

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
GUNA MEMPERKENALKAN KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**TRI NUGRAHA**

**06.11.1240**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
GUNA MEMPERKENALKAN KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**TRI NUGRAHA**

**06.11.1240**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
GUNA MEMPERKENALKAN KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**TRI NUGRAHA**

**06.11.1240**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Maret 2010

Dosen Pembimbing,



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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**  
**GUNA MEMPERKENALKAN KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**TRI NUGRAHA**

**06.11.1240**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Februari 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

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


**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Februari 2011



**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, 1 Februari 2011

TRI NUGRAHA  
06.11.1240

## M O T T O

“Jangan menunda sesuatu apabila sekarang bisa kamu kerjakan,  
menunda hanya akan menjadi beban masalah ”

“Jangan pernah katakan tidak, karena kata tidak akan berpengaruh bagi  
yang menyikapi, Optimis dan mesti harus lebih percaya diri ”

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka  
apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakan dengan  
sungguh -sungguh ( urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhan  
mullah hendaknya kamu berharap ”

(Qs Alam Nasrah 68)

“Apapun yang kamu kerjakan, kerjakanlah semata - mata  
hanya karena - Nya dengan penuh keiklasan. Insya Allah hasil  
kerja kerasmu ta kan sia -sia. ”

“Bukan hasil akhir, tapi proses menuju hasil akhir itu yang  
terpenting ”

“Percayalah Perubahan mu akan membuahkan hasil yang tidak ternilai  
harganya, karena dengan begitu dorongan untuk maju buat kamu akan  
semakin bertambah ”

“Do á memberikan kekuata pada orang yang lemah, membuat  
orang tidak percaya menjadi percaya dan memberikan keberanian pada  
orang yang ketakutan ”

Tiada Kata Seindah Do'a

## PERSEMBAHAN

- v *Allah Subhana Wata'ala, atas petunjuk serta rahmat dan ridho-nyalah saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tanpa halangan yang berarti.*
- v *Kedua orang tuaku, Ayah dan Ibu tercinta yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, terima kasih atas segala do'a, nasehat, dukungan dan semangat yang tak pernah henti hingga saat ini.*
- v *Kepada Kakak ku, Fitria Ningsih (Wo Ria), Harry Rustanto (Udo Aji), dan Adik ku Vidya Nahlia Utami. Inug ucapkan terimakasih atas segala dukungan, pengorbanan dan do'anya. Semoga kita sukses selalu... Amien*
- v *Kepada seluruh Keluarga Besar ku di Krui Lampung Barat dan dimanapun berada. Inug ucapkan terimakasih atas segala dukungan, dan do'anya.*
- v *Sahabat maupun Kerabat ku, Cik Lay, Dang Achad, Dang Eko, Dang Aje, Ngah Medi, Cik Win, Uncu Redi, Ngah Wi, Badiul, Cik Bawonk, Akang Roni, Maz Munif, Maz Miftah dan Maz Dimas (Master). Serta sahabat ku yang lainnya dimanapun kalian berada yang tidak bisa diucapkan satu persatu. Terimakasih atas bantuannya selama ini, semoga kita sukses selalu Brother. Amiiien...*
- v *Seluruh Anak Thuakrui United , Wong Puluh, IKPM Lampung Barat, dan juga teman satu angkatan ku di Kampus Ungu STMIK AMIKOM Yogyakarta S1-TI D 2006, semoga kita bisa bertemu kembali dilain waktu serta selalu diberikan kesehatan dan sukses selalu... Amien ....*
- v *Dan juga Almamater Kampus Ungu STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ku ilmu pengetahuan yang bermanfaat, semoga dapat berguna baik bagi diri sendiri maupun orang lain,, Amieeen... ..*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat dan limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan serta saran sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kami, dan juga seluruh staf serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.



5. Dinas Perhubungan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Lampung Barat yang telah berkenan memberikan izin penelitian.
6. Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga besarku yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian laporan skripsi ini.
7. Teman - teman angkatan 2006 terutama S1TI - D, yang senasib dan seperjuangan yang baik. Akhirnya kita harus berpisah juga, semoga kita semua sukses sesuai dengan pilihanya masing – masing, Amin yarobbalalamin.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan bersama dalam peningkatan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 14 Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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.....	6

1.8 Rencana Kegiatan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2 Pengertian Multimedia.....	11
2.3 Elemen-elemen Multimedia .....	13
2.3.1 Gambar ( <i>Image</i> ).....	13
2.3.2 Audio ( <i>Sound</i> ) .....	13
2.3.3 Teks ( <i>Teks</i> ) .....	14
2.3.4 Animasi ( <i>Animation</i> ) .....	14
2.3.5 Video ( <i>Video</i> ) .....	14
2.4 Struktur Sistem Aplikasi.....	14
2.4.1 Struktur Desain Linear .....	15
2.4.2 Struktur Desain Hierarki.....	15
2.4.3 Struktur Desain Piramida .....	16
2.4.4 Struktur Desain Polar .....	16
2.5 Langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	17
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.6.1 Macromedia Flash 8.....	22
2.6.2 Adobe Photoshop Cs.....	26
2.6.3 Adobe Audition 1.5.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Visi dan Misi.....	33

3.1.2	Struktur Organisasi.....	34
3.2	Analisis Sistem Multimedia .....	34
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	35
3.2.2	Masalah Dalam Sistem Multimedia .....	35
3.2.3	Definisi Masalah .....	36
3.3	Analisis Kelemahan Sistem ( <i>PIECES</i> ) .....	36
3.3.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ).....	36
3.3.2	Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	38
3.3.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economic</i> ).....	39
3.3.4	Analisis Keamanan ( <i>Control</i> ).....	40
3.3.5	Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	41
3.3.6	Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ).....	42
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	45
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	45
3.4.3	Kebutuhan Teknologi Teknisi ( <i>Brainware</i> ) .....	46
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.5.1	Kelayakan Teknologi .....	47
3.5.2	Kelayakan Hukum.....	47
3.5.3	Kelayakan Operasional.....	47
3.5.4	Kelayakan Ekonomi .....	48
1.	Komponen Biaya.....	48
2.	Komponen Manfaat.....	49

a.	Metode Periode Pengembalian .....	51
b.	Metode Pengembalian Investasi .....	51
c.	Metode Nilai Sekarang.....	52
3.6	Perancangan Sistem .....	54
3.6.1	Merancang konsep .....	54
3.6.2	Merancang Isi .....	54
3.6.3	Merancang Naskah.....	57
3.6.4	Merancang Grafik .....	66
1.	Rancangan Intro .....	66
2.	Menu Utama .....	67
3.	Menu Profil.....	68
4.	Menu Galeri.....	69
5.	Menu Wisata.....	70
	<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	72
4.1	Memproduksi Sistem .....	72
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop.....	73
1.	Pembuatan Background.....	73
2.	Daftar Gambar Format PNG.....	75
4.1.2	Mengedit Suara Dengan Adobe Audition 1.5.....	77
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash 8.....	79
1.	Mengimport Data ke Dalam Macromedia Flash 8.....	79
2.	Membuat Animasi.....	81
3.	Membuat Tombol.....	82

4.	Menyisipkan Action Script.....	84
5.	Membuat Tampilan Full Screen.....	86
6.	Membuat File Executable.....	86
4.1.4	Membuat File Autorun.....	87
4.1.5	Proses Burning ke CD.....	88
4.2	Uji Coba Sistem.....	90
4.3	Manual Program.....	93
4.3.1	Intro.....	93
4.3.2	Home.....	94
4.3.3	Profil.....	95
4.3.4	Galeri.....	97
4.3.5	Wisata.....	98
4.3.6	Exit.....	99
4.4	Menggunakan Sistem.....	100
4.5	Memelihara Sistem.....	101
4.5.1	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	101
4.5.2	Pemeliharaan Aplikasi Multimedia Interaktif.....	102
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>103</b>
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>105</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Elemen – elemen Multimedia.....	13
Gambar 02. Struktur Desain Linier.....	15
Gambar 03. Struktur Desain Hierarki.....	16
Gambar 04. Struktur Desain Pirmida.....	16
Gambar 05. Struktur Desain Polar.....	17
Gambar 06. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 07. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 08. Tampilan Macromedia Flash 8.....	23
Gambar 09. Tampilan Adobe Photoshop Cs.....	26
Gambar 10. Tampilan Peengeditan Audio Adobe Audition.....	28
Gambar 11. Struktur Organisasi Kabupaten Lampung Barat.....	34
Gambar 12. Struktur Hierarki Program Aplikasi.....	55
Gambar 13. Rancangan Intro.....	66
Gambar 14. Halaman Tombol Untuk Memulai.....	67
Gambar 15. Rancangan Menu Utama.....	67
Gambar 16. Rancangan Menu Profil.....	68
Gambar 17. Rancangan Menu Galeri.....	69
Gambar 18. Rancangan Menu Wisata.....	70
Gambar 19. Diagram Alur Proses Sistem.....	72
Gambar 20. Layar Baru Pada Adobe Photoshop Cs.....	73
Gambar 21. Layar Kerja di Adobe Photoshop Cs.....	74

Gambar 22. Tampilan Save As di Adobe Photoshop Cs .....	75
Gambar 23. Halaman Utama.png .....	75
Gambar 24. Profil.png.....	76
Gambar 25. Galeri.png.....	76
Gambar 26. Wisata.png.....	76
Gambar 27. Memilih Suara Yang Akan Dibuka .....	77
Gambar 28. Tampilan Pemotongan / Penghapusan Suara .....	78
Gambar 29. Tampilan Save As di Adobe Audition.....	78
Gambar 30. Tampilan Import to Library.....	80
Gambar 31. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash 8 .....	80
Gambar 32. Tampilan Motion Tweening.....	81
Gambar 33. Tampilan Membuat Tombol.....	82
Gambar 34. Tampilan Pembuatan Button.....	83
Gambar 35. Tampilan Publish Setting .....	87
Gambar 36. Tampilan Awal Nero .....	88
Gambar 37. Tampilan Yang Akan di Buring Pada Nero .....	89
Gambar 38. Tampilan Halaman Intro .....	93
Gambar 39. Tampilan Halaman Memulai Aplikasi.....	94
Gambar 40. Tampilan Halaman Utama atau Home.....	94
Gambar 41. Tampilan Halaman Profil.....	96
Gambar 42. Tampilan Halaman Photo Pariwisata.....	97
Gambar 43. Tampilan Halaman Video .....	97
Gambar 44. Tampilan Halaman Keterangan Pariwisata.....	98



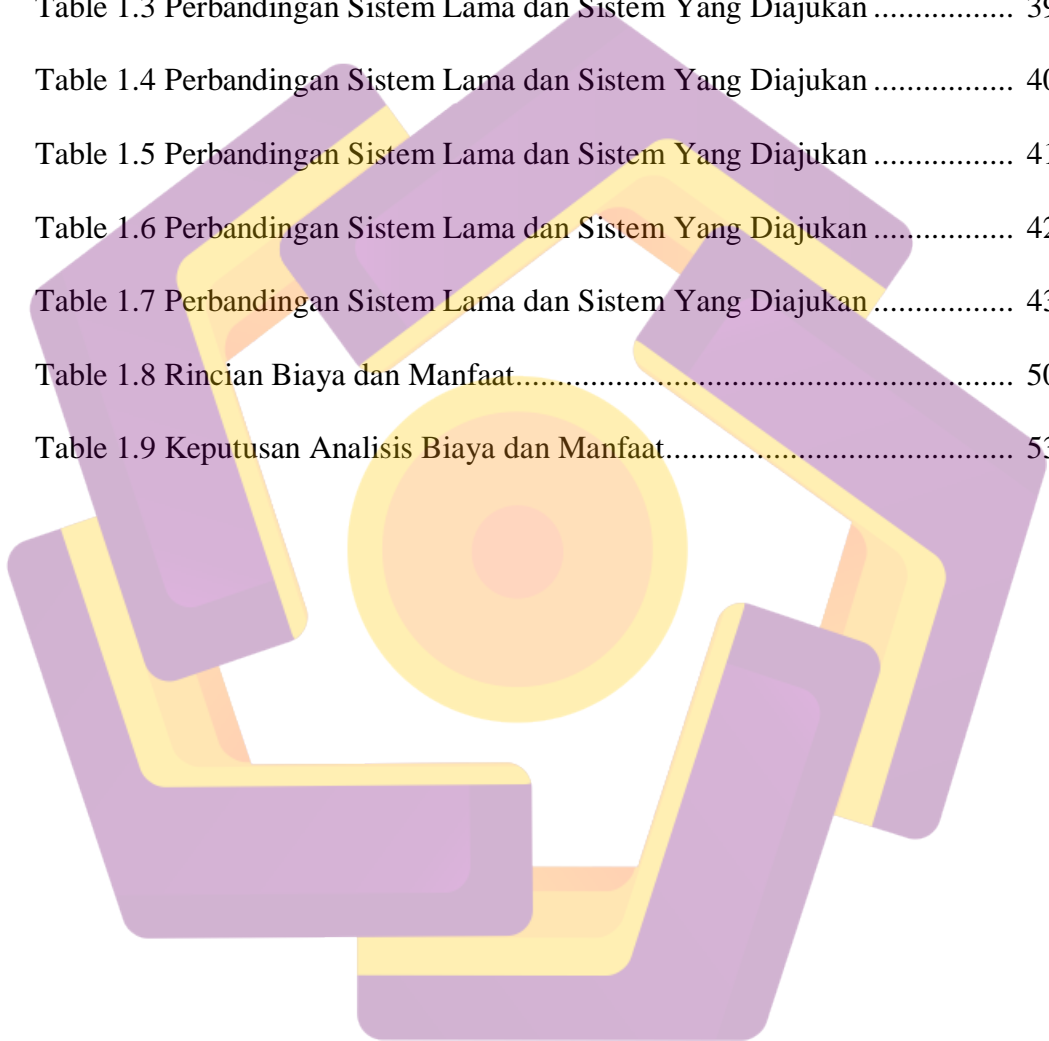
Gambar 45. Tampilan Halaman Peta Lokasi..... 99

Gambar 40. Tampilan Halaman Keluar ..... 100



## DAFTAR TABEL

Table 1.1 Perencanaan Kegiatan Skripsi.....	8
Table 1.2 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	37
Table 1.3 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	39
Table 1.4 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	40
Table 1.5 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	41
Table 1.6 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	42
Table 1.7 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Yang Diajukan .....	43
Table 1.8 Rincian Biaya dan Manfaat.....	50
Table 1.9 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat.....	53



## INTISARI

Dalam perkembangan informasi saat ini sangat dibutuhkan bagi khalayak ramai, perkembangan suatu informasi maupun petunjuk yang interaktif dimana seseorang ingin tahu informasi tempat lokasi yang ingin dijelajah oleh pengguna informasi, salah satunya ialah media informasi pariwisata.

Kabupaten Lampung Barat salah satunya yang memiliki banyak potensi wisata yang tak kalah menariknya dengan wilayah lain, tetapi pada saat ini kurang promosi sehingga pariwisata yang ada kurang dikenal. Maka diperlukan media promosi yang dapat mengenalkan dan memberikan gambaran secara langsung. multimedia interaktif dapat memberikan gambaran tentang keindahan obyek-obyek wisata dan memberikan informasi kepada wisatawan. khususnya di wilayah Kabupaten Lampung Barat.

Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah menghasilkan media informasi yang dapat mengenalkan dan memberikan informasi tentang keindahan pariwisata yang ada di lampung barat agar dapat dikenal oleh masyarakat luas, dan kedepannya dapat bermanfaat dalam media informasi dan promosi khususnya untuk Kabupaten Lampung Barat.

Kata kunci : multimedia interaktif, informasi dan promosi

## **ABSTRACT**

*In the development of the current information is needed for the general public, as well as the development of an information and an interactive guide where someone wants to know information on the location where you want explored by users of information, one of which is the medium of tourism information.*

*West Lampung regency one that has a lot of tourism potential that is not less exciting as the other regions, but at this time so that less promotion of existing tourismless well known. Media campaign is needed to introduce and give an ideadirectly. interactive multimedia can provide a snapshot of the beauty of the objects tours and provide information to tourists. particularly in areas of West Lampung regency.*

*The purpose of this interactive multimedia production is to produce media informationto introduce and provide information about tourism beauty in the west for lampung can be recognized by society at large, and the future can be helpful in promotion and information media in particular to the West Lampung regency.*

*Key words: interactive multimedia, information and promotion*

