

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA WISATA  
TANJUNG KABUPATEN SLEMAN**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Yudo Aji Pradana**

**08.02.7054**

**Riva Andriana Eka Dewi**

**08.02.7073**

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

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA WISATA  
TANJUNG KABUPATEN SLEMAN**

**Tugas Akhir**

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



disusun oleh

**Yudo Aji Pradana**

**08.02.7054**

**Riva Andriana Eka Dewi**

**08.02.7073**

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

# **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

**Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Desa Wisata Tanjung  
Kabupaten Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yudo Aji Pradana** 08.02.7054

**Riva Andriana Eka Dewi** 08.02.7073

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 10 November 2011

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, S.Kom.**  
NIK. 190000001

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Desa Wisata Tanjung  
Kabupaten Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yudo Aji Pradana**

**08.02.7054**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Oktober 2011

### Susunan Dewan Penguji

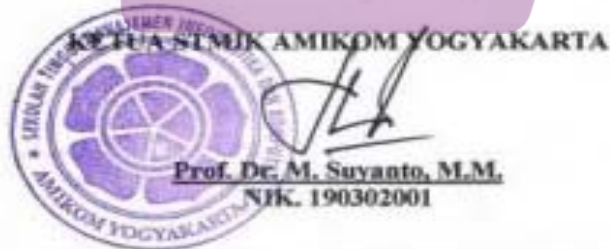
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.**  
**NIK. 190302008**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 17 November 2011



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya penulis tugas akhir ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah ini merupakan pengamatan, pemikiran dan pemaparan asli baik untuk naskah laporan maupun untuk kegiatan pembuatan program yang tercantum sebagai bagian naskah laporan tugas akhir. Apabila terdapat referensi karya orang lain atau pihak lain, saya akan menyebutkan sumber secara lengkap dan jelas dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini, jika ternyata terbukti melakukan pelanggaran maka saya siap bersedia menerima sanksi berdasarkan ketentuan akademik.

Yogyakarta, 22 Oktober 2011

Yudo Aji Pradana

08.02.7054

Riva Andriana Eka Dewi

08.02.7073



---

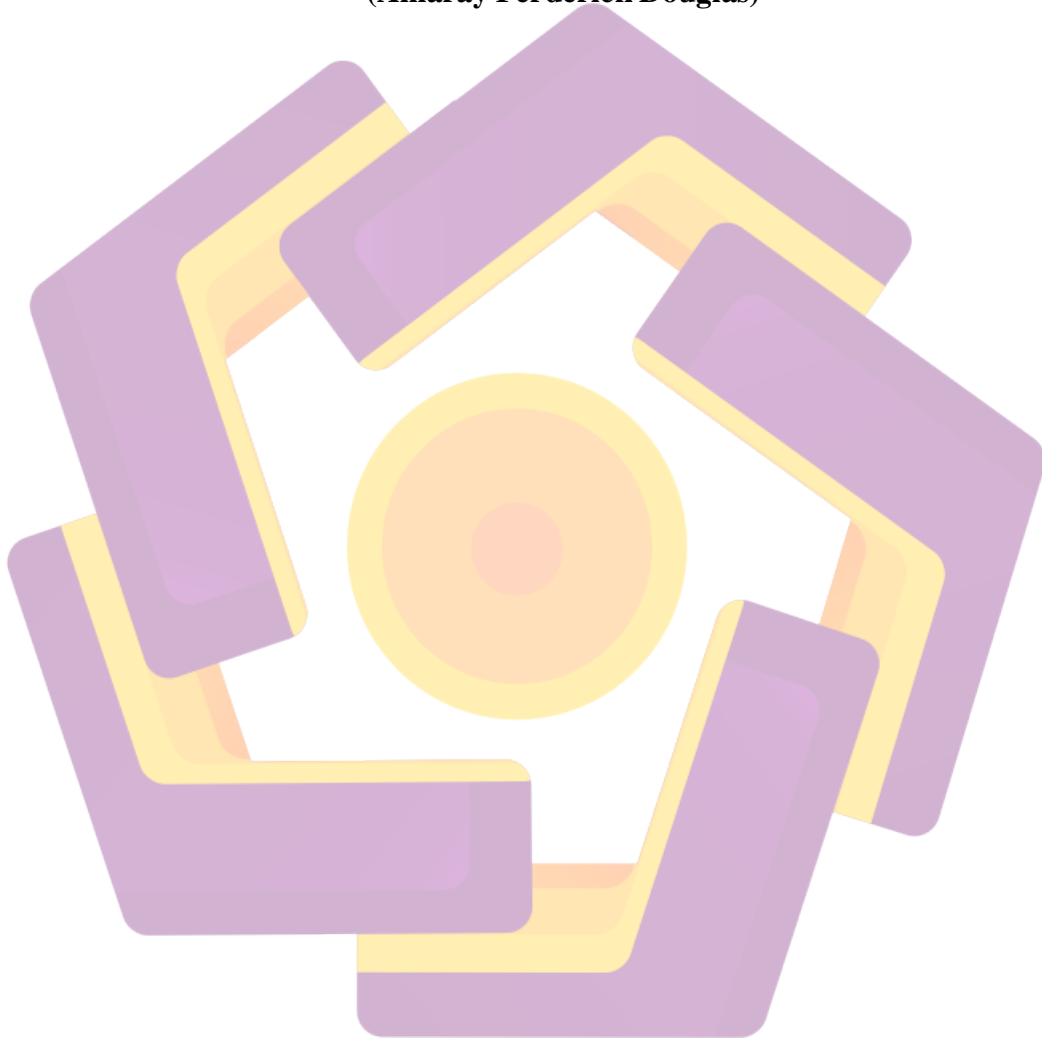


---

## **MOTTO**

**“Tanpa adanya perjuangan, kemajuan takkan terjadi”**

**(Amaray Ferderick Douglas)**



## PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

- Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil.
- Bapak Agus Purwanto yang telah memberikan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
- Untuk Riva Andriana Eka Dewi yang telah memberikan dukungan dan semangat.
- Keluarga besar MI A 08 terimakasih atas bantuannya. Banyak hal telah kita lalui bersama, baik suka maupun duka.
- Terimakasih buat Lik West, Lik Robert, Lik Reza, Lik Ahtung, dan Pak Lik yang lainnya yang sudah banyak membantu.
- Untuk Desa Wisata Tanjung kami ucapkan banyak-banyak terima kasih. Khususnya untuk Ibu Sujarwati.
- Untuk Teman2 warnet yang bersedia bertukar pikiran dalam pembuatan program.
- Buat semua makhluk hidup yang sudah membantu dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu, kami ucapkan terima kasih.

By : "Fx"

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akan hidayah dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat di selesaikan. Tugas Akhir yang berjudul “Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman” Dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat penyelesaian pada Program Studi Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar ahli madya, serta salah satu upaya dalam meningkatkan dan memperluas wawasan mahasiswa sebagai calon professional di masa yang akan datang.

Penyelesaian Tugas Akhir ini berjalan lancar berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Semua Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM.
4. Ibu Sujarwati Ketua Pengurus Desa Wisata Tanjung.
5. Semua Warga Desa Wisata Tanjung.
6. Kedua orang tua yang telah memberi dukungan baik material maupun spiritual.



7. Semua teman-teman 08-D3MI-1 yang telah banyak membantu.
8. Semua hamster-hamster peliharaanku yang setiap malam menemani dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas dukungannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun kesempurnaan dalam Tugas Akhir ini. Akhirnya hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa memohon ampun dan petunjuk dari segala kesalahan.

Yogyakarta, 22 Oktober 2011

Penyusun

## DAFTAR ISI

|                                   |                                       |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| <b>Judul</b> .....                | i                                     |
| Lembar Persetujuan.....           | ii                                    |
| Lembar Pengesahan .....           | iii                                   |
| Lembar Pernyataan Keaslian.....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b>   |
| Motto.....                        | v                                     |
| Persembahan.....                  | <b>Error! Bookmark not defined.i</b>  |
| Kata Pengantar .....              | <b>Error! Bookmark not defined.ii</b> |
| Daftar Isi .....                  | iix                                   |
| Daftar Tabel .....                | xii                                   |
| Daftar Gambar .....               | xiii                                  |
| Intisari .....                    | xv                                    |
| Abstract .....                    | xvi                                   |
| <b>I. PENDAHULUAN</b> .....       | 1                                     |
| 1.1 Latar belakang masalah .....  | 1                                     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....          | 3                                     |
| 1.3 Batasan Masalah .....         | 3                                     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....       | 4                                     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....      | 4                                     |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data ..... | 5                                     |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....   | 6                                     |
| 1.8 Jadwal Kegiatan .....         | 7                                     |
| <b>II. DASAR TEORI</b> .....      | 9                                     |
| 2.1 Sistem .....                  | 9                                     |
| 2.1.1Definisi Sistem .....        | 10                                    |
| 2.1.2 Karakteristik Sistem.....   | 11                                    |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia.....  | 15                                    |

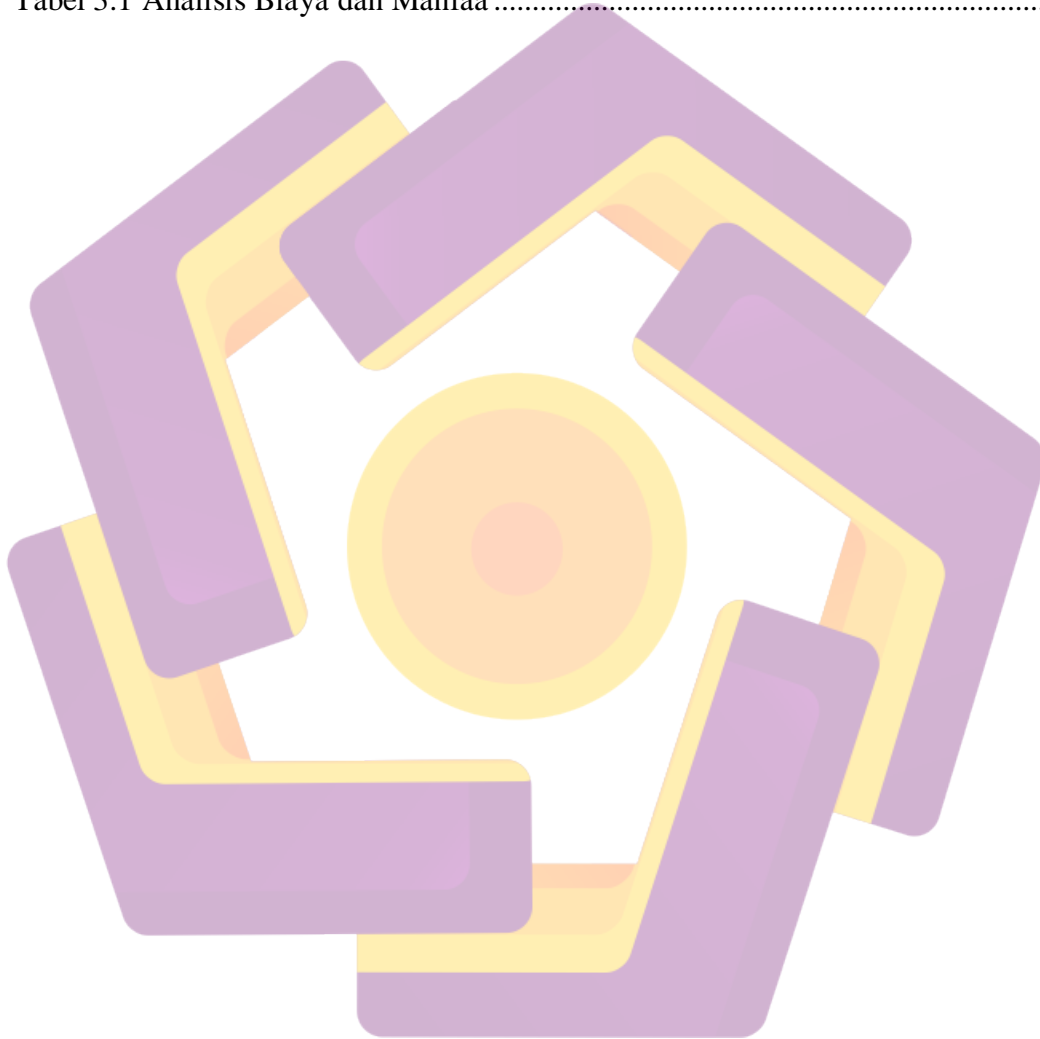
|       |                                       |    |
|-------|---------------------------------------|----|
| 2.2.1 | Sejarah Multimedia.....               | 15 |
| 2.2.2 | Pengertian Multimedia.....            | 16 |
| 2.2.3 | Unsur Multimedia.....                 | 16 |
| 2.3   | Struktur Pengembangan multimedia..... | 18 |
| 2.4   | Struktur Aplikasi Multimedia.....     | 22 |
| 2.5   | Teknik Penyajian Multimedia.....      | 24 |
| 2.6   | Perangkat lunak yang digunakan.....   | 25 |
| 2.6.1 | Adobe Photoshop CS2.....              | 25 |
| 2.6.2 | Adobe Audition.....                   | 27 |
| 2.6.3 | Macromedia Flash MX 2004.....         | 29 |
| 2.7   | Perangkat Keras Yang Digunakan.....   | 34 |
| III.  | TINJAUAN UMUM.....                    | 36 |
| 3.1   | Sejarah singkat.....                  | 36 |
| 3.2   | Visi Dan Misi.....                    | 39 |
| 3.3   | Struktur Organisasi.....              | 39 |
| 3.4   | Lokasi Desa Wisata.....               | 42 |
| 3.5   | Prestasi.....                         | 42 |
| 3.6   | Media Promosi.....                    | 42 |
| 3.7   | Daerah Alternatif Wisata.....         | 43 |
| 3.7.1 | Kaliurang.....                        | 43 |
| 3.7.2 | Monumen Yogya Kembali.....            | 46 |
| 3.7.3 | Museum Gunung Merapi (MGM).....       | 46 |
| 3.8   | Daftar harga paket wisata.....        | 48 |
| 3.9   | Analisis Biaya dan Manfaat.....       | 48 |
| 3.9.1 | Komponen-komponen biaya.....          | 49 |
| 3.9.2 | Komponen-komponen manfaat.....        | 50 |
| IV.   | PEMBAHASAN.....                       | 51 |
| 4.1   | Mendefinisikan Masalah.....           | 51 |



|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 4.2 Merancang Konsep .....            | 52 |
| 4.3 Merancang Isi.....                | 53 |
| 4.4 Menulis Naskah .....              | 53 |
| 4.5 Merancang Grafik.....             | 55 |
| 4.6 Memproduksi Sistem.....           | 70 |
| 4.6.1 Membuat Header .....            | 70 |
| 4.6.2 Mengedit Sound .....            | 71 |
| 4.6.3 Mempersiapkan Stage.....        | 73 |
| 4.6.4 Mengimport Gambar.....          | 73 |
| 4.6.5 Membuat Tombol Interaktif ..... | 75 |
| 4.6.6 Membuat Tombol Keluar .....     | 76 |
| 4.6.7 Publish Setting .....           | 77 |
| 4.7 Melakukan Tes Pemakaian .....     | 78 |
| 4.8 Menggunakan Sistem .....          | 79 |
| 4.8.1 Spesifikasi komputer.....       | 79 |
| 4.8.2 Cara menggunakan sistem.....    | 79 |
| 4.9 Pemeliharaan Sistem .....         | 80 |
| V. PENUTUP .....                      | 81 |
| 5.1 Kesimpulan .....                  | 81 |
| 5.2 Saran .....                       | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                  | 83 |

## DAFTAR TABEL

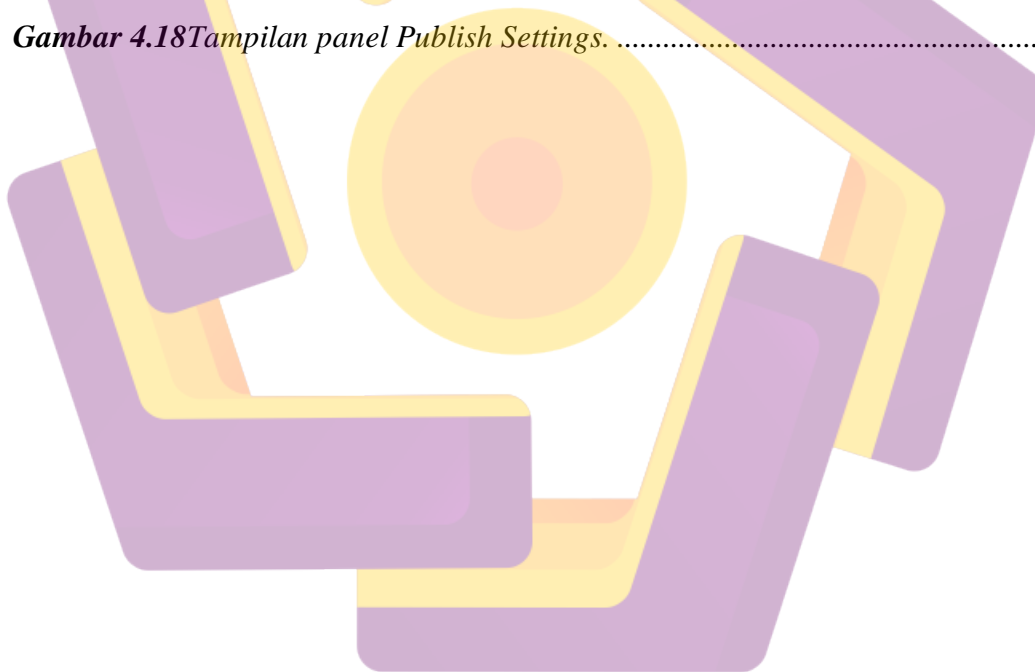
|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....            | 8  |
| Tabel 3.1 Analisis Biaya dan Manfaa ..... | 50 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <i>Gambar 2.1</i> Gambaran Karakteristik Sistem.....           | 11 |
| <i>Gambar 2.2</i> Elemen-elemen Multimedia.....                | 18 |
| <i>Gambar 2.3</i> Bagan arus proses sistem konvensional .....  | 21 |
| <i>Gambar 2.4</i> Struktur Linear.....                         | 22 |
| <i>Gambar 2.5</i> Struktur Hierarki.....                       | 22 |
| <i>Gambar 2.6</i> Struktur Piramida.....                       | 23 |
| <i>Gambar 2.7</i> Struktur Polar .....                         | 23 |
| <i>Gambar 2.8</i> Ikon Struktur Aplikasi Multimedia.....       | 24 |
| <i>Gambar 2.9</i> Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS2..... | 26 |
| <i>Gambar 2.10</i> Tampilan Multitrack View.....               | 28 |
| <i>Gambar 2.11</i> Interface Macromedia Flash MX 2004.....     | 29 |
| <i>Gambar 2.12</i> Toolbox.....                                | 32 |
| <i>Gambar 2.13</i> Stage.....                                  | 33 |
| <i>Gambar 2.14</i> Timeline.....                               | 33 |
| <i>Gambar 2.15</i> Panel.....                                  | 34 |
| <i>Gambar 3.1</i> JogloTanjung.....                            | 36 |
| <i>Gambar 3.2</i> Bagan Pengurus Tanjung Wisata.....           | 41 |
| <i>Gambar 3.3</i> Wisata Kaliurang.....                        | 44 |
| <i>Gambar 3.4</i> Museum Monumen Yogya Kembali.....            | 45 |
| <i>Gambar 3.5</i> Museum Gunung Merapi (MGM).....              | 46 |
| <i>Gambar 4.1</i> Struktur Aplikasi Multimedia Interaktif..... | 54 |
| <i>Gambar 4.2</i> Tampilan Menu Intro.....                     | 56 |
| <i>Gambar 4.3</i> Tampilan Menu Beranda.....                   | 57 |
| <i>Gambar 4.4</i> Tampilan Menu Profil.....                    | 59 |
| <i>Gambar 4.5</i> Tampilan Menu Potensi Wisata.....            | 61 |
| <i>Gambar 4.6</i> Tampilan Menu Fasilitas.....                 | 64 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 4.7</b> Tampilan Menu Galeri. ....                      | 66 |
| <b>Gambar 4.8</b> Tampilan Menu Kontak. ....                      | 68 |
| <b>Gambar 4.9</b> Editing header. ....                            | 70 |
| <b>Gambar 4.10</b> Menyimpan file. ....                           | 71 |
| <b>Gambar 4.11</b> Membuang sebagian Waveform. ....               | 72 |
| <b>Gambar 4.12</b> Tampilan saat menentukan format file. ....     | 72 |
| <b>Gambar 4.13</b> Tampilan <i>document properties</i> . ....     | 73 |
| <b>Gambar 4.14</b> Tampilan saat mengimport. ....                 | 74 |
| <b>Gambar 4.15</b> Tampilan panel library. ....                   | 74 |
| <b>Gambar 4.16</b> Tampilan mengubah ke symbol. ....              | 75 |
| <b>Gambar 4.17</b> Tampilan panel Action pada tombol Keluar. .... | 76 |
| <b>Gambar 4.18</b> Tampilan panel Publish Settings. ....          | 77 |



## INTISARI

Desa Wisata Tanjung sebagai kampung wisata yang masih menyimpan banyak kesenian tradisional dan kebudayaan adat Jawa memerlukan publikasi secara luas kepada publik atau masyarakat umum. Karena tanpa publikasi yang luas masyarakat tidak akan mengetahui keberadaan kampung wisata ini.

Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk audio visual. Dengan adanya multimedia yang di dalamnya terdapat unsur gambar, teks, audio, animasi dan video tentunya akan menjadi daya tarik tersendiri.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat “Promosi Desa Wisata Tanjung Berbasis Multimedia Di Kabupaten Sleman” dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004.

**Kata Kunci :** Multimedia, informasi, publikasi



## **ABSTRACT**

*Tanjung Tourist Village as a tourist village that still keep many traditional arts and traditional culture Requires Java widespread publicity to the general public. Because without the publication of a broad public will not know the existence of this tourist village.*

*Technological developments now allow a better means of publication again. Multimedia is one way to facilitate the delivery of information in the form of audio visual. With the multimedia that contains elements of graphics, text, audio, animation and video of course will be the main attraction.*

*Therefore we as students are involved in the world of information to try to implement a science writer get as much as possible to try to make the "Promotion Tourist Village Tanjung Based Multimedia In Sleman District" by using Macromedia Flash MX 2004.*

**Keywords :** *Multimedia, information, publication*