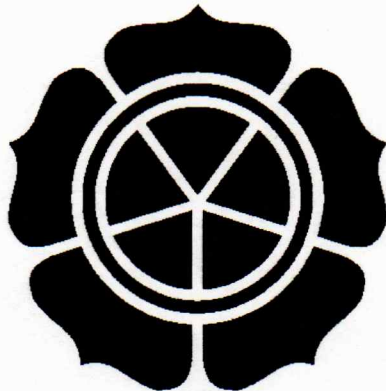


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG
KABUPATEN PACITAN**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

- | | |
|-------------------------|--------------|
| 1. DWI SANTOSO | (04.01.1741) |
| 2. SAMSUL ARIFIN | (04.01.1752) |
| 3. WAHYU RIZAL EFENDI | (04.01.1757) |
| 4. ARUM WAHYUNING TIYAS | (04.01.1803) |

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG
KABUPATEN PACITAN**

Diajukan Untuk Memenuhi Kelengkapan Kurikulum
Program Diploma-III Pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
Yogyakarta

Disusun Oleh:

- | | |
|-------------------------|--------------|
| 1. DWI SANTOSO | (04.01.1741) |
| 2. SAMSUL ARIFIN | (04.01.1752) |
| 3. WAHYU RIZAL EFENDI | (04.01.1757) |
| 4. ARUM WAHYUNING TIYAS | (04.01.1803) |

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA**

2007

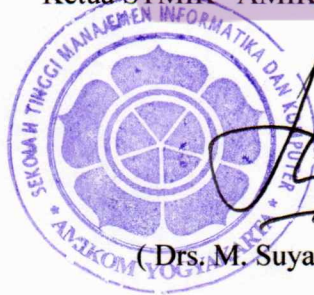
HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG
KABUPATEN PACITAN

Tugas akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Kelengkapan Kurikulum
Program Diploma-III Pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta

Mengetahui :

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



(Drs. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al Fatta, S.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, pada:

Nama : Wahyu Rizal Effendi

Hari : Selasa

Tanggal : 15 Mei 2007

Jam : 10.40 WIB

Tempat : Ruang Network

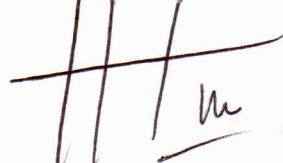
Tim Penguji

Penguji I



(Heri Sismoro, S.Kom)

Penguji II



(Khusnawi, S.Kom.)

HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, pada:

Nama : Dwi Santoso

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Mei 2007

Jam : 14.00 WIB

Tempat : Ruang Stack

Tim Penguji

Penguji I

Penguji II

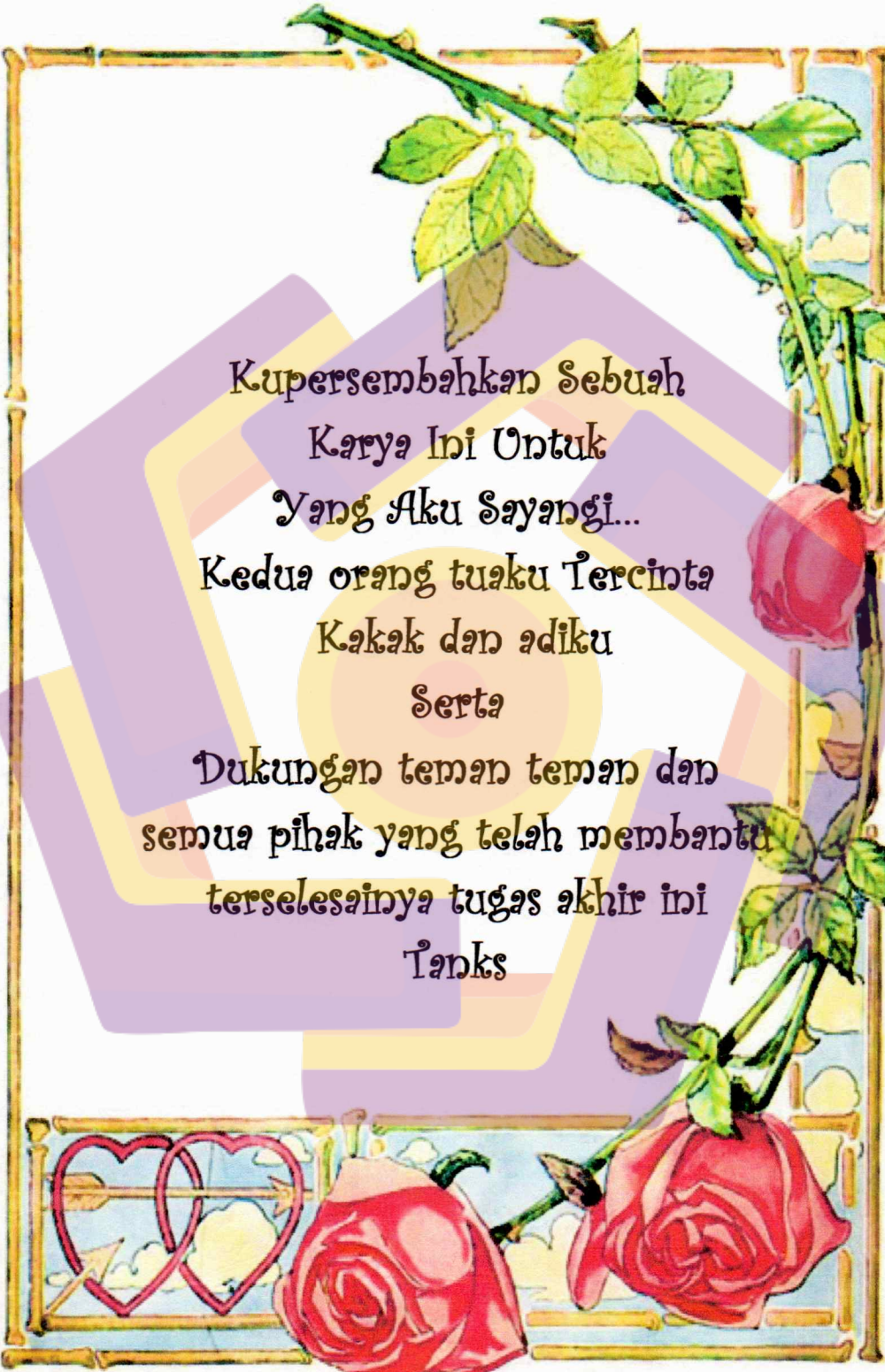


(Amir F. Sofyan ST.)



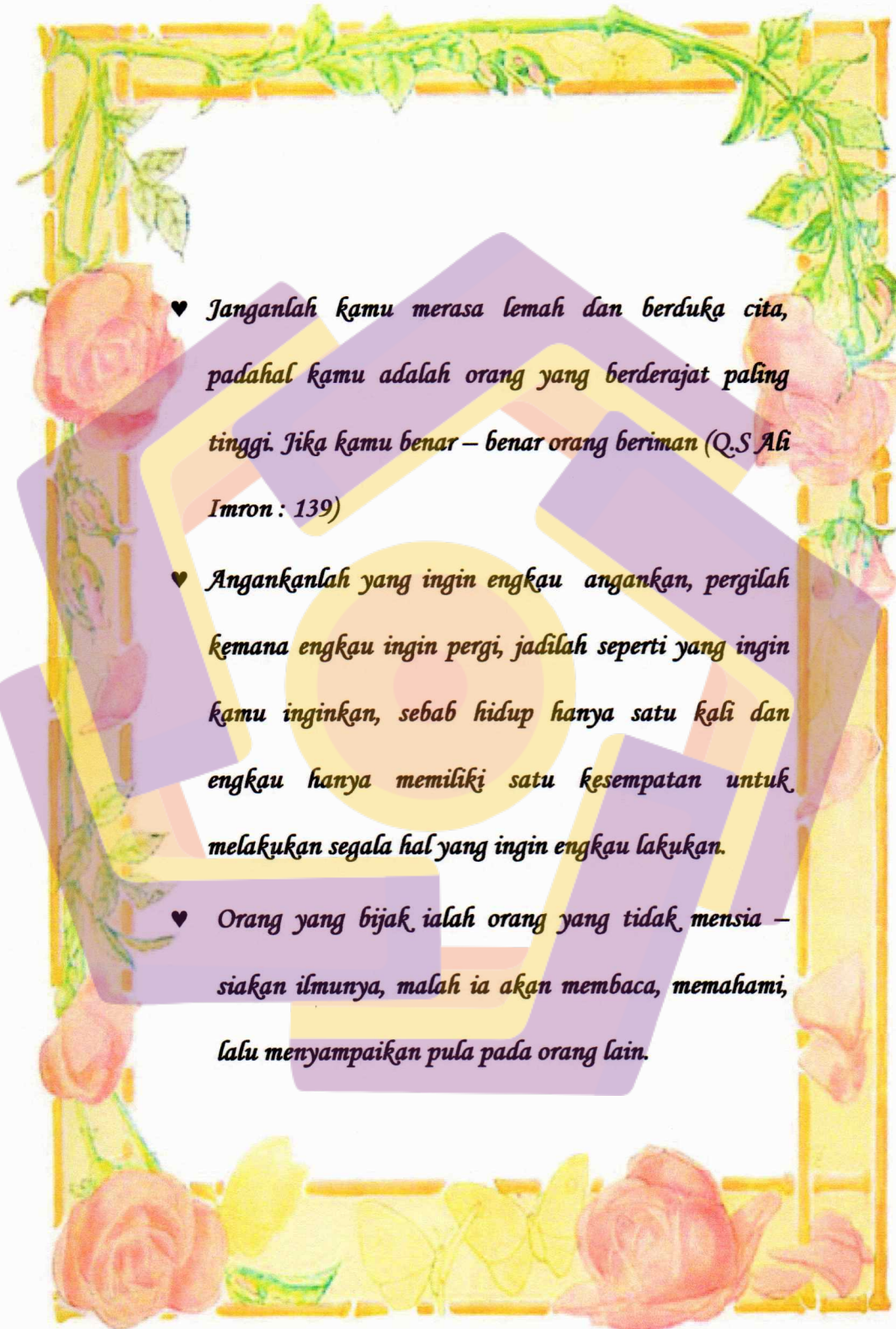
(Drs. Bambang Sudaryatno, MM.)

PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Sebuah
Karya Ini Untuk
Yang Aku Sayangi...
Kedua orang tuaku Tercinta
Kakak dan adiku
Serta
Dukungan teman teman dan
semua pihak yang telah membantu
terselesainya tugas akhir ini
Tanks

MOTTO



♥ *Janganlah kamu merasa lemah dan berduka cita, padahal kamu adalah orang yang berderajat paling tinggi. Jika kamu benar – benar orang beriman (Q.S 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, memahami, lalu menyampaikan pula pada orang lain.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul :

“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI OBYEK WISATA GOA GONG KECAMATAN PUNUNG KABUPATEN PACITAN”

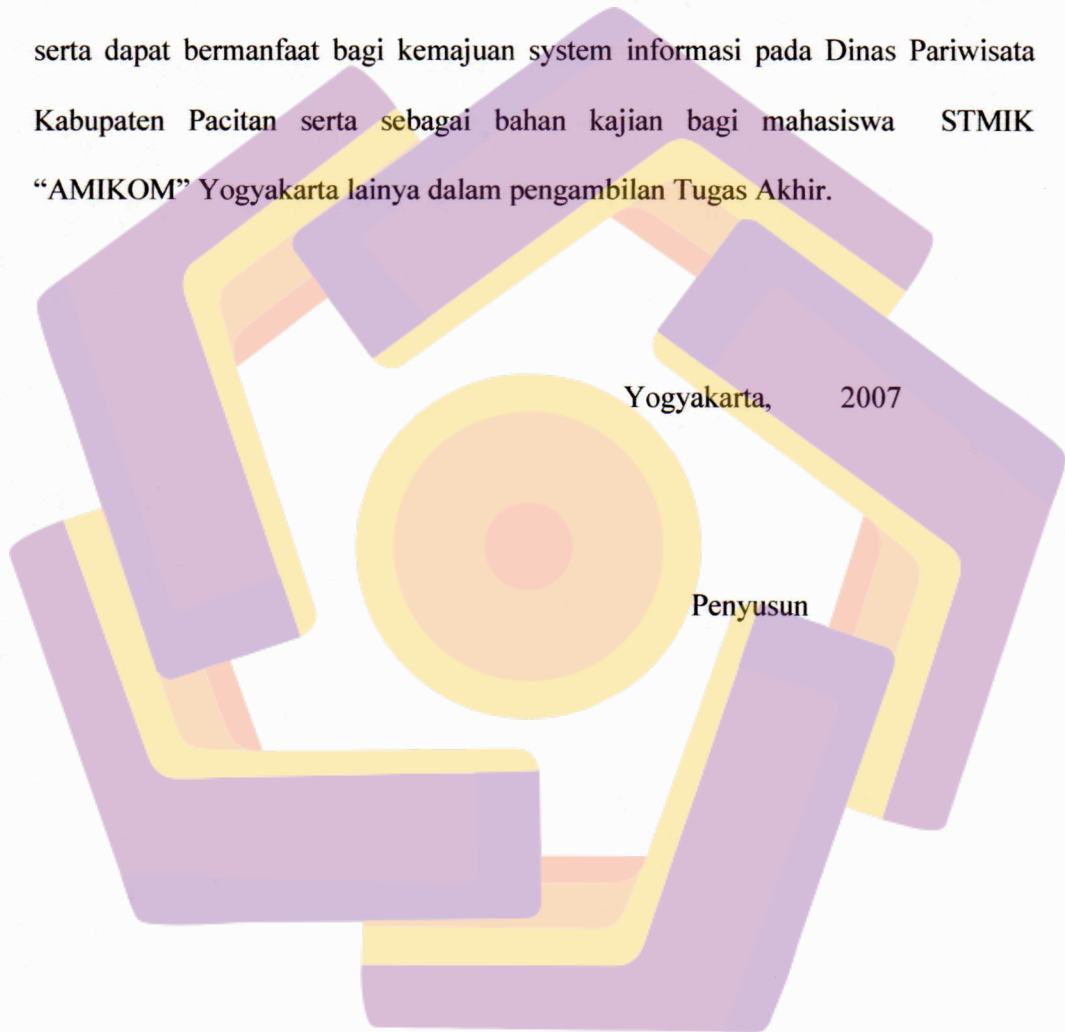
Penulisan Tugas akhir ini disajikan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh diploma III pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang tidak terhingga kami ucapkan sebesar-besarnya kepada segenap pihak yang telah membantu secara khusus ucapan terima kasih penyusun kami tunjukkan kepada :

1. Bapak Drs. M.Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan di karena keterbatasan penyusun terutama dari segi pengetahuan. Untuk itu kami mengharap saran maupun kritik yang akan membantu kesempurnaan Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Akhirnya penyusun mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta dapat bermanfaat bagi kemajuan system informasi pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Tugas Akhir.



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|----------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN BERITA ACARA | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | viii |
| HALAMAN MOTTO | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1. Internal | 4 |
| 2. Eksternal | 5 |
| E. Manfaat | 5 |
| F. Metode Pengumpulan Data | 6 |
| G. Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II DASAR TEORI | 9 |
| A. Konsep Dasar Multimedia | 9 |

| | |
|--|-----------|
| B. Obyek-Obyek Multimedia | 10 |
| C. Struktur Presentasi | 12 |
| D. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia | 13 |
| E. Sistem Perangkat Lunak | 16 |
| 1. Adobe Photoshop 7.0 | 16 |
| 2. SWISH max | 17 |
| 3. Macromedia Director MX 2004 | 18 |
| 4. Adobe After Effects 6.0 | 22 |
| 5. Adobe Audition 1.0 | 24 |
| 6. Adobe Premiere Pro | 26 |
| BAB III TINJAUAN UMUM | 28 |
| A. Gambaran Umum Kabupaten Pacitan | 28 |
| A.1 Sejarah Pacitan | 28 |
| A.2 Keadaan geografis Kabupaten Pacitan | 28 |
| B. Gambaran Umum Obyek Wisata Gua Gong | 29 |
| B.1 Sejarah Obyek Wisata Gua Gong | 29 |
| a. Riwayat Penemuan Gua Gong | 29 |
| b. Pencarian Lokasi dan Perjalanan di dalam Gua | 30 |
| C. Struktur Organisasi | 33 |
| D. Tugas dan Wewenang Jabatan | 34 |
| E. Hubungan Dinas Pariwisata Pacitan dengan Obyek Wisata Gua Gong | 36 |
| F. Jarak dan Transportasi | 36 |
| G. Sarana Informasi dan Info Layanan | 36 |

| | |
|---|-----------|
| H. Sarana Pendukung Pariwisata | 37 |
| I. Tujuan Dibangunnya Obyek Wisata Gua Gong | 42 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 43 |
| A. Mendefinisikan Masalah | 43 |
| B. Merancang Konsep | 43 |
| C. Merancang Isi Aplikasi | 44 |
| D. Menulis Naskah | 44 |
| 1. Rancangan Struktur Organisasi | 45 |
| 2. Rancangan Desain Menu | 46 |
| E. Merancang Grafik | 50 |
| F. Memproduksi System | 51 |
| 1. Pengeditan Gambar dengan Adobe Photoshop 7.0 | 51 |
| 2. Membuat Efek Menggunakan SWISH max | 52 |
| 3. Proses Pengintegrasian Didalam Macromedia Director MX 2004 | 53 |
| 3.1 Memulai Pembuatan Movie | 53 |
| 3.2 Membuat Marker | 55 |
| 3.3 Membuat Tombol Navigasi | 56 |
| 3.4 Membuat Tombol Control untuk Volume Sound | 59 |
| 3.5 Memasukkan suara | 59 |
| 3.6 Mengubah file *.dir Menjadi file *.exe | 60 |
| 4. Mengedit Suara dengan Adobe Audition 1.0 | 62 |
| 5. Mengedit Video dengan Adobe Premiere Pro | 65 |
| a. Membuat Project Baru | 65 |

| | |
|---|-----------|
| b. Mengimport Clip | 67 |
| c. Merangkai Clip dalam Jendela Timeline | 67 |
| d. Menambah Transisi | 68 |
| 6. Membuat Text berjalan dengan Adobe After Effects 6.0 | 68 |
| 7. CD (Compact disk) | 71 |
| G. Melakukan tes Pemakaian | 71 |
| H. Menggunakan System | 71 |
| I. Memelihara System (Dalam bentuk CD) | 74 |
| BAB V PENUTUP | 75 |
| A. Kesimpulan | 75 |
| B. Saran | 76 |
| Daftar Pustaka | |
| Lampiran | |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1.1 <i>Desain Piramida</i> | 12 |
| Gambar 1.2 <i>Proses pengembangan Syatem Multimedia</i> | 15 |
| Gambar 1.3 <i>Lembar Kerja Adobe Photoshop 7.0</i> | 17 |
| Gambar 1.4 <i>Lembar Kerja SWISH max</i> | 18 |
| Gambar 1.5 <i>Lembar Kerja Maromedia Director MX 2004</i> | 20 |
| Gambar 1.6 <i>Lembar Kerja Adobe After Effects</i> | 23 |
| Gambar 1.7 <i>Lembar Kerja Adobe Audition 1.0</i> | 25 |
| Gambar 1.8 <i>Lembar Kerja Adobe Premiere Pro</i> | 27 |
| Gambar 2.1 <i>Bagan Struktur Organisasi</i> | 33 |
| Gambar 3.1 <i>Rancangan struktur aplikasi</i> | 45 |
| Gambar 3.2 <i>Halaman Intro</i> | 46 |
| Gambar 3.3 <i>Halaman Intro</i> | 46 |
| Gambar 3.4 <i>Halaman Intro</i> | 46 |
| Gambar 3.5 <i>Halaman Menu Utama</i> | 47 |
| Gambar 3.6 <i>Halaman Menu Profil</i> | 47 |
| Gambar 3.7 <i>Halaman Menu Demografi</i> | 48 |
| Gambar 3.8 <i>Halaman Menu akomodasi</i> | 48 |
| Gambar 3.9 <i>Halaman Menu Team Work</i> | 49 |
| Gambar 3.10 <i>Halaman Menu Exit</i> | 49 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.11 <i>Tampilan Menu Utama</i> | 50 |
| Gambar 3.12 <i>Tampilan Menu Untuk Mengukur File</i> | 51 |
| Gambar 3.13 <i>Area Kerja adobe Photoshop 7.0</i> | 52 |
| Gambar 3.14 <i>Area Kerja SWISH max</i> | 53 |
| Gambar 3.15 <i>Area Kerja Macromedia Director MX 2004</i> | 55 |
| Gambar 3.16 <i>Marker Project Score</i> | 56 |
| Gambar 3.17 <i>Behavior Inspector</i> | 57 |
| Gambar 3.18 <i>Public Setting</i> | 60 |
| Gambar 3.19 <i>Save Projector As</i> | 61 |
| Gambar 3.20 <i>Creating Projector</i> | 61 |
| Gambar 3.21 <i>Adobe audition 1.0</i> | 62 |
| Gambar 3.22 <i>New Session</i> | 63 |
| Gambar 3.23 <i>Open Waveform</i> | 63 |
| Gambar 3.24 <i>List Vol Track</i> | 64 |
| Gambar 3.25 <i>Save Mixdown As</i> | 64 |
| Gambar 3.26 <i>Tampilan Welcome To Adobe Premier Pro</i> | 65 |
| Gambar 3.27 <i>Kotak Dialog Load Project Setting</i> | 66 |
| Gambar 3.28 <i>Area Kerja Adobe Premiere Pro</i> | 66 |
| Gambar 3.29 <i>Rangkaian Clip Pada Timeline Adobe Premiere Pro</i> | 67 |
| Gambar 3.30 <i>Transisi yang Dimasukan Ke Dalam Jendela Timeline</i> | 68 |
| Gambar 3.31 <i>Tampilan Welcome To Adobe After Effects 6.0</i> | 69 |
| Gambar 3.32 <i>New Composition Setting</i> | 69 |
| Gambar 3.33 <i>Make Movie</i> | 70 |

Gambar 3.34 *Menu Run* 72

Gambar 3.35 *Tampilan Awal / Intro* 73

