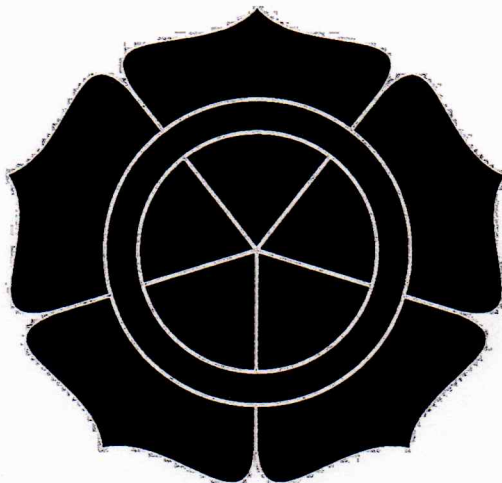


**PENGENALAN KABUPATEN TASIKMALAYA MELALUI
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
ANGGA GARMANA
05.11.0725**

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN**Pengenalan Kabupaten Tasikmalaya Melalui
Multimedia Interaktif**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan dan kelengkapan guna menyelesaikan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM)


(Hanif Al Fatta, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA
Pengenalan Kabupaten Tasikmalaya Melalui
Multimedia Interaktif

Oleh :

ANGGA GARMANA

05.11.0725

**Laporan skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta**

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Juli

Jam : 11.30 WIB

Tempat : Ruang Folder Kampus STMIK AMIKOM

Penguji I


(Hanif Al Fatta, M.Kom)

Penguji II


(Abidarin Rosidi, DRS, DR,MM)

Penguji III


(Amir Fatah Sofyan, ST)

HALAMAN PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada –Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya skripsi ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang terang.

Tugas akhir ini kami persembahkan kepada orang-orang yang saya cintai dan saya banggakan yang senantiasa hadir dalam setiap gerak dan langkahku:

- Bapak dan Ibu kami tersayang, terimakasih atas nasihat, petunjuk dan doa restunya.
- Kakak-kakakku tersayang..Teh awie dan lang..serta si orang paling nyebelin sekeluarga adekku tersayang..de Iman yang selalu ingin dipanggil V-MAN terima kasih atas do'a dan dukungannya. Dan juga atas keributan-keributan yang terjadi ketika ke 4-nya berkumpul bersama.. tetap ramai seperti biasanya ya...hahahaha....
- Kakak ipar ku A Iwan dan si kecil yang lucu dan ngegemesin keponakan ku Anggi...terima kasih karena telah melengkapi keceriaan,kebersamaan dan keramaian keluarga ku tercinta.
- Buat Odengku tersayang (neng tiara) makasih ya atas dukungan dan supportmu serta doa-doa mu...dan juga atas panggilan oon dan bo'chayang nya...kamu kan selalu di hatiku....selamanya.....

- Buat keluarga ke-2 ku di panunggal – cibeureum juga si manusia setengah-setengah sarkek..terima kasih atas dukungan dan keceriaan yang telah diberikan padaku..terutama ibu dan sehu..maafin q ya,,cuz selama di tasik q suka buat keributan,kebisingan di rumah ibu...hehehe....
- Teman-teman seperjuangan ku di SMA...odang, baban, eza, oche, aboh, kamal, ichank, fajar, emod dan semuanya yang tak bisa q sebutkan satu persatu...tak ada kata lain yang bisa kuucapkan lagi selain terima kasih untuk semua yang telah diberikan kalian dari SMA sampe sekarang dan juga untuk selamanya.....
- Anak-anak yang sering mangkal di pavilion rajapolah...riweuh lah pokona mah.....
- Buat jaka,,adam,,dan pa'de wowo..q ucapkan banyak-banyak terima kasih..bekat dorongan dan sumbangan kalian aku bisa nyelesein skripsiku ini.. maafkan aku karena telah ngerepotin kalian semuanya....heu...
- Teman q ipul makasih sumbangan suaranya...hehehe....
- Temen-temen S1TI 2005, us-us, tantri, chicha, risyp, wawan, galih, dudung, anggri, sekar, tiwi ,dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Makasih teman atas dukungan kalian semuanya.thx 4aLL...PLUG n PLAY tetap kompak selalu dan buat keramaian di yogya....chayo....
- Buat teman-teman sekontrakan dan sekosan dulu....terima kasih atas keceriaan,,kebersamaan,,dan keramaian selama q di yogya....

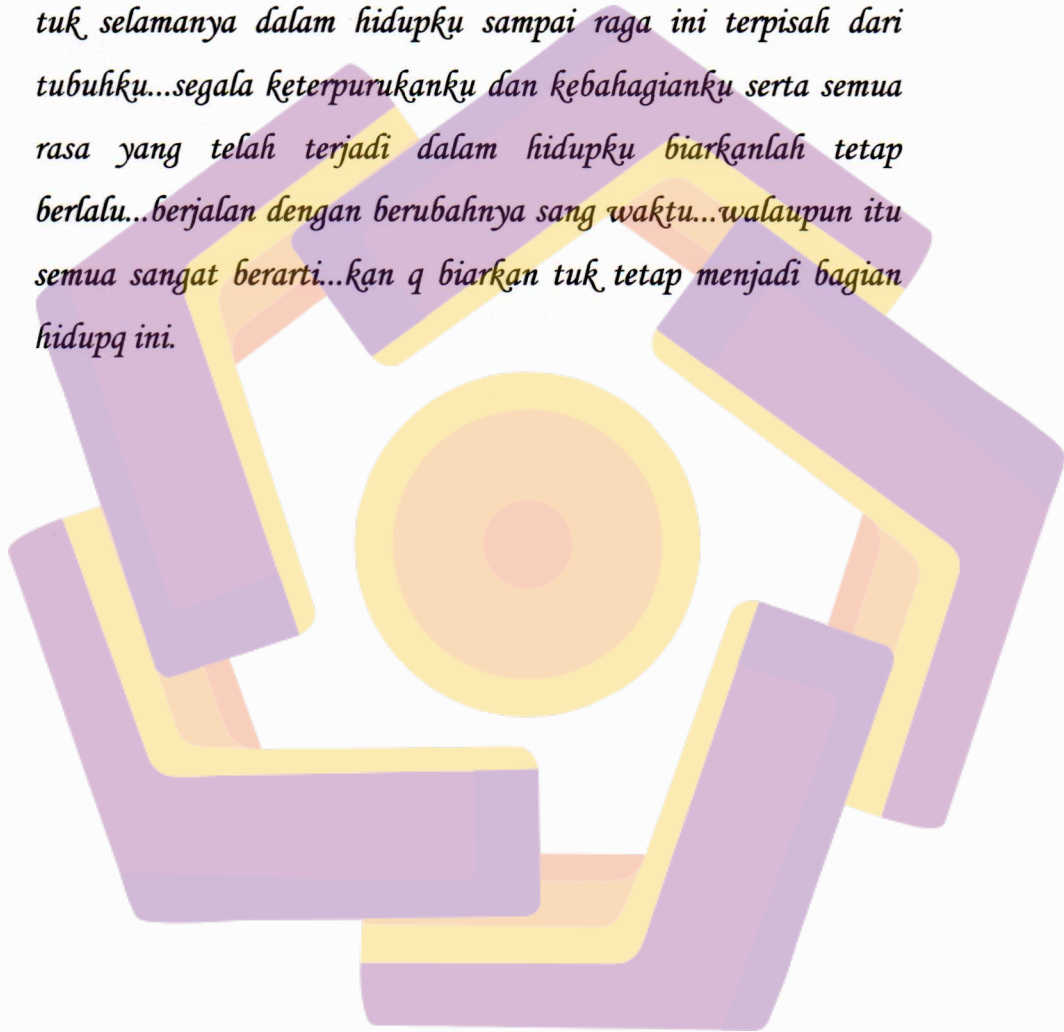
MOTTO

وَالسَّكِينُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

- *“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu”.*
(QS. Al – Baqarah:45)
- *“Kegagalan bukan akhir dari segalanya, orang yang putus asa adalah orang yang gagal”.*
- *“Ketika seorang menutup pintunya untukmu, tak perlu berkecil hati, yang terbaik adalah membukakan pintu hatimu ketika orang tersebut mengetuknya”.*
- *“Sesuatu yang baik belum tentu benar, sesuatu yang benar belum tentu baik, sesuatu yang baik belum tentu berharga”.*
- *“Keinginan tanpa usaha tak bisa tercapai, usaha tanpa doa tak akan sempurna”.*
- *“Dengan ilmu kehidupan menjadi mudah, dengan seni kehidupan menjadi indah dan dengan agama kehidupan menjadi lebih bermakna dan terarah”.*

Aku dan kehidupanku

Q masih berjalan di atas semuanya untuk mengarungi setiap hidup dan mimpiku...yang menjadikan akan sebuah kenangan hidup yang takkan pernah kulupakan dan akan tetap tersimpan tuk selamanya dalam hidupku sampai raga ini terpisah dari tubuhku...segala keterpurukanku dan kebahagiaanku serta semua rasa yang telah terjadi dalam hidupku biarkanlah tetap berlalu...berjalan dengan berubahnya sang waktu...walaupun itu semua sangat berarti...kan q biarkan tuk tetap menjadi bagian hidupq ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, kita panjatkan Puji Syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat Rahmat, Hidayah serta Karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengenalan Kabupaten Tasikmalaya Melalui Multimedia Interaktif”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral ataupun spritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

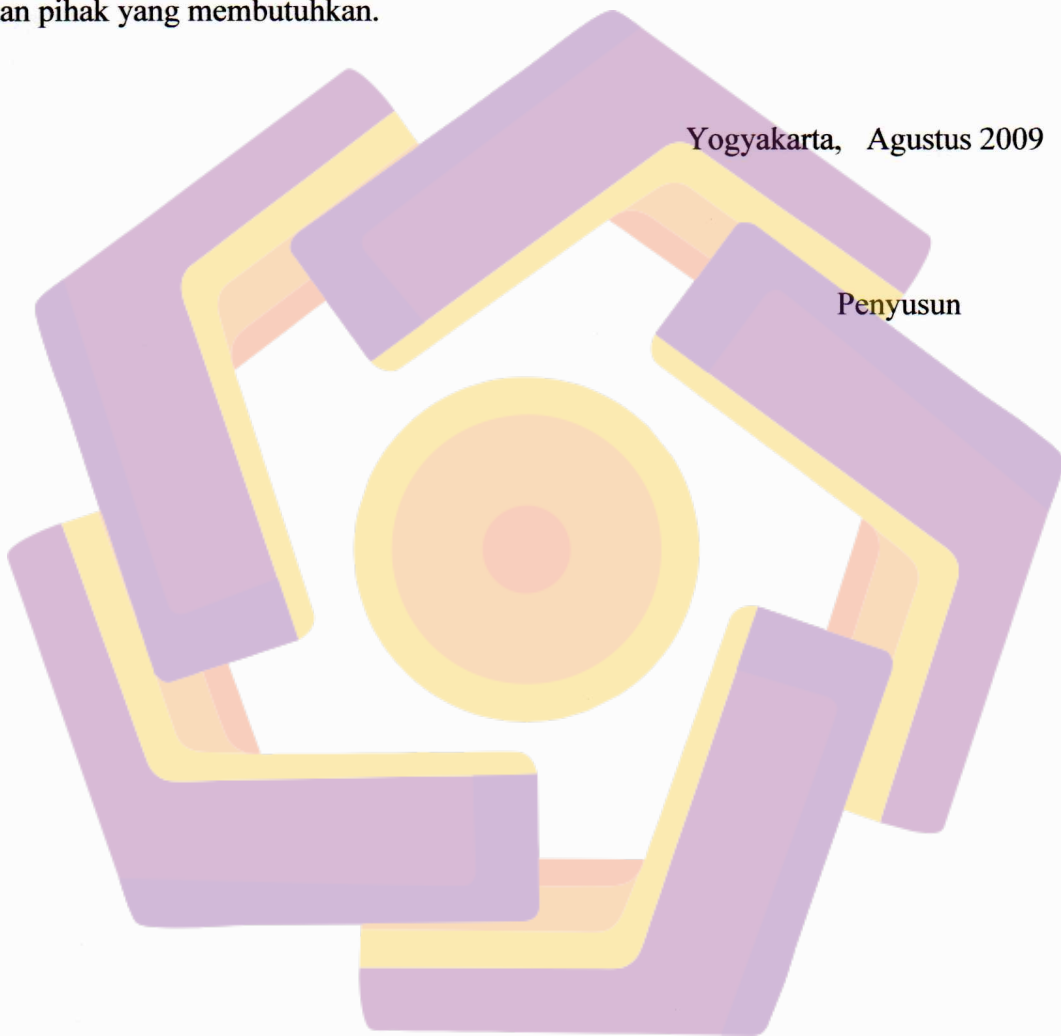
1. Bapak Dr. M Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hannif Al Fatta selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing kami dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.
3. Seluruh Dosen-dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungannya sehingga terselesaikan skripsi ini.

Penyusun sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat membangun demi kesempurnaan tugas-tugas berikutnya.

Akhir kata semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Agustus 2009

Penyusun



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penyusunan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
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. Sejarah Multimedia.....	10
2.2.3. Elemen – elemen Multimedia	11
2.3. Struktur Sistem Informasii Multimedia	16
2.3.1. Struktur Linear.....	16
2.3.2. Struktur Hierarki.....	16
2.3.3. Struktur Piramida.....	17
2.3.4. Struktur Polar.....	17
2.4. Langkah – langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	18
2.4.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	18
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang digunakan	22
2.5.1. Macromedia Flash MX 2004	22
2.5.2. Adobe Photoshop 7.....	25
2.5.3. Adobe Audition	27
BAB III TINJAUAN UMUM PUSTAKA.....	28
3.1. Gambaran Umum Kabupaten Tasikmalaya	28
3.2. Sejarah.....	29
3.3. Arti Lambang	30
3.4. Visi dan Misi.....	31
3.5. Kantor Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Tasikmalaya.....	32
3.6. Potensi Kepariwisataaan di Kabupaten Tasikmalaya	34
3.6.1. Objek Wisata di Kab Tasikmalaya	35

BAB IV ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN	46
4.1. Analisis Sistem Multimedia	46
4.1.1. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	46
4.1.2. Analisis PIECES	46
4.1.3. Mengidentifikasi Pemakai Akhir pada Sistem.....	51
4.1.4. Prioritas Penanganan Masalah	51
4.1.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
4.1.6. Analisis Kelayakan	55
4.1.7. Analisis Biaya-Manfaat	57
4.2. Perancangan aplikasi.....	65
4.2.1. Merancang Konsep	65
4.2.2. Merancang isi Multimedia	65
4.2.3 Merancang Naskah	67
4.2.4. Merancang Grafik.....	80
BAB V IPLEMENTASI DAN UJI COBA SISTEM	82
5.1. Memproduksi Sistem.....	82
5.1.1. Adobe Photoshop.....	82
5.1.2. Mengedit Suara Menggunakan Adobe Audition 1.5	83
5.1.3 Membuat Project dengan Macromedia Flash MX 2004	84
5.2. Uji Coba Sistem	107
5.2.1. Uji Program	108
5.2.2. Uji Coba Pemakai	109
5.2.3. Menggunakan sistem	110
5.3. Memelihara Sistem	111

BAB VI PENUTUP	112
6.1. Kesimpulan	112
6.2. Saran	113

DAFTAR PUSTAKA.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Siklus Informasi	8
Gambar 2.2.	Elelmen-elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.3.	Desain Struktur <i>Linear</i>	16
Gambar 2.4.	Desain Struktur <i>Hierarki</i>	16
Gambar 2.5.	Desain Struktur <i>Piramida</i>	17
Gambar 2.6.	Desain Struktur <i>Polar</i>	17
Gambar 2.7.	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.8.	Tampilan Macromedia Flash MX 2004	23
Gambar 2.9.	Tampilan Adobe Photoshop 7.....	26
Gambar 2.10.	Tampilan Layar Kerja <i>Adobe Audition 1.5</i>	27
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi.....	32
Gambar 4.1.	Struktur Desain Multimedia.....	68
Gambar 4.2.	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.3.	Rancangan Tampilan Menu Sekilas Tasik.....	71
Gambar 4.4.	Rancangan Tampilan Menu Dinas Pariwisata	73

Gambar 4.5.	Rancangan Menu Pariwisata	74
Gambar 4.6.	Rancangan Menu Wisata Alam.....	75
Gambar 4.7.	Rancangan Menu Wisata Budaya	77
Gambar 4.8.	Rancangan Menu Biodata	78
Gambar 4.9.	Rancangan Menu Informasi Lain.....	79
Gambar 5.1.	New File pada Photoshop 7.0.....	82
Gambar 5.2	Editing suara pada Adobe Photoshop	83
Gambar 5.3	Tampilan Import to Library	84
Gambar 5.4	Tampilan convert to button	85
Gambar 5.5	Timeline pada pembuatan button.....	86
Gambar 5.6	Efek Text Masking	88
Gambar 5.7	Pengaturan Alpha pada properties	89
Gambar 5.8	membuat Movie clip baru	89
Gambar 5.9.	Contoh movie Clip dalam Project	90
Gambar 5.10.	Penggunaan ActionScript “stop”	92
Gambar 5.11.	Menu ActionScript Goto	93
Gambar 5.12	ActionScript yang belum dikasih frame label.....	94
Gambar 5.13	ActionScript yang sudah dikasih frame label.....	95
Gambar 5.14	Pemberian frame label pada movie clip	96
Gambar 5.15	Pemberian ActionScript Load Movie.....	96
Gambar 5.16	Pemberian ActionScript pada tombol untuk load movie ...	97
Gambar 5.17	Tampilan Publish Setting	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Pengembangan sistem aplikasi multimedia	20
Tabel 4.1.	Tabel daftar harga Hardware.....	53
Tabel 4.2.	Tabel daftar harga Software	55
Tabel 4.3.	Rincian Biaya-Manfaat	61
Tabel 4.4.	Tabel kelayakan	64
Tabel 4.5.	Tabel Perancangan Desain Multimedia.....	69
Tabel 5.1	Kuisisioner	110

