

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
DANAU KERINCI DI KABUPATEN KERINCI – JAMBI**

SKRIPSI



disusun oleh :

Pahrul Rozi

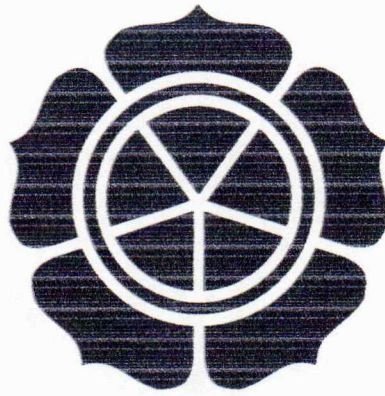
07.12.2341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
DANAU KERINCI DI KABUPATEN KERINCI – JAMBI**

Skripsi

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



disusun oleh :

Pahrul Rozi

07.12.2341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA

DANAU KERINCI DI KABUPATEN KERINCI – JAMBI

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Pahrul Rozi

07.12.2341

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 11 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA
DANAU KERINCI DI KABUPATEN KERINCI – JAMBI**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pahrul Rozi

07.12.2341

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

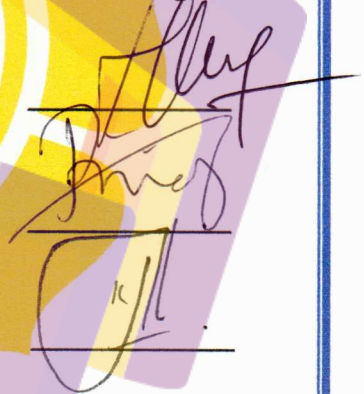
M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 September 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

NIK. 190302001



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

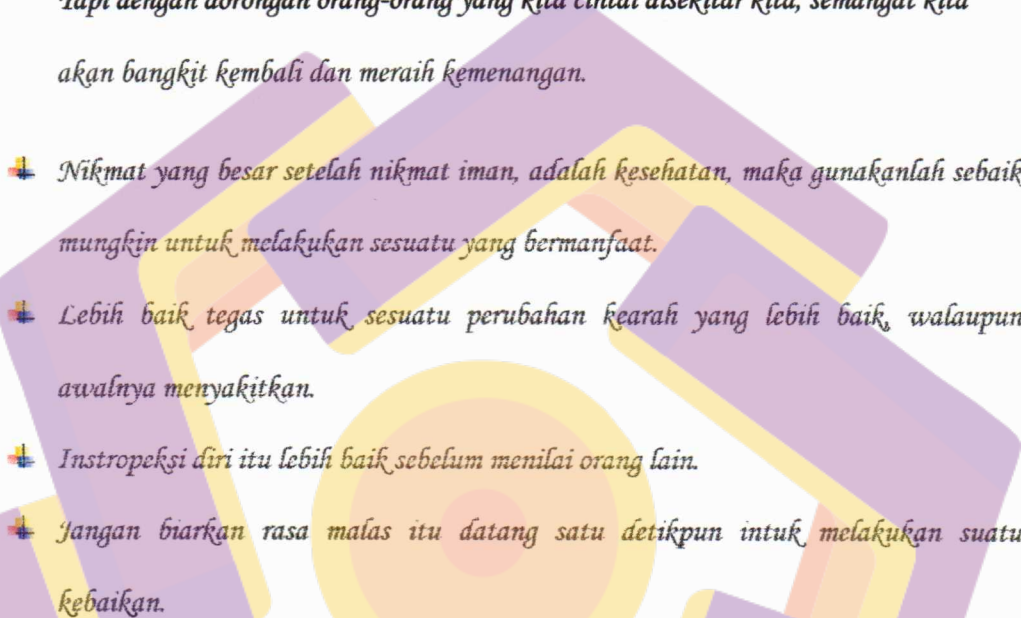
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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.

Yogyakarta, 22 September 2012

Pahrul Rozi

07.12.2341

HALAMAN MOTTO

- 
- ✚ *Dalam kehidupan, manusia terkadang mudah mengeluh dan menyerah pada keadaan. Tapi dengan dorongan orang-orang yang kita cintai disekitar kita, semangat kita akan bangkit kembali dan meraih kemenangan.*
 - ✚ *Nikmat yang besar setelah nikmat iman, adalah kesehatan, maka gunakanlah sebaik mungkin untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.*
 - ✚ *Lebih baik tegas untuk sesuatu perubahan kearah yang lebih baik, walaupun awalnya menyakitkan.*
 - ✚ *Instropeksi diri itu lebih baik sebelum menilai orang lain.*
 - ✚ *Jangan biarkan rasa malas itu datang satu detikpun intuk melakukan suatu kebaikan.*

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun Alfian Munawar mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- ▲ *Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik,*
- ▲ *Ibunda Lamsani dan Ayahanda Pauzan (alm). Darah, air mata, susu, do'a dan keringatnya ada melekat ditubuhku.*
- ▲ *Teman-teman Kontrakan Iqbal, Fajran, Valdo, Heri, Arya, dan yang lainnya. Terima kasih atas dukungan dan doanya. Kalianlah yang selalu ada untuk menghiburku di saat sedang suntuk.*
- ▲ *Teman-teman kampus angkatan 2007 yang tidak bisa di sebutkan satu-satu, terima kasih untuk semua kenangannya. Kelas kita kekeluargaannya memang TOP abis.*
- ▲ *Seluruh keluarga besar dan para sahabatku yang tidak bisa diSebutkan namun selalu memberikan dukungan kepadaku, terima kasih semuanya.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.

3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 September 2012

Penulis

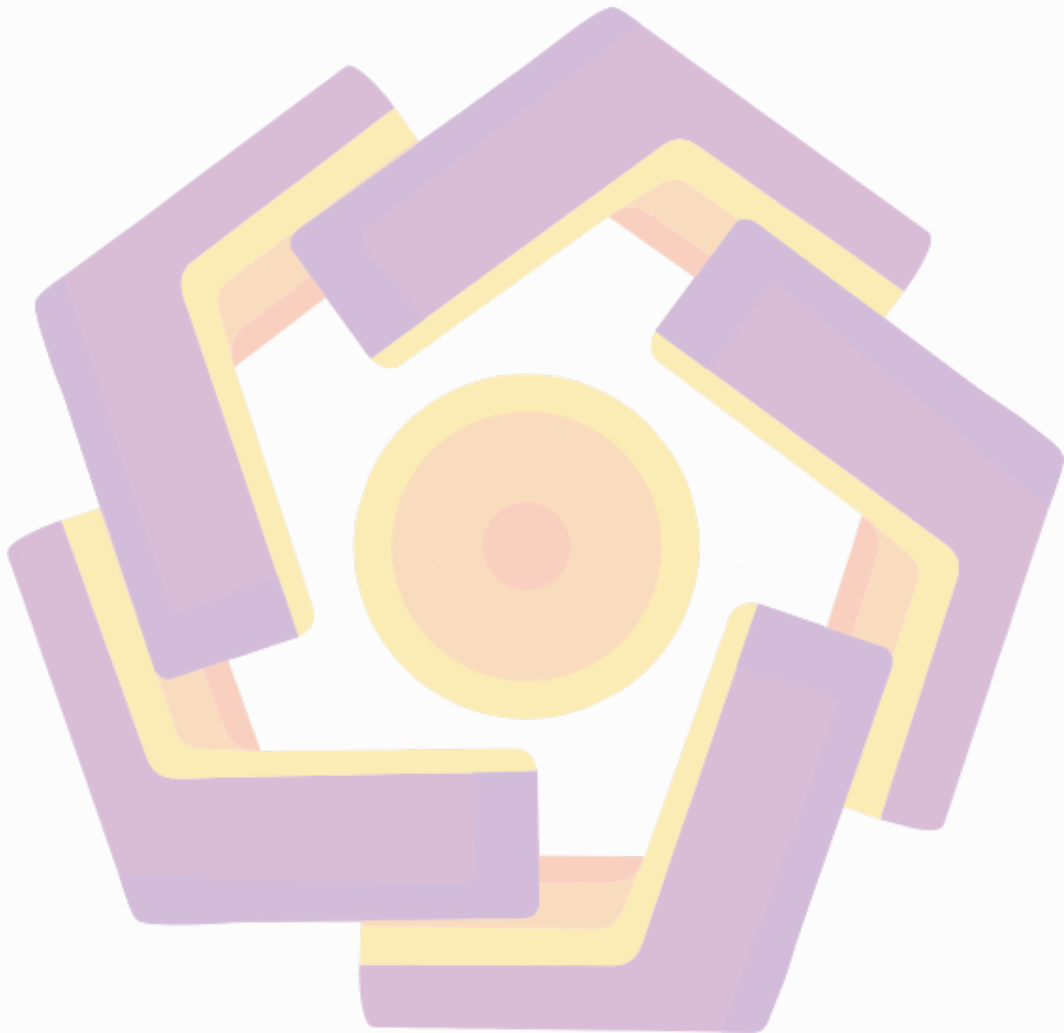
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2. Pengertian Multimedia.....	8
2.1.3. Elemen Multimedia.....	9
2.1.4. Struktur Menu Link Multimedia.....	12
2.2. Pengembangan Multimedia.....	17
2.2.1. Siklus Pengembangan Multimedia.....	17
2.3. Informasi	23
2.3.1. Pengertian Informasi	23
2.3.2. Siklus Informasi	23
2.3.3. Kualitas Informasi	24
2.3.4. Nilai Informasi	25
2.4. Promosi.....	25
2.4.1. Pengertian Promosi	25
2.4.2. Fungsi Promosi.....	26
2.4.3. Tujuan Promosi	30
2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
2.5.1. Macromedia Flash 8.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1. Identifikasi Masalah	35
3.2. Analisis Kelemahan Sistem.....	35
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem Media Informasi dan Promosi Danau Kerinci	36
3.3.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.3.2. Analisis Kebutuhan Nonfungsional	37
3.4. Analisis Kelayakan.....	39
3.4.1. Kelayakan Teknis	39
3.4.2. Kelayakan Operasional	39

3.4.3. Kelayakan Hukum.....	40
3.4.4. Kelayakan Ekonomi.....	40
3.5. Merancang Sistem.....	46
3.5.1. Merancang Konsep.....	46
3.5.2. Merancang Isi.....	48
3.5.3. Merancang Naskah.....	49
3.5.4. Merancang Grafik.....	55
3.5.4.1. Halaman Utama.....	56
3.5.4.2. Menu Utama.....	56
3.5.4.3. Halaman Profil.....	57
3.5.4.4. Halaman Galery.....	57
3.5.4.5. Halaman Agenda.....	58
3.5.4.6. Halaman Peta.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1. Memproduksi Sistem.....	60
4.1.1. Pembuatan Background.....	61
4.1.2. Pembuatan Text.....	66
4.1.3. Pembuatan Tombol.....	69
4.1.4. Penggabungan Elemen Multimedia.....	71
4.1.5. Membuat file .swf dan .exe (Rendering).....	76
4.2. Implementasi Sistem.....	78
4.2.1. Menguji Sistem.....	78
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	79
4.2.3. Pemeliharaan Sistem.....	80

BAB V PENUTUP	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Analisis Biaya dan Manfaat.....	41
Tabel 3.2. Kelayakan.....	46
Tabel 4.1 Hasil Pembuatan Background.....	63
Tabel 4.2 Hasil Pembuatan Text.....	67
Tabel 4.3 Hasil Pembuatan Tombol.....	70
Tabel 4.4 Hasil Penggabungan.....	73
Tabel 4.5 Hasil File *.swf dan *.exe.....	77
Tabel 4.6 Pengujian Sistem.....	78
Tabel 4.7 Uji Coba Error Sistem.....	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linier	13
Gambar 2.2. Struktur Menu	14
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4. Struktur Jaringan.....	16
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi.....	17
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Multimedia	18
Gambar 2.7. Tampilan Macromedia Flash 8	33
Gambar 3.1. Struktur Hierarki Media Informasi dan Promosi Interaktif	48
Gambar 3.2. Halaman Awal	56
Gambar 3.3. Halaman Utama	56
Gambar 3.4. Halaman Profil	57
Gambar 3.5. Halaman Galery Foto.....	57
Gambar 3.6. Halaman Galery Video	58
Gambar 3.7. Halaman Agenda	58
Gambar 3.8. Halaman Peta	59
Gambar 3.9. Halaman Jalur Akses	59
Gambar 4.1. Skema/Diagram Tahapan Memproduksi Sistem	61
Gambar 4.2. Pallete Color Mixer.....	62
Gambar 4.3. Text Tool	66
Gambar 4.4. Text Properties.....	67
Gambar 4.5. Tampilan Publish Setting.....	76

INTISARI

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki zaman baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktifitas didalam kehidupan sehari-hari, serta membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat, serta akurat tentang sebuah perusahaan atau instansi. Skripsi ini mengambil permasalahan tentang bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi untuk pariwisata Danau Kerinci.

Oleh karena itu agar dapat memberikan kontribusi yang benar bagi wisatawan, dirasakan perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan Danau Kerinci, serta mampu memberikan informasi seputar Danau Kerinci. Aplikasi media informasi dan promosi untuk pariwisata Danau Kerinci dibuat sepenuhnya menggunakan software Macromedia Flash 8.

Hasil akhir dari aplikasi media informasi dan promosi untuk pariwisata Danau Kerinci adalah sebuah CD (Compact Disc) pembelajaran dengan menggunakan .exe untuk file ekstensinya.

Kata Kunci : Multimedia, Macromedia Flash, Pariwisata Danau Kerinci

ABSTRACT

The progress of science and technology is developing rapidly at the present time helped humans in entering a new era in the age of technology that was created to lighten the burden of activities in daily life, and help us to provide fast, precise, and accurate information about a company or agency. This thesis is taking the issue of how to make multimedia applications as a medium for information and promotion of tourism Lake Kerinci.

Therefore, in order to contribute to the right for tourists, felt the need for an information medium that aims to publicize and promote the Lake Kerinci, and able to provide information about the Lake Kerinci. Application information and promotional media for tourism Lake Kerinci created entirely using Macromedia Flash 8.

The end result of the application of information and promotional media for tourism Lake Kerinci is a CD (Compact Disc) learning by using. Exstensinya exe file.

Keywords : *Multimedia, Macromedia Flash, Tourism Lake Kerinci*