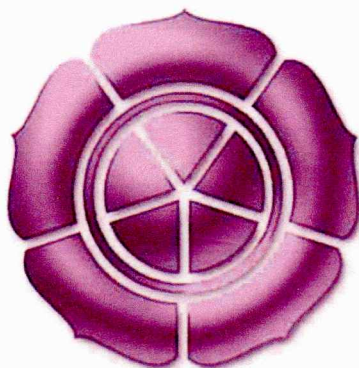
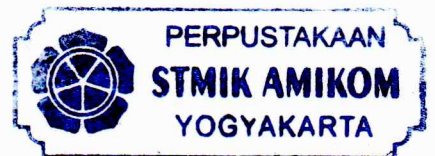


PERANCANGAN PROFIL OBYEK WISATA PULAU KANGEAN

BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Asrawi : 05.02.6077

**PROGRAM DIPLOMA MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN PROFIL OBYEK WISATA PULAU KANGEAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Pada Program Diploma III (D3)

Jurusan Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM”

Yogyakarta

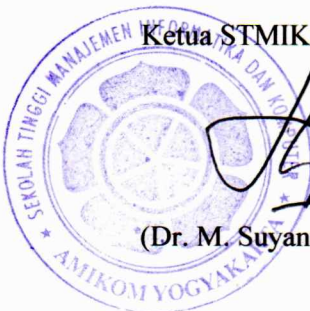


Mengetahui:

Telah disetujui dan diterima oleh

Ketua STMIK AMIKOM

(Dr. M. Suyanto, MM)



Dosen Pembimbing

(Melwin Syafrizal, S. Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Telah diuji dan dipresentasikan didepan tim penguji oleh:

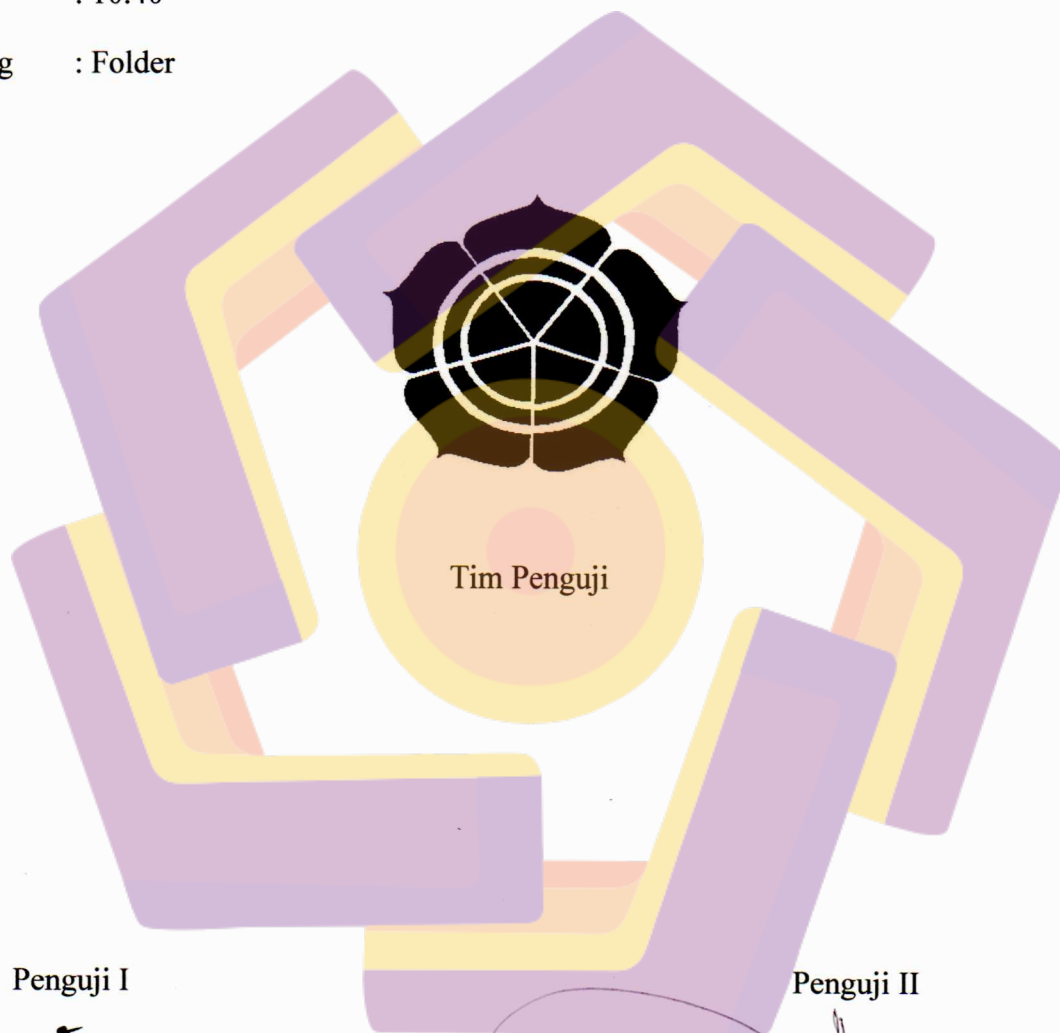
Nama : Asrawi

Hari : Senin

Tanggal : 19 Mei 2008

Jam : 10.40

Ruang : Folder



Penguji I

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Heri Sismoro".

(Heri Sismoro, M.Kom)

Penguji II

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Emha Taufiq Luthfi".

(Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom)

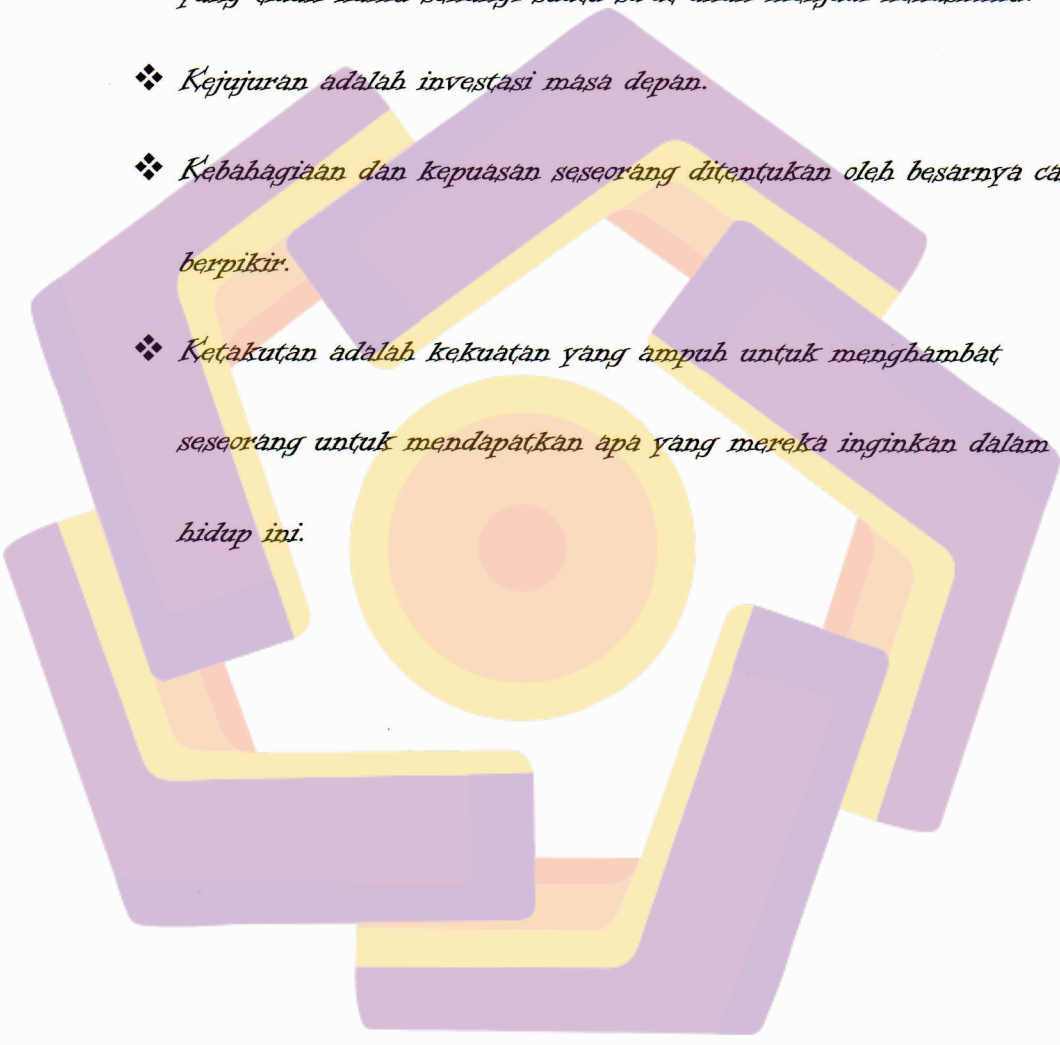
HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini Saya Persembahkan untuk:

- ❖ *Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya serta Rasulnya.*
- ❖ *Bapak dan ibu tercinta yang telah memberikanku kehidupan.*
- ❖ *Embak dan adik-adikku yang selalu memberikan semangat.*
- ❖ *Rekan-rekan D3MI-F terimakasih atas persahabatannya.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku K'ZY (Keluarga Kangean Yogyakarta) terimakasih atas motivasi dan dukungannya.*



MOTTO

- ❖ *Jangan terlalu sayang kepada orang yang kaucintai mungkin kelak akan menjadi musuhmu dan jangan terlalu benci sama orang yang tidak kamu senangi suatu sa'at akan menjadi kekasihmu.*
 - ❖ *Kejujuran adalah investasi masa depan.*
 - ❖ *Kebahagiaan dan kepuasan seseorang ditentukan oleh besarnya cara berpikir.*
 - ❖ *Ketakutan adalah kekuatan yang ampuh untuk menghambat seseorang untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dalam hidup ini.*
- 

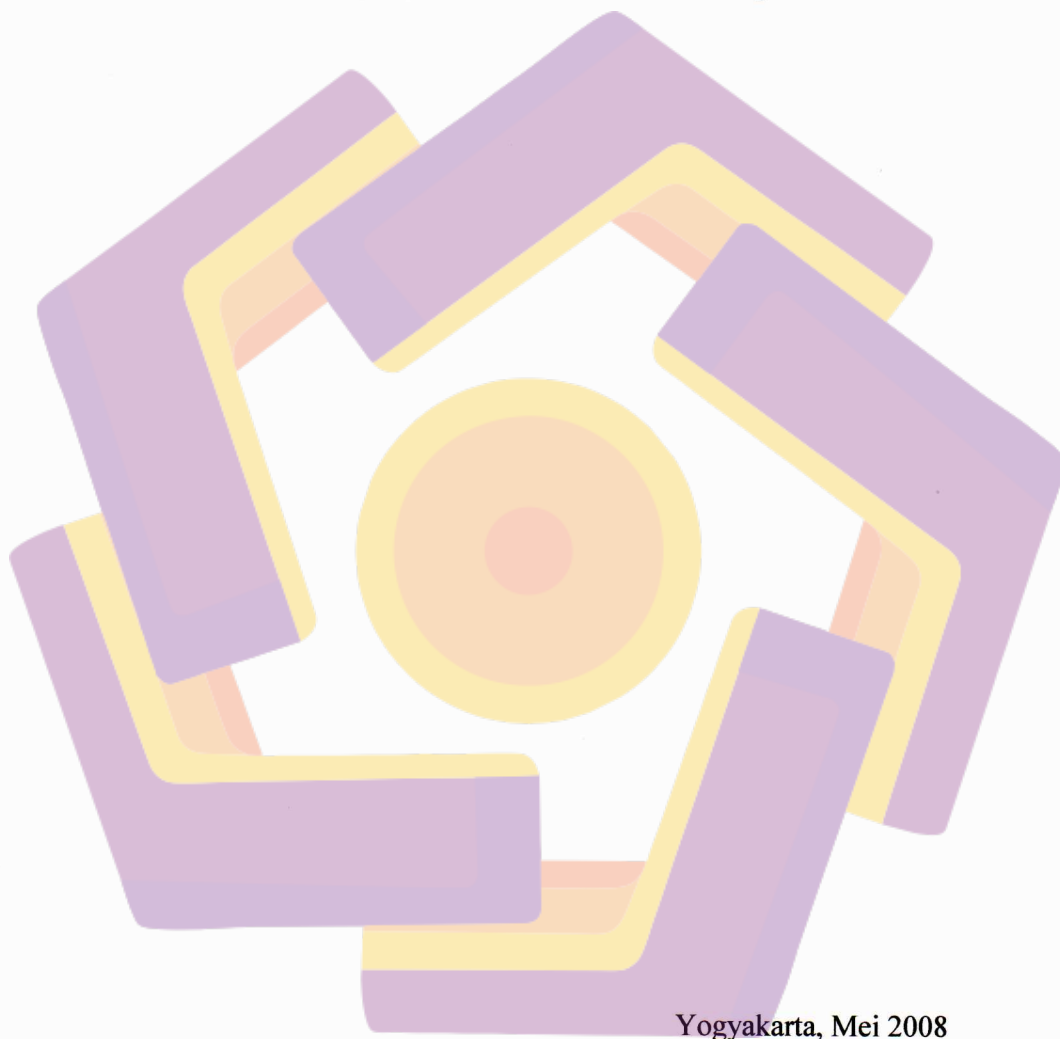
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar Diploma III Jurusan Manajemen Informatika “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

Laporan ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir, Hr, Edy Mustika. Ms, Msi, selaku ketua Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kedua Orang tua kami, Embak dan Adik-adik yang selalu memberikan dukungan dan perhatian serta do'a restunya.
5. Temen-temen K2Y (keluarga Kangean Yogyakarta) yang selalu memberikan motivasi.
6. Seluruh temen-temen seperjuangan yang selalu setia dan banyak membantu kami dalam menyusun tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, Oleh karena itu , kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir. Akhir kata semoga apa yang telah kami tuangkan dalam laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, Mei 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 2

C. Batasan Masalah 3

D. Tujuan dan Manfaat 3

E. Metode Pengumpulan Data 4

F. Sistematika Penulisan 5

BAB II DASAR TEORI

A. Konsep Dasar Multimedia 7

1. Sejarah Multimedia 7

2. Definisi Multimedia 8

3. Objek-Objek Multimedia 9

B. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia 10

C. Struktur Sistem Informasi Multimedia 12

1. Struktur Linear 12

2. Struktur hirarki 13

3. Struktur Piramida 13

4. Strktur Polar 14

D. Software-Software Yang Digunakan	15
1. Macromedia Director MX 2004	15
2. Macromedia Flash MX 2004	18
3. Adobe Photoshop CS2	19
4. Adobe Audition 1.0	23
5. SWiSHmax	24

BAB III TINJAUAN UMUM

A. Asal-Usul Sejarah Kangean	26
B. Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sumenep	28
C. Visi dan Misi	28
D. Struktur Organisasi	30

BAB IV PEMBAHASAN

A. Mendefinisikan Masalah	31
B. Merancang Konsep	32
C. Merancang Isi Aplikasi	33
D. Merancang Naskah	33
E. Merancang Aplikasi	43
1. Merancang Suara	43
2. Merancang Teks	43
3. Merancang Tombol dan Layout	44

4. Merancang Gambar	44
5. Merancang Animasi	44
F. Memproduksi Sistem	45
1. Adobe Photoshop CS2	45
2. SWiSHmax	49
3. Macromedia Director MX 2004	54
4. Macromedia Flash MX professional 2004	62
5. Adobe Audition 1.0	67
G. Menggunakan Sistem	70
H. Mengetes Sistem	71
I. Memelihara Sistem	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	10
Gambar 2.2	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	11
Gambar 2.3	Aplikasi multimedia	12
Gambar 2.4	Struktur linier	13
Gambar 2.5	Struktur hierarki	13
Gambar 2.6	Struktur piramida	14
Gambar 2.7	Struktur Polar	14
Gambar 2.8	Antar Muka Director MX 2004	15
Gambar 2.9	Stage	16
Gambar 2.10	Score	17
Gambar 2.11	Cast Window	17
Gambar 2.12	Control Panel	18
Gambar 2.13	Property Inspector	18
Gambar 2.14	Tampilan Macromedia Flash MX 2004	19
Gambar 2.15	Tampilan Layer Selamat Datang	20
Gambar 2.16	Interface Adobe Photoshop CS2	21

Gambar 2.17	Menu Bar Adobe Photoshop CS2	21
Gambar 2.18	Option Bar Adobe Photoshop CS2	22
Gambar 2.19	Toolbox Adobe Photoshop CS2	22
Gambar 2.20	Palette Adobe Photoshop CS2	23
Gambar 2.21	Tampilan Adobe Audition 1.0	24
Gambar 2.22	Tampilan Antar Muka SWiSHmax	25
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Budaya	30
Gambar 4.1	Desain Piramida	33
Gambar 4.2	Desain Piramida	34
Gambar 4.3	Tampilan Menu Utama	36
Gambar 4.4	Tampilan Menu Halaman Profil	37
Gambar 4.5	Tampilan Menu Halaman Obyek Wisata	38
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Budaya	40
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Transportasi	41
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Organisasi	42
Gambar 4.9	Membuat Dokumen	46
Gambar 4.10	Membuaka File Gambar	46

Gambar 4.11	Menyeleksi Gambar	47
Gambar 4.12	Merubah Ukuran Gambar	48
Gambar 4.13	Mengatur Opacity	48
Gambar 4.14	Dialog Box Save File	49
Gambar 4.15	Movie Properties	50
Gambar 4.16	Mengimport File	51
Gambar 4.17	Tampilan Background Yang Sudah Ada di Stage	51
Gambar 4.18	Penempatan Posisi Teks	52
Gambar 4.19	Daftar efek	53
Gambar 4.20	Time Line	53
Gambar 4.21	Dialog Export	53
Gambar 4.22	Mengimport File Ke Macromedia Director MX	55
Gambar 4.23	Internal Cas	55
Gambar 4.24	Score	56
Gambar 4.25	Penempatan Marker	58
Gambar 4.26	Penempatan File Sound	59
Gambar 4.27	Kotak Dialog Untuk Menulis Scrip	60

Gambar 4.28	Kotak Dialog Transition	61
Gambar 4.29	Kotak Dialog Publish Setting	62
Gambar 4.30	Document Properties	63
Gambar 4.31	Membuat Layer Baru	63
Gambar 4.32	Pembuatan Tombol	64
Gambar 4.33	Time line	64
Gambar 4.34	Hasil Dari Pembuatan Tombol	65
Gambar 4.35	Mengimport Sound Kestage	66
Gambar 4.36	Library	66
Gambar 4.37	Save As	67
Gambar 4.38	Open File	68
Gambar 4.39	Kotak Dialog Open File	68
Gambar 4.40	Pemotongan atau Penghapusan MP3	69
Gambar 4.41	Kotak Dialog Save As File	70