

**MEDIA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA DINAS
PARIWISATA PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Arin Yuli Astuti

08.12.2805

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

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA DINAS PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN PONOROGO**

Yang dipersiapkan dan didudun oleh

Arin Yuli Astuti

08.12.2805

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2011

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN PONOROGO

Yang dipersiapkan dan didudun oleh

Arin Yuli Astuti

08.12.2805

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2011

Susunan Dewan Penguji

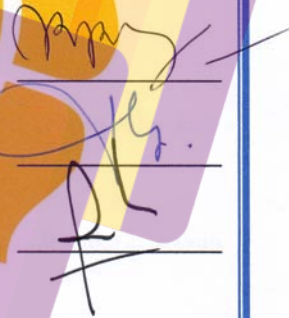
Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

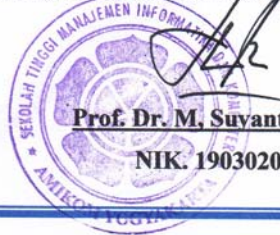
Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

NASKAH PUBLIKASI

NASKAH PUBLIKASI

**MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA DAN
OLAHRAGA KABUPATEN PONOROGO**

disusun oleh

Arin Yuli Astuti

08.12.2805

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

Nik.190302107

Tanggal, 08 Desember 2011

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**



Drs.Bambang Sudaryatno, MM

NIP. 190302029

HALAMAN MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahannya.

Tak akan tertukar apa yang menjadi milik kita dan yakin akan keindahan yang diciptakan di depan kita nanti, yakin dengan janjiNYA nanti yang akan diberikan kepada kita diwaktu yang tepat.

Janganlah menyesali segala sesuatu yang sudah diputuskan/ dijalani walaupun itu terasa sakit, karena ketika kita mengambil keputusan itu berarti semua sudah difikirkan dengan baik, yakinlah semuanya tak ada yg sia-sia di dunia ini.

Gagal bukan berarti berakhir, namun gagal adalah kunci keberhasilan kita.

Jangan takut salah, karena ketika kita mengetahui itu salah maka kita akan mengetahui mana yang benar.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT dan junjungan nabi agung
Muhammad SAW, keluarga serta sahabat-sahabatnya.

Kedua orang tua, adik, keluarga besar.

Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing.

Keluarga besar S1.SI.B angkatan 2008

Sahabat dan orang-orang yang selalu mensupport : Eni, Rikha, Arief, Hadi, Dody,
Lina, Endri, Azka, Yus, Putra, Ruly, Ryu, Feira, Susi, Nuri, Mitha dan semua temen-
temen kost pak Ledjari oke.

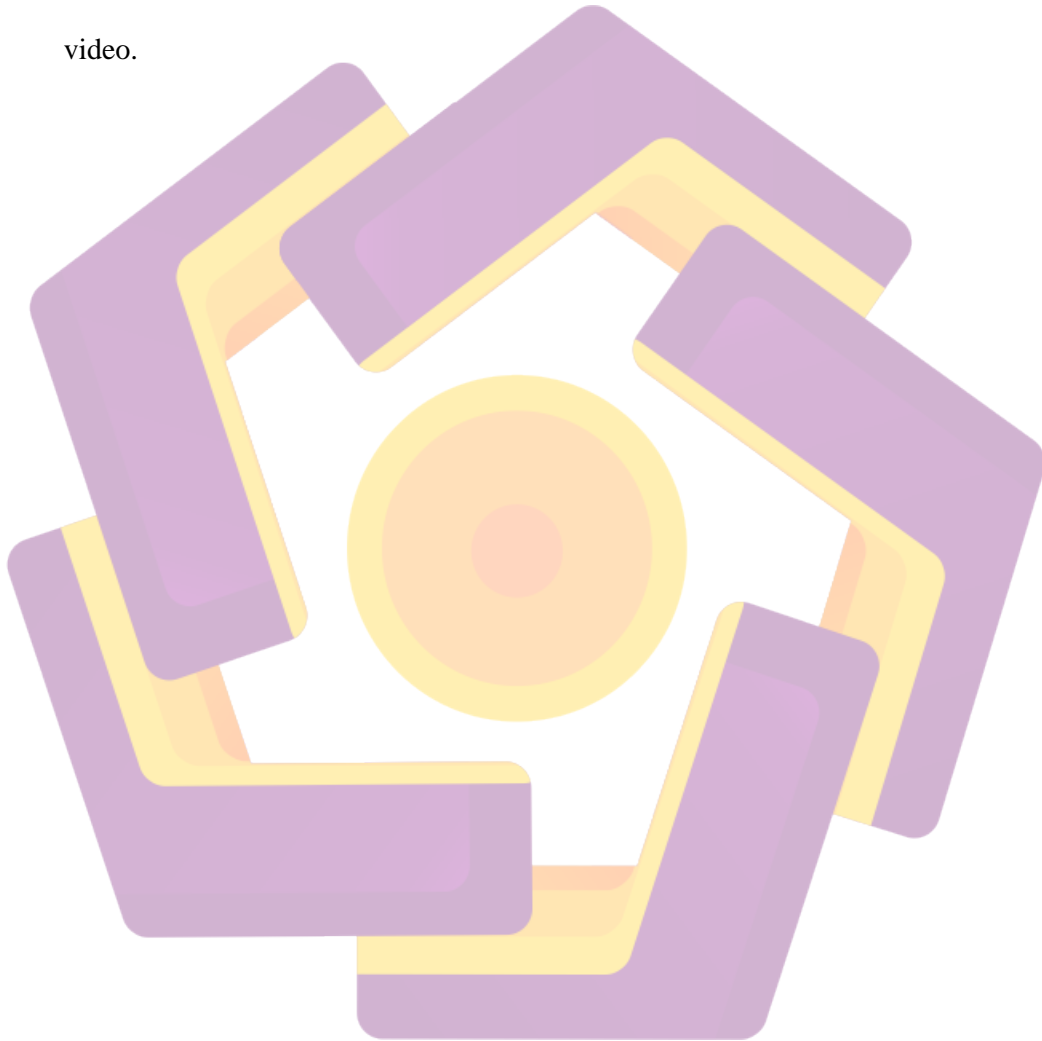
INTISARI

Sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi komputer, media informasi dan promosipun juga akan semakin maju. Dalam penyelenggaraan kegiatan promosi dan informasi dibutuhkan media yang menarik dalam penerapannya, salah satunya dengan media interaktif. Karena itu, instansi pemerintahan haruslah bersikap transparan menyampaikan informasi tentang semua aspek kegiatan dinas yang bersifat promosi maupun informasi sehingga dapat menyampaikan sebuah informasi maupun promosi dengan baik. Dan untuk memulainya, Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo membutuhkan media interaktif ini.

Sebuah instansi pemerintahan sekarang cenderung lebih selektif dalam memilih media informasi dan promosi, dan masing-masing mempunyai selera tersendiri dalam menikmati suatu suguhan informasinya. Oleh karena itu, banyak instansi pemerintah semakin meningkatkan mutu dan kualitas informasi dan promosi, demi untuk memikat hati siapa saja yang akan diberikan sebuah informasi maupun promosi. Format informasi dan promosi yang ditampilkan oleh instansi sangatlah bervariasi, karena dari format informasi dan promosi itu sendiri terbagi menjadi beberapa kategori, misalnya media cetak, media suara maupun televisi, internet maupun media interaktif secara off line. Masing-masing kategori informasi dan promosi dikatakan mempunyai klasifikasi yang sangat banyak, misalnya untuk kategori format informasi dan promosi melalui media interaktif yang di dalamnya tidak kalah dengan sebuah web baik dalam tampilan, informasi maupun update data yang ada di dalamnya. Cuma perbedaannya media interaktif ini dijalankan secara off line.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisa dan merancang sebuah media interaktif dimana proses informasi dan promosi dilakukan dengan media elektronik. Sehingga proses informasi dan promosi dirasakan lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan sistem manual.

Software yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah Adobe Flash CS3 Professional untuk membuat design interaktif dan script, Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar design, Adobe After Effect CS3 menambahkan animasi effect, Adobe Premiere Pro CS3 untuk mengedit suara dan video.

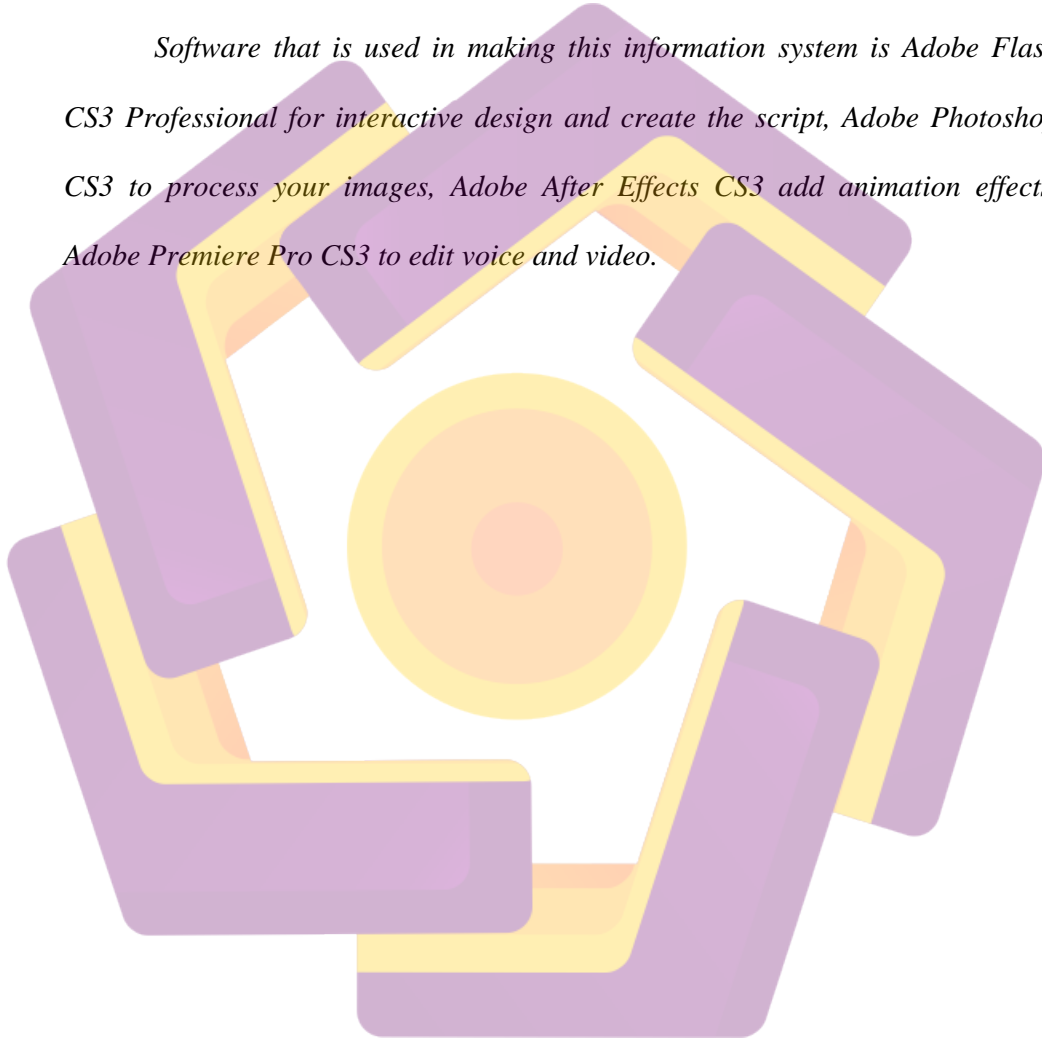


ABSTRAC

In line with the development of advances in computer technology, media and a promotion information will also be more advanced. In the implementation of promotional activities and information needs of media interest in its application, once with interactive media. Therefore, public authorities must be transparent convey information about all aspects of service activities that are promotional and information so that it can deliver a well of information and promotion. And to begin with, the Department of Tourism Youth and Sports Ponorogo need this interactive medium. A government agencies now tend to be more selective in choosing media and promotional information, and each has its own tastes to enjoy a treat information. Therefore, many government agencies further improve the quality and the quality of information and promotion, in order to captivate anyone who will be given an information and promotion. Format of information and promotions displayed by the agency are highly variable, because of the format information and the promotion itself is divided into several categories, such as print, sound or television media, internet and interactive media off line. Each category of information and promotion is said to have a classification that very much, for exemple for the category of format information and promotion through interactive media in which the web is not inferior to a well in view, update information and data conained therein. Only difference is the interactive media is run off line.

In this thesis, researchers are trying to analyze and merancangan an interactive medium in which the process of information and promotion conducted by electronic media. Trus process of information and promotion of more effective and efficient fell when compared to manual systems.

Software that is used in making this information system is Adobe Flash CS3 Professional for interactive design and create the script, Adobe Photoshop CS3 to process your images, Adobe After Effects CS3 add animation effects, Adobe Premiere Pro CS3 to edit voice and video.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo “ sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M, Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah banyak berperan dalam membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ponorogo yang telah mengizinkan untuk dijadikan objek skripsi.

6. Sahabat-sahabat S1.SI.B angkatan 2008 yang telah membantu dan memberi dukungannya.
7. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan bantuannya sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Desember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NASKAH PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D Tujuan Penelitian.....	4
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
1. Metode wawancara.....	4
2. Metode Observasi.....	4
3. Metode Dokumentasi.....	4
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Unsur-unsur Multimedia	9
2.1.4 Struktur Aliran Aplikasi Multimedia	11
2.2 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.3 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.3.1 Adobe Flash CS3 Professional	18
2.3.2 Adobe Photoshop CS3	20
2.3.3 Adobe Premiere Pro CS3	22
2.3.4 Adobe Soundbooth CS3.....	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Definisi Analisis Sistem.....	24
3.2 Satuan Kerja Identifikasi Masalah	24
3.3 Model Waterfall	25
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	27
1. Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	28
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	28
3. Perangkat otak (<i>Brainware</i>)	29
3.5 Study Kelayakan	31
3.5.1 Faktor Kelayakan Teknis	31

3.5.2 Faktor Kelayakan Operasional.....	32
3.5.3 Faktor Kelayakan Hukum	32
3.5.4 Faktor Kelayakan Jadwal	32
3.5.5 Faktor Kelayakan Strategi.....	33
3.5.6 Analisis Biaya dan Manfaat	33
3.8 Perancangan Sistem	41
3.8.1 Merancang Konsep	41
3.8.2 Merancang Isi.....	42
3.8.3 Merancang Naskah.....	43
3.8.4 Merancang Grafik	45

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

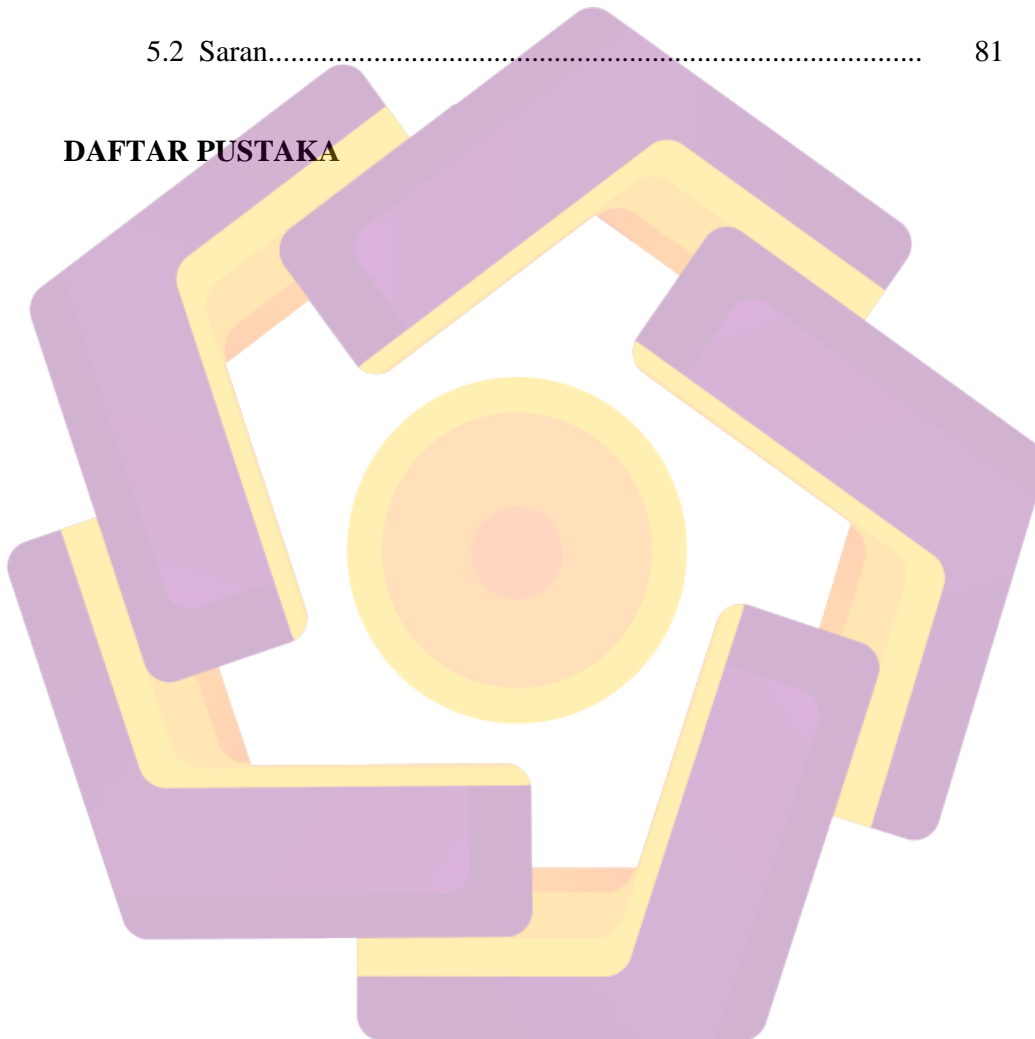
4.1 Memproduksi Sistem	
4.1.1 Pembuatan Desain Layout	50
4.1.2 Pembuatan Tombol dan Text	54
4.1.3 Pembuatan Animasi	57
4.1.4 Mengolah Suara	60
4.2 Mengetes sistem.....	68
4.3 Uji Pemakai.....	70
4.4 Mempublikasikan Dengan CD.....	71
4.5 Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	73
4.6 Memilih Sistem.....	74
4.7 Tampilan Halaman Aplikasi.....	75

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 80

5.2 Saran..... 81

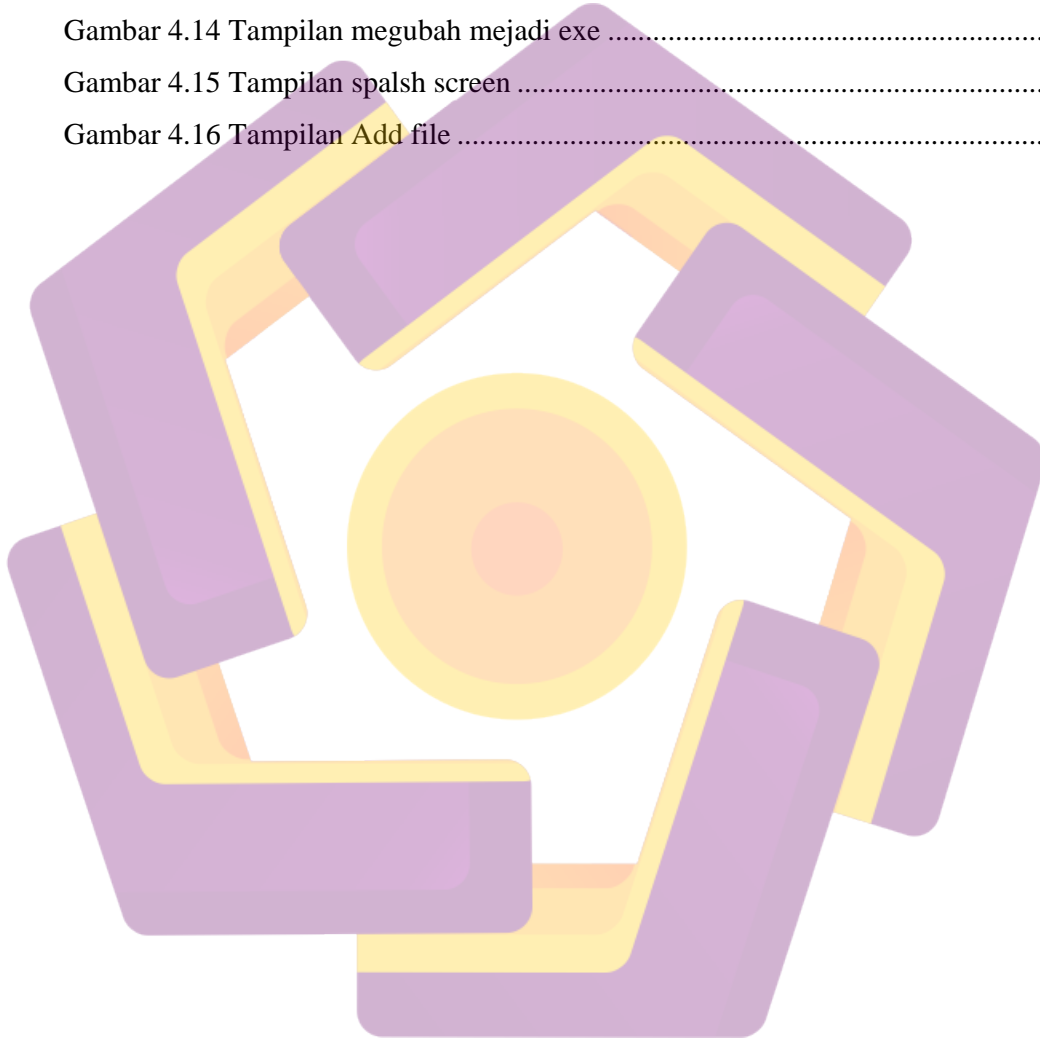
DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Heirarkis	12
Gambar 2.3 Struktur Pirmida	13
Gambar 2.4 Struktur Polar	13
Gambar 2.6 Struktur Siklus Pengembangan Plikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.7 Adobe Flash Professional CS3.....	18
Gambar 2.8 Adobe Photoshop CS3	20
Gambar 2.10 Adobe Premiere Pro CS3	22
Gambar 2.11 Adobe Soundbooth CS3	23
Gambar 3.1 Struktur Multimedia dengan Metode Hierarki	44
Gambar 3.2 Aniasi Loading	46
Gambar 3.3 Selamat Datang	46
Gambar 3.4 Menu Utama.....	46
Gambar 3.5 Menu Sejarah.....	47
Gambar 3.6 Menu Pilihan Wisata	47
Gambar 3.7 Menu Wisata	47
Gambar 3.8 Menu Jenis Wisata	48
Gambar 3.9 Menu Video.....	48
Gambar 3.10 Menu Kesenian.....	48
Gambar 3.11 Menu Pilihan Kesenian	49
Gambar 3.12 Menu Peta.....	49
Gambar 4.1 Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file.....	52
Gambar 4.2 Tampilan Desai beackground.....	54
Gambar 4.3 Layer style.....	55
Gambar 4.4 Tampilan desain Tombol.....	57
Gambar 4.5 Contoh Tombol yang dibuat masing-masing	58
Gambar 4.6 Tampilan pembuatan animasi.....	60
Gambar 4.7 Tampilan perekaman suara.....	61
Gambar 4.8 Tampilan pengeditan	62

Gambar 4.9 Tampilan layar kerja.....	63
Gambar 4.10 Tampilan frame	65
Gambar 4.11 Tampilan contoh script	66
Gambar 4.12 Sript full screen.....	67
Gambar 4.13 script close.....	67
Gambar 4.14 Tampilan megubah mejadi exe	68
Gambar 4.15 Tampilan spalsh screen	73
Gambar 4.16 Tampilan Add file	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tabel rencana kegiatan hardware	23
Tabel 3.3 tabel software	29
Tabel 3.4 tabel biaya brainware	30
Tabel 3.5 tabel biaya analisis dan manfaat.....	35
Tabel 4.1 tabel quisioner uji pemakai	71

