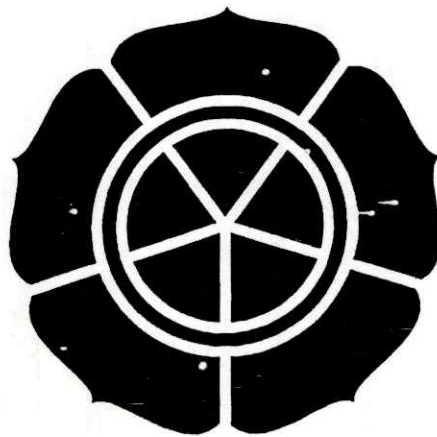


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KABUPATEN MAJALENGKA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Nama : Aldy Moch. Fherdiansyah  
NIM : 03.11.0394  
Jurusan : Teknik Informatika**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
"AMIKOM"  
YOGYAKARTA  
2008**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KABUPATEN MAJALENGKA**

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata-1, jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

**Disahkan dan disetujui oleh:**

Dosen Pembimbing



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



Mengetahui,

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



**Dr. M. Suyanto, MM.**

**HALAMAN BERITA ACARA**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA KANTOR KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA  
KABUPATEN MAJALENGKA**

Skripsi ini telah diuji dan dipresentasikan dihadapan tim penguji pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 28 Mei 2008  
Jam : 08.30 – selesai  
Tempat : Ruang Network STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji :

Penguji I



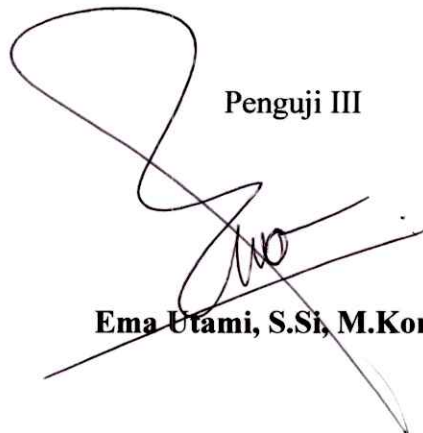
**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.**

Penguji II



**Heri Sismoro, M.Kom.**

Penguji III



**Ema Utami, S.Si, M.Kom.**

## HALAMAN MOTTO

*Dia (Allah) menjadikan malam dan siang silih berganti untuk memberi waktu (kesempatan) kepada orang yang ingin mengingat (mengambil pelajaran) atau orang yang ingin bersyukur. (QS. Al-Furqan [25]:62)*

*Rezeki yang tidak diperoleh hari ini masih dapat diharapkan perolehannya lebih banyak di hari esok, tetapi waktu yang berlalu hari ini, tidak mungkin kembali esok. (Sayyidina Ali bin Abi Thalib r.a.)*

*Dua nikmat yang sering dan disia-siakan oleh banyak orang: kesehatan dan kesempatan. (Diriwayatkan oleh Bukhari melalui Ibnu Abbas r.a.)*

*Kedewasaan tidak diukur dari usia, tetapi dari penerimaan akan tanggung jawab*

*Perubahan adalah satu-satunya unsur untuk mencapai kedewasaan*

*Anda tidak tenggelam karena jatuh ke dalam air, Anda tenggelam karena diam di sana*

*Pemenang bukanlah mereka yang tidak pernah gagal, melainkan mereka yang tidak pernah berhenti mencoba*

*95% kegagalan berasal dari orang-orang yang mempunyai kebiasaan suka membuat alasan*

*Baik seringkali menjadi musuh yang terbaik*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

- Untuk kedua Orang tua saya, yang selalu memberikan do'a dan dukungan serta motivasi supaya cepat lulus.
- Untuk Adik-adik saya yang mulai menunjukkan kedewasaannya, semakin rajin belajar dan sekolahnya. Dan seluruh keluarga saya di rumah yang mendo'akan saya agar selalu berbuat baik.
- Untuk teman-teman S1 TI D-03. Irwan-sah, Nci, Wiwid, Kemod, Andre, Krisna, Sari, Double Sigit, Agus, Albert, Jansen dan semuanya.
- u/ anak-anak kontrakan. Asep Gebar Aksev Gorbachev KEBO, Hafid (suwun komputere), Handis (suwun motore), Yunus Uun's (suwun motore).
- Kanggo barudak kabayan. VanderGun Ari Gunawan "Telo", Wongky (suwun printere), Dadi, Na2ng, Angga, Dedi, Rohim bin Rohman, Sarip, Nci, sareng sadayana nu teu tiasa disebutkeun.
- u/ anak-anak Al-Muhsin. Nana, Qoyim, Watsik, Fauzi, Wafa dan semua.
- Terakhir, untuk semua yang telah memberi dukungannya kepada saya dalam menyelesaikan studi ini yang tidak bisa disebutkan (karena sedikit lupa).

## KATA PENGANTAR

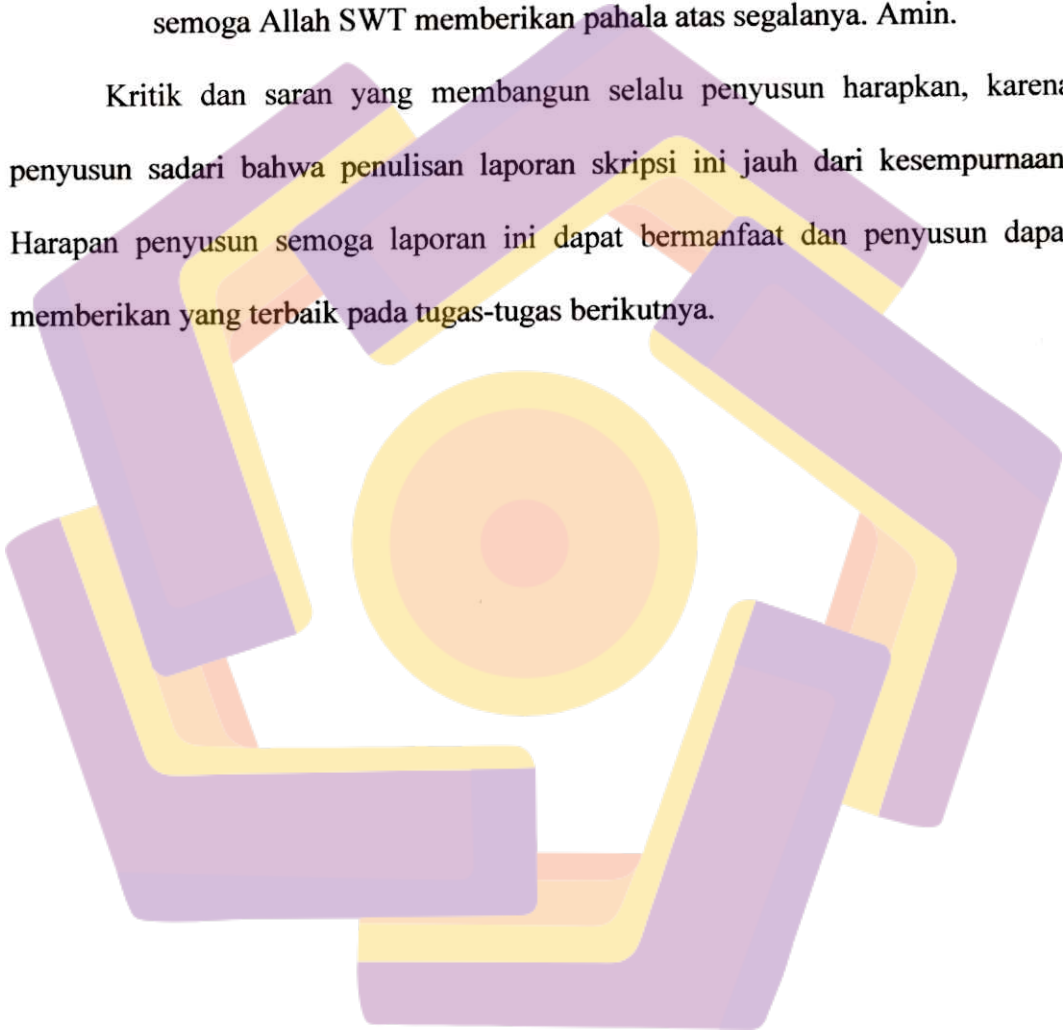
Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Media Promosi pada Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberikan masukan kepada penyusun, sehingga laporan Skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Ahmad Suswanto, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.
4. Ibu Eti Hermawati, SPd, selaku Kepala Seksi Bina Pariwisata Kabupaten Majalengka.
5. Bapak RA. Sutedjo, selaku Kepala Seksi Bina Kesenian Kabupaten Majalengka.
6. Bapak Oman Surahman, S.Pd, MM, selaku Kepala Seksi Bina Muskala Kabupaten Majalengka.

7. Seluruh Staf Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.
8. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan pahala atas segalanya. Amin.

Kritik dan saran yang membangun selalu penyusun harapkan, karena penyusun sadari bahwa penulisan laporan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Harapan penyusun semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penyusun dapat memberikan yang terbaik pada tugas-tugas berikutnya.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN .....	i
HALAMAN BERITA ACARA .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6. Sistematika Penyusunan.....	5
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Konsep Dasar Informasi.....	7
2.1.1. Siklus Informasi .....	7
2.1.2. Kualitas Informasi.....	8



2.1.3. Nilai Informasi .....	9
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2. Objek-objek Multimedia .....	10
2.2.3. Produk-produk Multimedia.....	12
2.2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	12
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	15
2.4. Software Yang Digunakan .....	21
2.4.1. Adobe Photoshop CS .....	21
2.4.2. Macromedia Flash MX 2004 .....	22
2.4.3. MySQL.....	23
2.4.4. Apache .....	24
2.4.5. Adobe Audition 1.5.....	24
2.4.6. Adobe Illustrator CS .....	25
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA DAN ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA.....</b>	<b>27</b>
3.1. Tinjauan Pustaka.....	27
3.1.1. Letak Geografis.....	27
3.1.2. Visi dan Misi.....	28
3.1.3. Struktur Organisasi.....	29
3.1.4. Tempat Wisata .....	29
3.2. Analisis Sistem Multimedia.....	32
3.2.1. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	32
3.2.2. Analisis <i>PIECES</i> .....	33

3.2.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.2.4. Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	37
3.2.5. Studi Kelayakan .....	41
<b>BAB IV PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA DAN IMPLEMENTASI</b>	
<b>SISTEM.....</b>	<b>43</b>
4.1. Perancangan Aplikasi.....	43
4.1.1. Definisi Masalah .....	43
4.1.2. Merancang Konsep.....	44
4.1.3. Merancang Isi Multimedia.....	44
4.1.4. Merancang Naskah.....	46
4.1.5. Merancang Grafik .....	51
4.1.6. Memproduksi Sistem .....	53
4.2. Implementasi Sistem.....	67
4.2.1. Mengetes Sistem.....	67
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	68
4.2.3. Memelihara Sistem.....	69
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1. Kesimpulan .....	72
5.2. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>.....</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Siklus Informasi .....	8
Gambar 2.2.	<i>Icon</i> yang digunakan untuk mendesain Struktur Aplikasi..	13
Gambar 2.3.	Desain <i>Linear</i> .....	13
Gambar 2.4.	Desain <i>Hierarki</i> .....	14
Gambar 2.5.	Desain <i>Piramida</i> .....	14
Gambar 2.6.	Desain <i>Polar</i> .....	15
Gambar 2.7.	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
Gambar 2.8.	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	17
Gambar 2.9.	Jendela Kerja <i>Photoshop CS</i> .....	22
Gambar 2.10.	Tampilan Layar Kerja <i>Macromedia Flash MX 2004</i> .....	23
Gambar 2.11.	Tampilan Layar Kerja <i>Adobe Audition 1.5</i> .....	25
Gambar 2.12.	Tampilan Layar Kerja <i>Adobed Illustrator CS</i> .....	26
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.1.	Desain Struktur Aplikasi Multimedia .....	44
Gambar 4.2.	Desain Tampilan <i>Home</i> .....	45
Gambar 4.3.	Desain Tampilan menu <i>Tentang</i> .....	46
Gambar 4.4.	Desain Tampilan menu <i>Budaya</i> .....	46
Gambar 4.5.	Desain Tampilan menu <i>Pariwisata</i> .....	47
Gambar 4.6.	Desain Tampilan menu <i>Fasilitas</i> .....	47
Gambar 4.7.	Desain Tampilan menu <i>Informasi lain</i> .....	48

Gambar 4.8.	Desain Tampilan menu <i>Bukutamu</i> .....	48
Gambar 4.9.	Desain Tampilan menu <i>Kontak</i> .....	49
Gambar 4.10.	Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	51
Gambar 4.11.	<i>Dialog Box New</i> .....	52
Gambar 4.12.	Tampilan Depan php4 .....	54
Gambar 4.13.	Tampilan Pembuatan Tabel dan <i>Field</i> .....	55
Gambar 4.14.	Tampilan <i>Table</i> .....	56
Gambar 4.15.	Tampilan menu <i>Import to Library</i> .....	57
Gambar 4.16.	Tampilan <i>Window Timeline</i> Macromedia Flash MX 2004	58
Gambar 4.17.	<i>Dialog Box Create New Symbol</i> .....	59
Gambar 4.18.	Tampilan Edit Tombol .....	60
Gambar 4.19.	Tampilan <i>Panel Action Button</i> .....	61
Gambar 4.20.	Tampilan Hasil Akhir pada Macromedia Flash MX 2004.	62
Gambar 4.21.	Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Rincian biaya-manfaat.....	37
Tabel 3.2.	Tabel Kelayakan.....	41

