

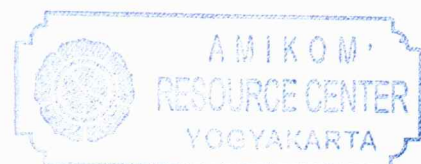
PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA DINAS
PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA PROMOSI WISATA BELANJA
PASAR SATWA DAN TANAMAN HIAS
YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh
Antonius Edi Saputra
08.12.2942

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014



PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA DINAS
PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA PROMOSI WISATA BELANJA
PASAR SATWA DAN TANAMAN HIAS
YOGYAKARTA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Antonius Edi Saputra
08.12.2942

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA DINAS
PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA PROMOSI WISATA BELANJA
PASAR SATWA DAN TANAMAN HIAS
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Antonius Edi Saputra

08.12.2942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA DINAS
PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA YOGYAKARTA
SEBAGAI SARANA PROMOSI WISATA BELANJA
PASAR SATWA DAN TANAMAN HIAS
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Antonius Edi Saputra

08.12.2942

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, S.T., M. Cs
NIK. 190302232

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

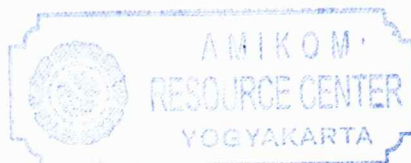
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Juni 2015



Antonius Edi Saputra

NIM. 08.12.2942

MOTTO

- Tak ada yang tak mungkin jika mau berusaha dan berpikir *
- Boost your limit!* (eddy)
- Jika orang lain bisa kenapa kamu tidak*
- Tak ada jalan buntu, selalu ada jalan tiap permasalahan*
- Semangat sebetulnya adalah kepingan-kepingan bara kemauan yang kita sisipkan pada setiap celah dalam kerja kaeras kita, untuk mencegah masuknya kemalasan dan penundaan*

“Sebagian Orang Punya Impian dan Cita-cita, Sebagian Kecil Dari Mereka Bangun dan Melakukan Sesuatu Untuk Menggapainya, Sebagian Yang Lain Tetap Terlelap Dalam Mimpinya”

(eddy)



PERSEMBAHAN

Sebuah hasil persembahan dengan tulus dipersembahkan kepada mereka yang istimewa, mereka yang sangat istimewa dan berarti dalam hidup saya, adalah mereka:

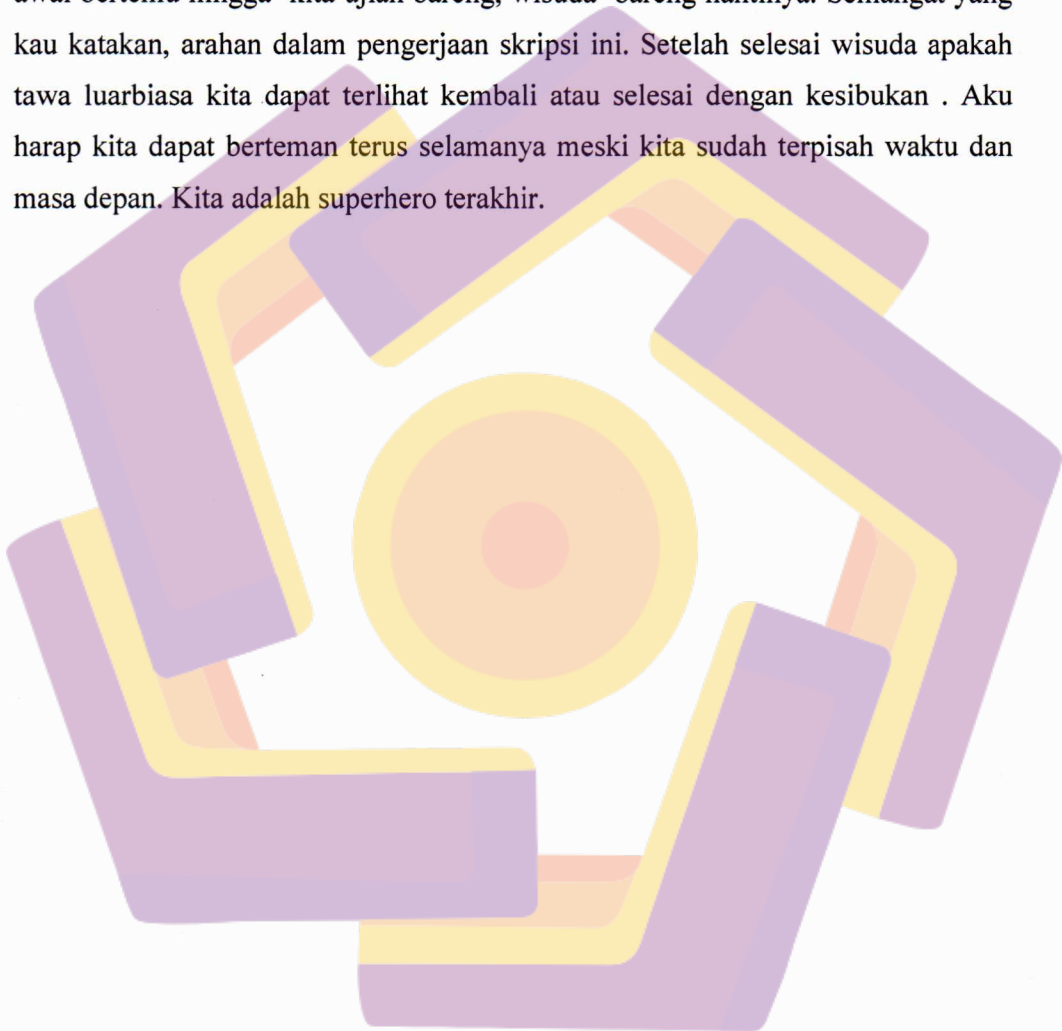
Allah SWT, Terimakasih Ya Allah Ya Rahman Ya Rahim telah memberikanku kemudahan dan kelancaran dalam setiap permasalahan yang aku hadapi hingga aku dapat menyelesaikan tugas ini dengan lancar.

Keluargaku, Terimakasih Bapak, Ibu, terimakasih atas semua pengorbanan bapak dan ibu berikan kepadaku dalam hal materiil dan doa yang engkau tak henti-hentinya mendoakanku, beribadah malam buatku dengan harapan aku dapat lulus, dan doa bapak ibu telah dikabulkan. Aku lulus pak, buk. Aku senang, senang banget. Terimakasih pak, buk. Kakak-kakak saya yang selalu menyemengatiku ketika aku merasa jatuh dalam kesulitan belajar dengan semangat memberikan dorongan dan motivasi kepadaku. Terimakasih ya mbak mas.

Istriku, Terimakasih ya *my lovely my heart my soul my life my sweetheart that I love you very very much* Harini, telah mendoakan aku dan menemaniku sampai waku ujian pendadaran dan aku akhirnya dapat lulus, aku bahagia aku senang, tanpamu aku sangat jatuh untuk melewati semua ini. Semoga harapan kita dapat tercapai dan kita berdua dapat bahagia.

Bapak Melwin Syafrizal S.Kom, M.Eng, Terimakasih Bapak Melwin atas waktu dan bimbingan yang telah bapak berikan kepadaku ditengah kesibukan bapak, memberikan arahan dan petunjuk kepadaku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Trias Aryanto Wibowo, Terimakasih ya teman, kita dapat berteman akrab dari awal bertemu hingga kita ujian bareng, wisuda bareng nantinya. Semangat yang kau katakan, arahan dalam pengerjaan skripsi ini. Setelah selesai wisuda apakah tawa luarbiasa kita dapat terlihat kembali atau selesai dengan kesibukan . Aku harap kita dapat berteman terus selamanya meski kita sudah terpisah waktu dan masa depan. Kita adalah superhero terakhir.



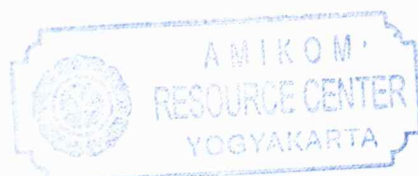
KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah Wasyukurillah puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'alla yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wassalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi Wisata Belanja Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.

Proses penyusunan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
6. Kedua orangtua dan keluarga saya yang saya sayangi dan hormati selalu mendoakan dan memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah hingga saya dapat menyelesaikan studi hingga selesai.
7. Istri saya yang tercinta yang selalu berdoa, memberikan semangat dan menemani saya menyelesaikan skripsi ini.



8. Seluruh pihak dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta dan Pengelola Pasar PASTY yang berkenan memberikan informasi untuk kelancaran tugas skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk membantu skripsi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pembacanya.

Akhir Kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 17 Juni 2015

Penulis



Antonius Edi Saputra

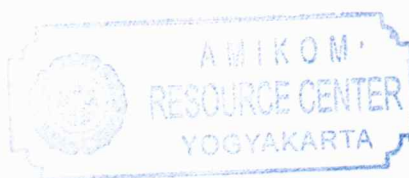
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	III
MOTTO.....	I
PERSEMBAHAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XX
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
1.8 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2.3 Definisi Media Interaktif.....	10
2.2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.3 Langkah – langkah dalam Mengembangkan Multimedia.....	12
2.3.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	12

2.3.2	Tahapan Pengembangan Aplikasi.....	14
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
3.1	Tinjauan Umum.....	16
3.1.1	Latar Belakang Berdirinya Pasar Satwa	16
3.1.2	Lahan Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.....	18
3.1.3	Struktur Organisasi UPT Pasar Satwa.....	22
3.2	Analisis Masalah.....	23
3.3	Solusi-Solusi yang diterapkan.....	23
3.4	Solusi yang dipilih.....	24
3.5	Analisis Kebutuhan.....	24
3.5.1	Analisis Kebutuhan Hardware.....	24
3.5.2	Analisis Kebutuhan Software.....	25
3.5.3	Analisis Kebutuhan Informasi.....	25
3.5.4	Analisis Kebutuhan Pengguna (user)	26
3.5.5	Analisis Kebutuhan Biaya.....	26
3.6	Perancangan Aplikasi (Perancangan Sistem)	26
3.6.1	Rancangan Data Flow Diagram (DFD)	27
3.6.2	Rancangan Form/Interface.....	29
3.6.2.1	Rancangan Menu Intro.....	29
3.6.2.2	Rancangan Menu Utama.....	29
3.6.2.3	Rancangan Menu Profil.....	30
3.6.2.4	Rancangan Menu Fasilitas.....	31

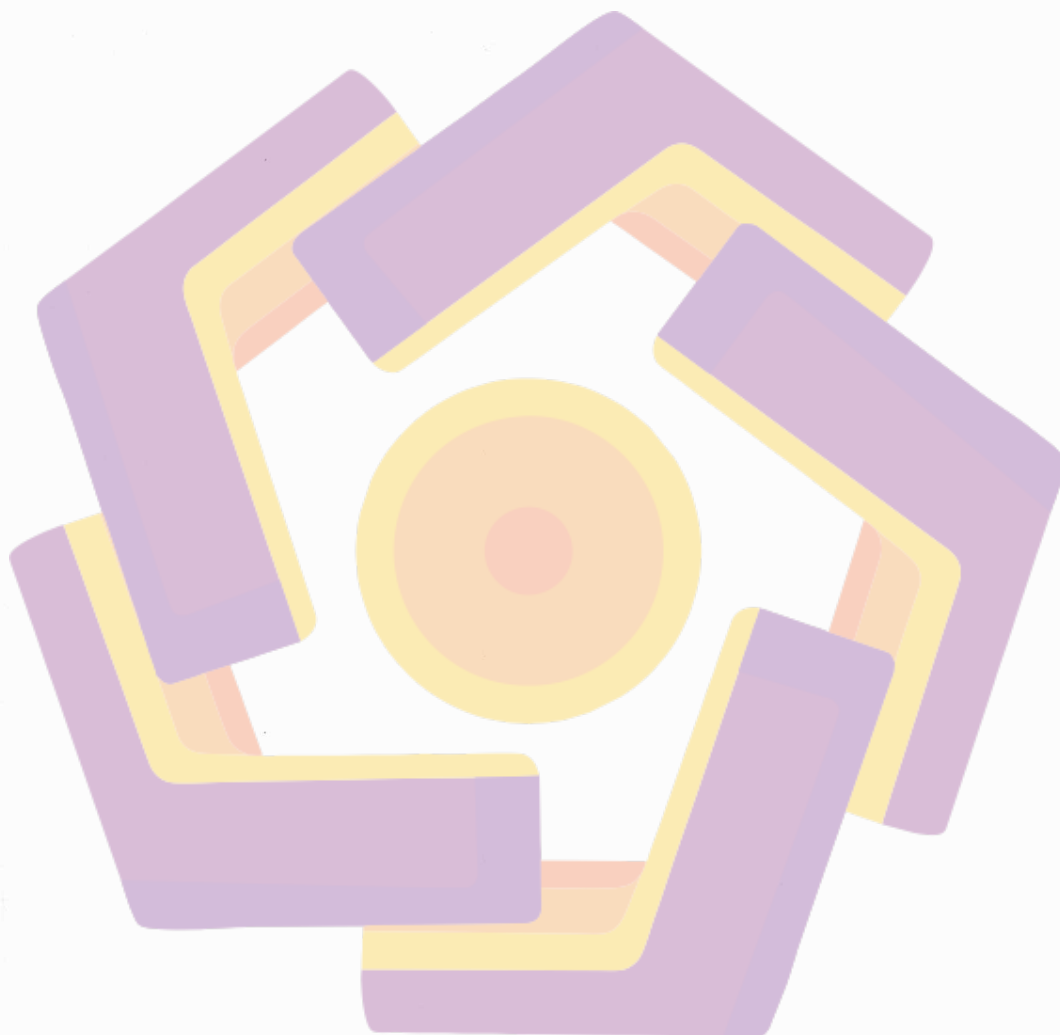
3.6.2.5	Rancangan Menu Zona Pasar.....	31
3.6.2.5.1	Rancangan Zona Satwa.....	32
3.6.2.5.2	Rancangan Zona Tanaman.....	33
3.6.2.6	Rancangan Menu Galeri.....	34
3.6.2.6.1	Rancangan Menu Galeri Foto.....	34
3.6.2.6.2	Rancangan Menu Galeri Video.....	35
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1	Pembuatan Interface (Form)dan Bagian Program	36
4.1.1	Pembuatan Form Sistem Keluar.....	36
4.1.2	Pembuatan Tombol Menu Masuk.....	38
4.1.3	Pembuatan Efek Mengkilap Pada Logo Dinas.....	40
4.1.4	Pembuatan Frame Luar Pada Menu Utama.....	45
4.1.5	Pembuatan Tombol Interaktif.....	50
4.1.6	Pembuatan Tombol Roll Over Teks.....	50
4.1.7	Memasukkan Audio.....	50
4.1.8	Memasukkan Video.....	50
4.2	Kompilasi Program.....	51
4.3	Implementasi Program.....	51
4.3.1	Manual Program.....	54
4.3.1.1	Tampilan Menu Masuk.....	54
4.3.1.2	Tampilan Menu Intro.....	52
4.3.1.3	Tampilan Menu Utama.....	52
4.3.1.4	Tampilan Menu Profil PASTY.....	52

4.3.1.5	Tampilan Menu Zona Pasar.....	53
4.3.1.6	Tampilan Menu Fasilitas.....	53
4.3.1.7	Tampilan Menu Galeri.....	54
4.4	Pembahasan Action Script/Listing Program.....	54
4.4.1	Script Perpindahan Antar Halaman.....	54
4.4.2	Script Menghentikan Layer.....	54
4.4.3	Script Menjalankan Ekstrenal MovieClip.....	55
4.4.4	Script Keluar Program.....	55
4.5	Manual Instalasi.....	56
4.6	Memelihara Sistem.....	56
BAB V	PENUTUP.....	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		XIX



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Penelitian.....	6
Tabel 2.1	Pengembangan Penelitian.....	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear.....	10
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PASTY.....	22
Gambar 3.2 Flowchart Media Interaktif.....	28
Gambar 3.3 Rancangan Menu Intro.....	29
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama.....	30
Gambar 3.5 Rancangan Menu Profil.....	30
Gambar 3.6 Rancangan Menu Fasilitas.....	31
Gambar 3.8 Rancangan Menu Zona Pasar.....	32
Gambar 3.9 Rancangan Menu Zona Satwa.....	33
Gambar 3.10 Rancangan Menu Zona Tanaman.....	33
Gambar 3.11 Rancangan Menu Galeri.....	34
Gambar 3.12 Rancangan Menu Galeri Foto.....	34
Gambar 3.13 Rancangan Menu Galeri Video.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Gambar Background.....	36
Gambar 4.2 Konversi Gambar Menjadi Graphic.....	37
Gambar 4.3 Background Setelah di Turunkan Alphanya.....	37
Gambar 4.4 Hasil Interface Form Intro.....	38
Gambar 4.5 Pengaturan Rectangle Settings.....	39
Gambar 4.6 Kotak dengan Garis Line.....	39
Gambar 4.7 Proses Pewarnaan Kotak.....	39
Gambar 4.8 Konversi Gambar Menjadi Tombol.....	40
Gambar 4.9 Pembuatan Keyframe.....	40
Gambar 4.10 Pembuatan Persegi Panjang.....	41
Gambar 4.11 Pengaturan Warna pada Persegi Panjang.....	41
Gambar 4.12 Proses Pengaturan Efek Warna.....	42
Gambar 4.13 Hasil Seleksi Gambar dengan Pen Tool.....	42

Gambar 4.14	Proses Pemberian Masking pada Layer.....	43
Gambar 4.15	Proses Pemberian Motion Tween pada Layer.....	43
Gambar 4.16	Hasil Perpindahan Persegi Panjang.....	44
Gambar 4.17	Hasil Pemberian Efek Mengkilap.....	44
Gambar 4.18	Seleksi Gambar Menggunakan Rectangle Tool.....	45
Gambar 4.19	Pemilihan Inverse Untuk Proses Seleksi.....	45
Gambar 4.20	Hasil Inverse pada Gambar.....	46
Gambar 4.21	Hasil Pengandaan Seleksi Inverse.....	46
Gambar 4.22	Proses Pengaturan Blending.....	47
Gambar 4.23	Penyimpanan Gambar dengan Format PNG.....	47
Gambar 4.24	Pengaturan Rectangle Radius.....	48
Gambar 4.25	Konversi Gambar Menjadi Tombol.....	48
Gambar 4.26	Proses Konversi Tombol.....	49
Gambar 4.27	Proses Pengaturan Efek pada Tombol.....	49
Gambar 4.28	Hasil Perancangan Tombol Interaktif.....	49
Gambar 4.29	Proses Pemberian Teks Dalam Tombol.....	50
Gambar 4.30	Tampilan Menu Intro.....	51
Gambar 4.31	Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.32	Tampilan Menu Profil.....	52
Gambar 4.33	Tampilan Menu Zona Pasar.....	53
Gambar 4.34	Tampilan Menu Fasilitas.....	53
Gambar 4.35	Tampilan Menu Galeri.....	54
Gambar 4.36	Ikon Flash Player.....	56

INTISARI

Era zaman modernisasi saat ini sangat pesat berkembang terutama dalam dunia teknologi komunikasi. Seiring berkembangnya zaman, media komunikasi menuntut untuk menjadikan semakin mudah dan praktis dan tentu menarik. Kasus yang di selesaikan adalah merancang aplikasi berbasis multimedia untuk mempromosikan Pasar PASTY. Perancangan multimedia ini di bangun untuk mempromosikan pasar PASTY kepada masyarakat luas melalui cara modernisasi.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba menganalisis permasalahan pokok yang ada. Perancangan aplikasi ini ditujukan memberikan kemudahan kepada masyarakat luas mengenai pasar PASTY. Metode untuk memperoleh informasi untuk penelitian ini diantaranya metode wawancara, dengan komunikasi dengan pedagang dan pihak dinas, survey lokasi langsung dan mengobservasi objek yang dijadikan subyek skripsi ini.

Hasil akhir dari perancangan aplikasi ini berbentuk format *flash*. Format *flash* digunakan karena ringan dalam menjalankannya. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mempermudah user dalam mencari tahu informasi mengenai pasar PASTY.

Kata Kunci: Perancangan, metode, aplikasi

ABSTRACT

An era of modernization is currently growing very rapidly, especially in the world of communication technology. As time, communications media demanding to make more easy and practical and certainly interesting. Cases resolved is designing multimedia-based applications to promote PASTY Market. This multimedia design built to promote PASTY to the public markets by means of modernization.

In this thesis, the researcher tried to analyze the main problems that ada. Perancangan this application is intended to provide convenience to the general public about PASTY market. Methods to obtain information for this study including interviews, with communication with traders and the services, site survey and observe directly the object that made the subject of this essay.

The end result of this application design shaped flash format. Format the flash is used because it is light in the run. This application is intended to facilitate the user in finding out information about PASTY market.

Keyword: *designing, method, application*