



**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA KANTOR DINAS KEBUDAYAAN DAN  
PARAWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN  
KALIMANTAN SELATAN**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**IHYAL ISLAMI**

**07.02.6636**

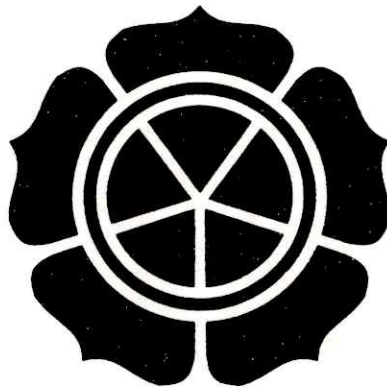
**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2010**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA KANTOR DINAS KEBUDAYAAN DAN  
PARAWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN  
KALIMANTAN SELATAN**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

**IHYAL ISLAMI**

**07.02.6636**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada  
Kantor Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan  
Kalimantan Selatan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ihyal Islami**

**07.02.6636**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 17 April 2010

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Kantor Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

**Kalimantan Selatan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ihyal Islami**

**07.02.6636**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Maret 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.kom.**

**NIK. 190302008**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302105**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 31 Juli 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya 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 saya 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, 17 Februari 2010

Ihyal Islami

07.02.66363



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk:

- Allah SWT yang selalu memberikan jalan terbaik-Nya sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai, Alhamdulillah.....
- Bapak dan Ibu-ku tercinta dan Saudara-saudaraku yang tersayang yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan untuk terus menggapai cita-cita demi masa depan ku, thanks for all....
- Bapak dan ibu dosen yang selalu membimbing ku, tanpa kalian aku bukan siapa-siapa.
- Buat Ristu Wiyani yang menyumbangkan suara merdu nya buat Tugas Akhir ku, makasihhhh....
- Semua teman-teman ku yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan saran hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua STMIK AMIKOM yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan izin melakukan penelitian Tugas Akhir.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sepenuhnya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kantor Dinas Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan.
5. Kepala Dinas Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan telah memberikan izin penelitian di kantor DISBUDPAR tersebut.

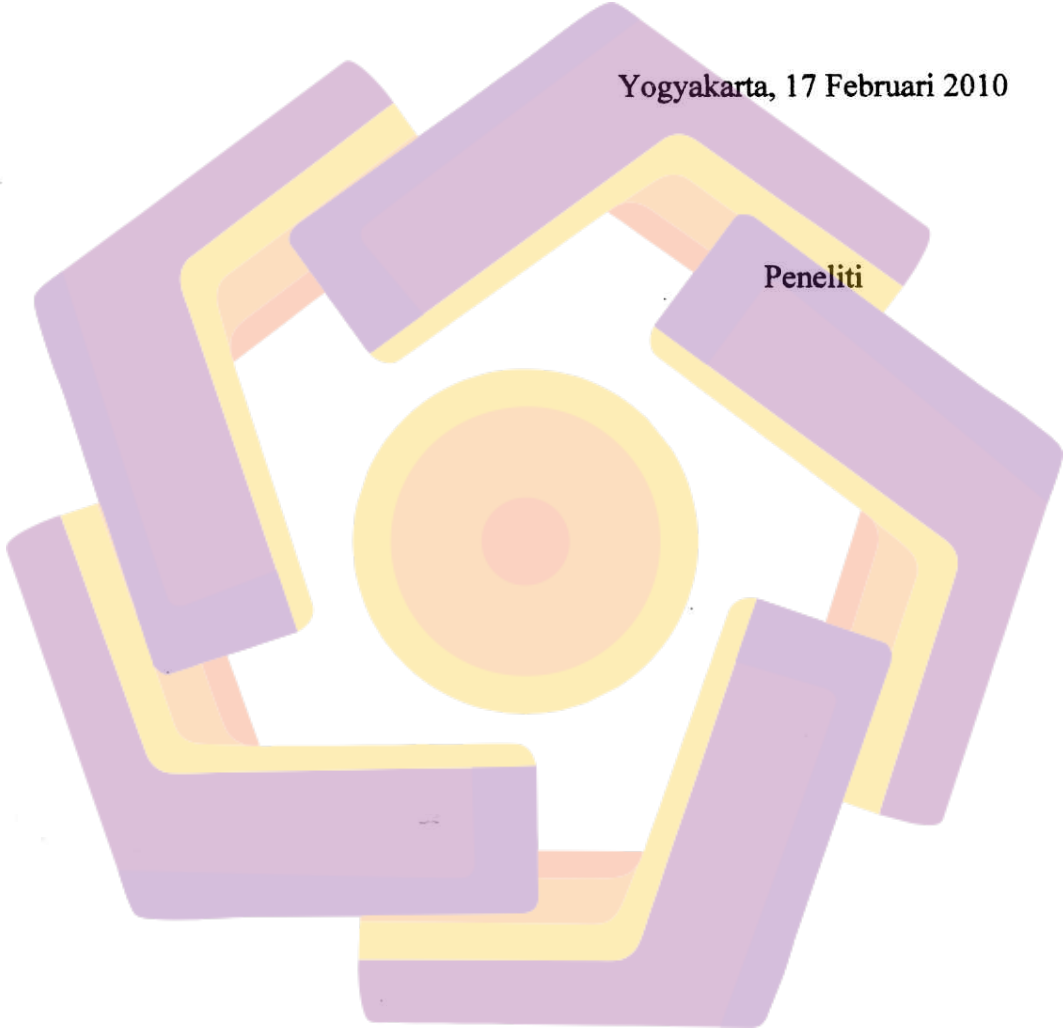
Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak terdapat kekeurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan

Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya oleh pembaca.

*Wassamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 17 Februari 2010

Peneliti





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Sistematika Penyusunan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	7

2.1.2. Definisi Multimedia .....	9
2.1.3. Fungsi Efektif Multimedia.....	12
2.1.3.1. Bidang Pemasaran dan Penjualan.....	12
2.1.3.2. Sistem Pengajaran.....	12
2.1.3.3. Sistem Penunjang Operasi.....	13
2.1.3.4. Produk Multimedia.....	13
2.1.3.5. Presentasi.....	13
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.2.1. Struktur Linear .....	14
2.2.2. Struktur Hierarki .....	14
2.2.3. Struktur Piramida .....	14
2.2.4. Struktur Polar .....	15
2.3. Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.3.1. Mendefinisikan Masalah.....	16
2.3.2. Merancang Konsep.....	16
2.3.3. Merancang Isi.....	16
2.3.4. Menulis Naskah.....	17
2.3.5. Merancang Grafik.....	17
2.3.6. Memproduksi Sistem.....	17
2.3.7. Melakukan Pengujian Sistem.....	17
2.3.8. Menggunakan Sistem.....	17
2.3.9. Memelihara Sistem.....	18
2.4. Sistem Penyajian Multimedia .....	19

2.4.1.Sistem Interaktif.....	20
2.4.1.1. Media Penayangan.....	20
2.4.1.2. Media Penyimpanan.....	20
2.4.1.3. Lokasi Penayangan.....	20
2.4.2.Sistem Looping/Presentasi.....	21
2.4.2.1. Media Penayangan.....	21
2.4.2.2. Media Penyimpanan.....	21
2.4.2.3. Lokasi Penayangan.....	21
2.5. Sistem Perangkat Lunak(Software) yang Digunakan .....	21
2.5.1. Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.5.2. Adobe Soundbooth CS3 .....	25
2.5.3. Sothink Glanda.....	26
2.5.4. Adobe Premiere Pro CS3 .....	27
2.5.5. Macromedia Director MX 2004.....	29
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>36</b>
3.1. Letak Geografis.....	36
3.2. Visi dan Misi .....	37
3.3. Struktur Organisai Kantor Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.....	38
3.4. Tempat Wisata.....	39
3.4.1. Air Panas Tanuhi .....	39
3.4.2. Air Terjun Haratai .....	40

3.4.3. Air Terjun Kilat Api.....	40
3.4.4. Petualangan Bamboo Rafting.....	41
3.4.5. Balai Dayak.....	42
3.4.6. Kubah Taniran.....	43
3.4.7. Kubah Datu Ahmad.....	43
3.4.8. Masjid Su'ada.....	44
3.4.9. Gunung Kantawan.....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1. Perancangan Aplikasi.....	47
4.1.1. Definisi Masalah.....	47
4.1.2. Merancang Konsep.....	48
4.1.3. Merancang Isi Multimedia.....	48
4.1.4. Merancang Naskah.....	51
4.1.5. Merancang Grafik.....	51
4.1.6. Memproduksi Sistem.....	59
4.1.6.1. Pembuatan Desain Grafik.....	59
4.1.6.2. Pengeditan Sound.....	60
4.1.6.3. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX 2004.....	62
4.1.6.3.1. Memasukkan Objek Ke Dalam Macromedia Director MX 2004.....	62
4.1.6.3.2. Memulai Pembuatan Movie.....	63

4.1.6.3.3. Cara Link Tombol-tombol.....	64
4.1.6.3.4. Penggunaan Marker.....	66
4.1.6.3.5. Penggunaan Script.....	68
4.1.6.3.6. Membuat File .exe.....	69
4.1.6.3.7. Melakukan Tes Pemakaian.....	72
4.1.6.3.8. Menggunakan Sistem.....	76
4.1.6.3.9. Memelihara Sistem.....	77
4.1.6.3.10. Pengembangan Sistem.....	79
4.1.6.3.11. Implementasi Sistem.....	80
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>89</b>
5.1. Kesimpulan .....	89
5.2. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	.....
<b>LAMPIRAN</b> .....	.....

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Desain Struktur <i>Linear</i> .....	14
Gambar 2.2.	Desain Struktur <i>Hierarki</i> .....	14
Gambar 2.3.	Desain Struktur <i>Piramida</i> .....	15
Gambar 2.4.	Desain Struktur <i>Polar</i> .....	15
Gambar 2.5.	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	19
Gambar 2.6.	Tampilan <i>Adobe Photoshop CS3</i> .....	22
Gambar 2.7.	Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i> .....	26
Gambar 2.8.	Tampilan <i>Sothink Glanda</i> .....	27
Gambar 2.9.	Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS3</i> .....	28
Gambar 2.10.	<i>Macromedia Director MX 2004</i> .....	30
Gambar 2.11.	<i>Stage</i> .....	31
Gambar 2.12.	<i>Cast</i> .....	32
Gambar 2.13.	<i>Score</i> .....	32
Gambar 2.14.	Menu <i>Tool Macromedia Director MX 2004</i> .....	33
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi.....	38
Gambar 3.2.	Air Panas Tanuhi .....	39
Gambar 3.3.	Air Terjun Haratai .....	40
Gambar 3.4.	Air Terjun Kilat Api.....	41
Gambar 3.5.	Petualangan Bamboo Rafting.....	42
Gambar 3.6.	Balai Dayak .....	42

Gambar 3.7.	Kubah Taniran.....	43
Gambar 3.8.	Kubah Datu Ahmad.....	44
Gambar 3.9.	Masjid Su'ada.....	45
Gambar 3.10.	Gunung Kantawan.....	46
Gambar 4.1.	Perancangan Struktur <i>Hierarki</i> .....	50
Gambar 4.2.	Desain Tampilan <i>Home</i> .....	53
Gambar 4.3.	Desain Tampilan Menu Tentang.....	54
Gambar 4.4.	Desain Tampilan Menu Budaya.....	55
Gambar 4.5.	Desain Tampilan Menu Pariwisata.....	56
Gambar 4.6.	Desain Tampilan Menu Fasilitas.....	56
Gambar 4.7.	Desain Tampilan Menu Info Lain.....	57
Gambar 4.8.	Desain Tampilan Menu Kontak.....	58
Gambar 4.9.	Desain Tampilan Menu Pencipta.....	58
Gambar 4.10.	Tampilan <i>Adobe photoshop CS3</i> .....	60
Gambar 4.11.	Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i> .....	61
Gambar 4.12.	Tampilan <i>Behavior Inspector</i> .....	65
Gambar 4.13.	Tampilan Penggunaan <i>Marker</i> .....	67
Gambar 4.14.	Tampilan <i>Publish Setting (bagian format)</i> .....	70
Gambar 4.15.	Tampilan <i>Publish Setting (bagian projector)</i> .....	70
Gambar 4.16.	Tampilan <i>Publish Setting (bagian image)</i> .....	71
Gambar 4.17.	Tampilan Aplikasi.....	72
Gambar 4.18.	Tampilan Intro.....	81
Gambar 4.19.	Tampilan Menu Utama.....	81

Gambar 4.20.	Tampilan Menu Tentang .....	82
Gambar 4.21.	Tampilan Menu Visi dan Misi .....	82
Gambar 4.22.	Tampilan Menu Budaya .....	83
Gambar 4.23.	Tampilan Menu Seni Karawitan .....	83
Gambar 4.24.	Tampilan Menu Gamelan .....	84
Gambar 4.25.	Tampilan Menu Parawisata .....	84
Gambar 4.26.	Tampilan Menu Wisata Alam .....	85
Gambar 4.27.	Tampilan Menu Air Panas Tanuhi .....	85
Gambar 4.28.	Tampilan Menu Fasilitas .....	86
Gambar 4.29.	Tampilan Menu Hotel .....	86
Gambar 4.30.	Tampilan Menu Info Lain .....	87
Gambar 4.31.	Tampilan Menu Video .....	87
Gambar 4.32.	Tampilan Menu Kontak .....	88
Gambar 4.33.	Tampilan Menu Pencipta .....	88



## INTISARI

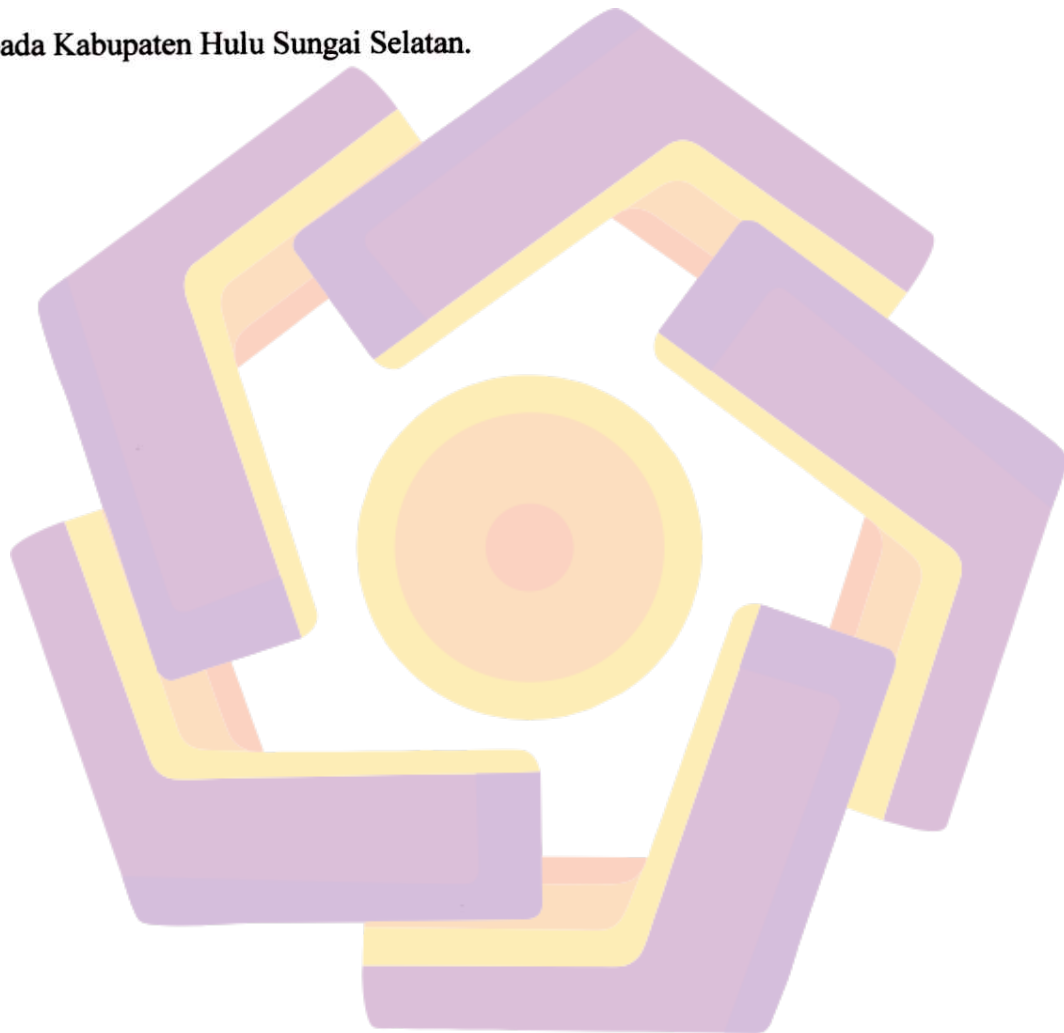
Satu sisi perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi *image* klien dan relasi.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini, untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang dimiliki media sebelumnya. Seperti brosur, Media ini dirasakan kurang dapat menyentuh masyarakat lebih dekat atau belum mencapai sasaran yang tepat.

Metode penelitian yang dilakukan dimulai dari pengumpulan data, setelah data terkumpul dilakukan pembuatan sistem yang dimulai dari mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

Dengan perancangan aplikasi multimedia interaktif, maka akan membantu pihak Dinas Kebudayaan dan Parawisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan untuk mempromosikan macam-macam pariwisata dan segala ragam kebudayaan yang ada pada Kabupaten Hulu Sungai Selatan.



## ***ABSTRACT***

One side of the technological developments in information and communications compete with each other rapidly. One of the products of information and communication technology is multimedia. Multimedia is used in many activities related to communication and information that can provide a fast and accurate information.

The rapid development of multimedia can attract attention and curiosity of someone. Use it to fulfill their respective interests in which the user can not only see the image of silent but can also see the video animation at once can hear the stereo. So multimedia applications are expected to be an answer. Because the information of interest will be easy to remember and hit the target and it is affecting the image of clients and relationships.

The purpose of making this application, to minimize the weaknesses previously owned media. Such as brochures, media is perceived less able to touch the community closer to or have not reached the appropriate target.

Research methodology starting from data collection, after data collected was processed to a system that starts from defining the problem, designing the concept, designing the content, writing scripts, designing graphics, producing the system, tests the system, using sistem and maintain the system.

With the design of interactive multimedia applications, it will assist the Department of Culture and tourism Hulu Sungai Selatan Regency to promote various tourism and all the cultural diversity that existed at Hulu Sungai Selatan.