendapatkan gambaran suatu rancangan peta wisata yang ideal sesuai dengan konsistensi slogan yang ada.

Kata kunci : media komunikasi visual, struktur visual, peta wisata, komparasi, elemen – elemen visual peta.

ABSTRACT

Tourism sector is one of the important sectors in improving the economic movement of a State. Tourism sector is supported by a promotional tour in the application of visual communication media can be a powerful publicity tool in introducing a tourist location in the eyes of the world. Indonesia which will packed natural and cultural richness with unique cultural characteristics unpublished less well in the world.

Tour map is a visual medium that has a function as a location guide and support tourism promotion tool. Planting image gunungkidul districts supported by the slogan Gunungkidul Handayani consistently in various print media, especially the tourism map of the main targets in the tourism sector building activity in Gunungkidul.

Answering these problems, developed an application Interactive Map Location Gunungkidul Tourism in the district that is expected to be a means of tourism promotion as well as facilitate tourists - tourists to know the location of tourism in the district Gunungkidul. Interactive Location Maps application Gunungkidul District Tourism created using Macromedia Director MX The purpose of the implementation of this final task is to get a picture of a design ideal tourist map in accordance with the consistency of existing slogans.

Keywords: visual communications media, visual structure, tourist maps, comparisons, element - the element of visual maps.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Internal	3
1.4.2. Eksternal	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Bagi obyek wisata	4

1.5.2. Bagi Mahasiswa.....	4
1.5.3. Bagi Akademik	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1. Metode Obvervasi.....	5
1.6.2. Metode Wawancara	5
1.6.3. Metode Kepustakaan	5
1.6.4. Dokumentasi	5
1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	6
1.8. Jadwal Kegiatan	7
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....	7
BAB II BAB DASAR TEORI.....	8
2.2. Sejarah Multimedia.....	8
2.3. Pentingnya Multimedia.....	9
2.4. Tujuan multimedia	10
2.5. Objek – Objek Multimedia	10
2.5.1. Teks	10
2.5.2. Grafis	10
2.5.3. Audio	11
2.5.4. Video	12
2.5.5. Animasi.....	12
2.6. Struktur Sistem Informasi	13
2.6.1. Struktur Linear.....	13
2.6.2. Struktur Menu.....	13

2.6.3.Struktur Hierarki.....	14
2.6.4.Struktur Jaringan.....	14
2.6.5.Struktur Campuran	15
2.7. Langkah – Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	16
2.7.1.Mendefinisikan masalah	16
2.7.2.Merancang Konsep	16
2.7.3.Merancang Isi Aplikasi.....	16
2.7.4.Menulis Naskah	17
2.7.5.Merancang Grafik.....	18
2.7.6.Memproduksi Sistem.....	18
2.7.7.Melakukan Tes Pemakai.....	19
2.7.8.Memelihara Sistem	19
2.8. Software Yang Digunakan Dalam Membangun Aplikasi Multimedia.....	21
2.8.1.Macromedia Director MX	21
2.8.2.Macromedia Flash	22
2.8.3.Adobe Photoshop.....	23
2.8.4.Adobe Audition	24
BAB III TINJAUAN UMUM	26
3.1.1.Sejarah Kabupaten Gunungkidul.....	26
3.1.2.Keadaan Geografis Kabupaten Gunungkidul	29
3.2. Gambaran Umum Obyek wisata.....	29
3.2.1.Wisata Alam	29
3.2.2.Wisata Budaya.....	31

3.2.3. Wisata Goa	33
3.2.4. Wisata Pantai	34
3.2.5. Wisata Karst	39
3.2.6. Desa Wisata	40
3.3. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Gunungkidul	42
3.4. Hubungan Dinas Pariwisata Gunungkidul dengan Obyek Wisata.....	43
3.5. Jarak Tempat Wisata.....	43
3.6. Sarana Pendukung Pariwisata	46
BAB IV PEMBAHASAN	52
4.2. Merancang Konsep	52
4.2.1. Teks	53
4.2.2. Image / Gambar	53
4.2.3. Suara	53
4.2.4. Animasi.....	53
4.3. Merancang Isi Aplikasi	54
4.3.1. Halaman Pembuka	54
4.3.2. Halaman Utama	54
4.3.3. Halaman Penutup.....	77
4.4. Menulis Naskah	77
4.4.1. Struktur Rancangan Aplikasi.....	78
4.4.2. Merancang Grafik	79
4.5. Memproduksi System	90
4.5.1. Bekerja Dengan Adobe Photoshop 7.0.....	90

4.5.2.Membuat Tombol Animasi dengan Flash MX.....	99
4.5.3.Editing Music pada Adobe Audition 1.5	104
4.5.4.Bekerja dengan Macromedia Director MX	108
4.6. Melakukan Test Pemakaian.....	125
4.7. Menggunakan Sistem.....	125
4.7.1.Spesifikasi Komputer yang digunakan.....	126
4.7.2.Petunjuk menjalankan program.....	127
4.8. Memelihara Sistem.....	127
BAB V PENUTUP	130
5.1. Kesimpulan.....	130
5.2. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 3.1 Jarak tempat wisata	43
Tabel 3.2 Transportasi dan angkutan wisata	46
Tabel 3.3 Hotel.....	46
Tabel 3.4 Rumah Makan	47
Tabel 3.5 Industri Kerajinan	48
Tabel 3.6 Pelayanan Kesehatan.....	51
Tabel 4.1 Hotel.....	71
Tabel 4.2 Rumah Makan	72
Tabel 4.3 Pelayanan Kesehatan.....	74
Tabel 4.4 Industri Kerajinan	76
Tabel 4.5 Transportasi dan Angkutan Wisata.....	76

DAFTAR GAMBAR

Dambar 2.1 Struktur Linear	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.5 Struktur Campuran	15
Gambar 2.6 Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash MX	23
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop	24
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition.....	25
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.....	42
Gambar 4.1 Struktur Rancangan Aplikasi	78
Gambar 4.2 Tampilan Rancangan Menu Utama.....	79
Gambar 4.3 Tampilan Rancangan Menu Sejarah	80
Gambar 4.4 Tampilan Rancangan Menu Letak	81
Gambar 4.5 Tampilan Rancangan Menu Peta Aplikasi	82
Gambar 4.6 Tampilan Rancangan Menu Rumah Makan.....	83
Gambar 4.7 Tampilan Rancangan Menu Hotel.....	84
Gambar 4.8 Tampilan Rancangan Menu Kesehatan.....	85
Gambar 4.9 Tampilan Rancangan Menu Transportasi	86
Gambar 4.10 Tampilan Rancangan Menu Kerajinan.....	87
Gambar 4.11 Tampilan Rancangan Menu Galeri Foto	88

Gambar 4.12 Tampilan Rancangan Menu Exit.....	89
Gambar 4.13 Kotak Dialog New.....	91
Gambar 4.14 Tampilan New	91
Gambar 4.15 Tampilan Open.....	92
Gambar 4.16 Tampilan Pembukaan.....	93
Gambar 4.17 Tampilan Exit.....	93
Gambar 4.18 Desain Tampilan Utama.....	94
Gambar 4.19 Tampilan Layer Style.....	96
Gambar 4.20 Tampilan Isi Wisata	96
Gambar 4.21 Tampilan New	97
Gambar 4.22 Tampilan Nama Lokasi Wisata.....	97
Gambar 4.23 Tampilan Layer Style.....	98
Gambar 4.24 Tampilan Galeri Foto	99
Gambar 4.25 Kotak Dialog Create New Symbol.....	100
Gambar 4.26 Tampilan Timeline Symbol Button "Tombol".....	100
Gambar 4.27 Objek Lingkaran pada Frame Up.....	101
Gambar 4.28 Objek Segitiga pada Frame Over	101
Gambar 4.29 Tampilan Tombol pada Frame Hit.....	102
Gambar 4.30 Kotak Dialog Publish Setting.....	103
Gambar 4.31 Tampilan Open.....	105
Gambar 4.32 Tampilan pada Adobe Audition	105
Gambar 4.33 Tampilan Music yang terseleksi.....	106
Gambar 4.34 Tampilan Music yang Telah Terpotong.....	107

Gambar 4.35 Tampilan Save as Type	107
Gambar 4.36 Tampilan Import File	108
Gambar 4.37 Tampilan Image Options	109
Gambar 4.38 Tampilan Cast	109
Gambar 4.39 Tampilan pada Score dan Stage	110
Gambar 4.40 Tampilan Script Behavior : Tombol Forward	111
Gambar 4.41 Tampilan Script Behavior : Tombol Back	111
Gambar 4.42 Tampilan pada Score dan Script Behavior	112
Gambar 4.43 Tampilan Script Sejarah	112
Gambar 4.44 Tampilan Score pada Peta Aplikasi	114
Gambar 4.45 Tampilan Peta Aplikasi	114
Gambar 4.46 Tampilan Nama Jalan pada Peta Aplikasi.....	115
Gambar 4.47 Script untuk Nama Jalan	115
Gambar 4.48 Script Lokasi Wisata	116
Gambar 4.49 Tampilan Score dan Properti Inspector dengan Blend = 100.....	116
Gambar 4.50 Tampilan Score dan Properti Inspector dengan Blend = 0.....	116
Gambar 4.51 Tampilan pada Score	117
Gambar 4.52 Tampilan Isi Wisata	118
Gambar 4.53 Tampilan Score dan Aplikasi Peta	119
Gambar 4.54 Tampilan Score dan Script Behavior	119
Gambar 4.55 Tampilan Transition	120
Gambar 4.56 Tampilan Score pada Galeri Foto.....	121
Gambar 4.57 Tampilan Galeri Foto	121

Gambar 4.58 Tampilan Score dan Script	122
Gambar 4.59 Tampilan Score dan Script pada Menu Utama.....	123
Gambar 4.60 Tampilan Script Back dan Forward	123
Gambar 4.61 Tampilan Score pada Menu Exit.....	124
Gambar 4.62 Tampilan Menu Exit.....	124
Gambar 4.63 Tampilan Script Exit	125

