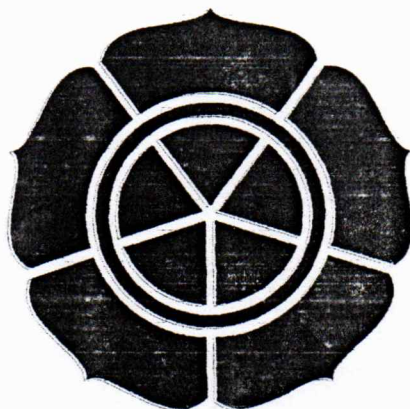


**ANALISIS PERANCANGAN MULTIMEDIA UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA KAHARINGAN KALIMANTAN
TENGAH**

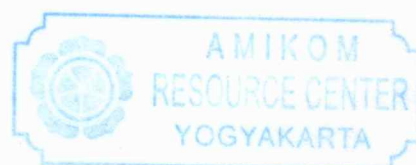
SKRIPSI



disusun oleh :

**Irwan Julianur
08.12.2853**

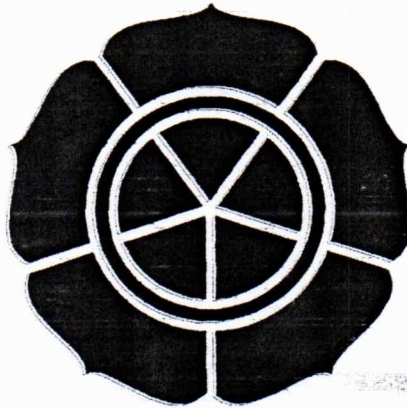
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



**ANALISIS PERANCANGAN MULTIMEDIA UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA KAHARINGAN KALIMANTAN
TENGAH**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

**Irwan Julianur
08.12.2853**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis Perancangan Multimedia Untuk Mengenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irwan Julianur

08.12.2853

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Perancangan Multimedia Untuk Mengenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irwan Julianur

08.12.2853

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190



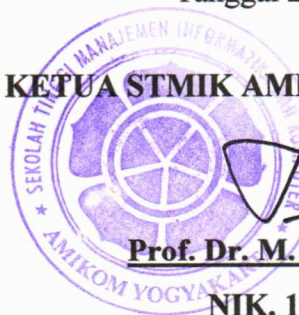
Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2013

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, 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, 4 Maret 2013



IRWAN JULIANUR
08.12.2853

MOTTO

“Iya Mulik Bengkang Turan “

“Pantang Menyerah Sebelum Berhasil”

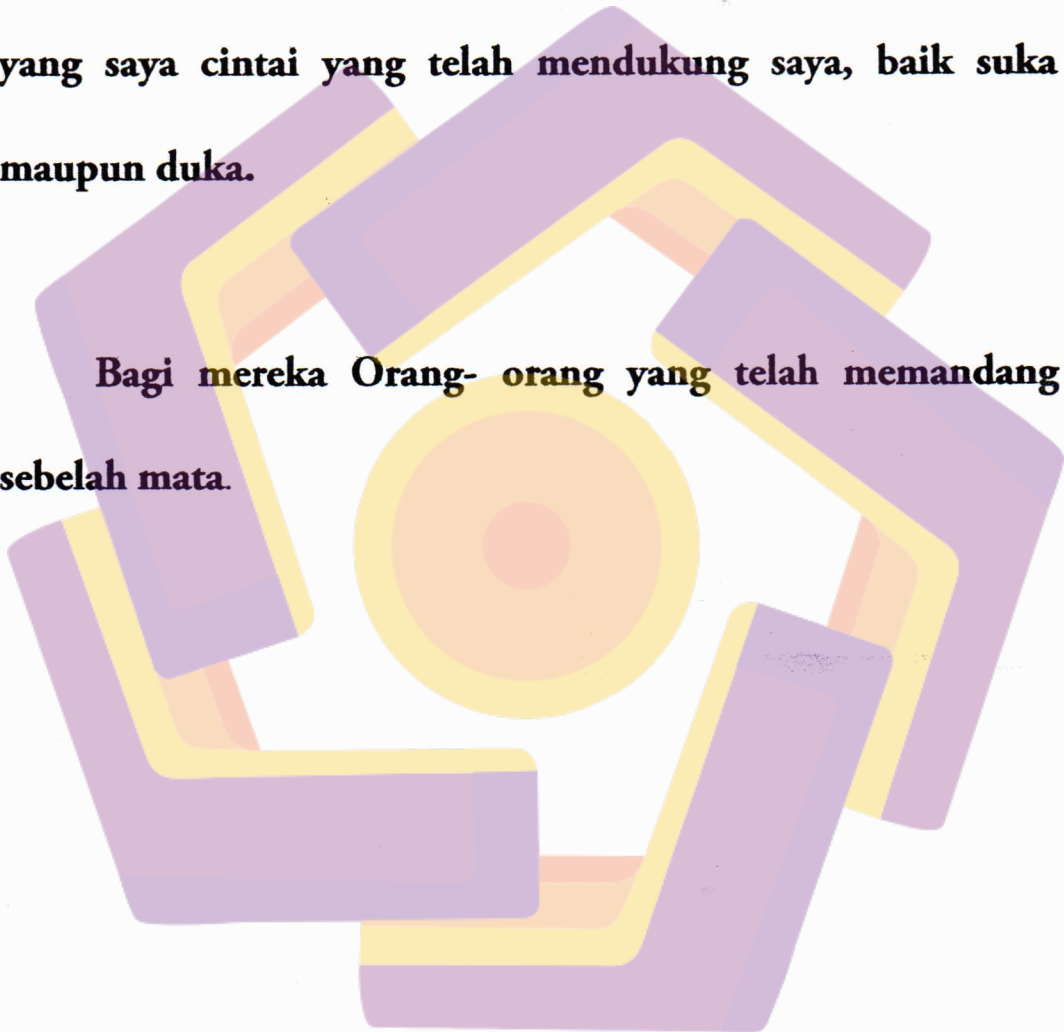
**“Jangan Pernah Meremehkan Sesuatu yang Sebenarnya
Tidak Kita Ketahui”**

**“The Real Power Does Not Hit Hard,
But Straight to the Point”**

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini saya persembahkan untuk Orang-orang yang saya cintai yang telah mendukung saya, baik suka maupun duka.

Bagi mereka Orang-orang yang telah memandang sebelah mata.



INTISARI

Saat ini keanekaragaman budaya adalah salah satu pilihan wisata banyak orang, keanekaragaman budaya Indonesia salah satunya Kalimantan Tengah dapat menjadi daya tarik wisata budaya.

Sasaran dalam skala besar dan menyeluruh bagi turis asing, pelajar, mahasiswa, dan masyarakat yang ada di Kalimantan Tengah. Tujuannya adalah dapat mengetahui lokasi wisata budaya Kalimantan Tengah. Salah satu Budaya Kalimantan Tengah yaitu Budaya yang ada pada Agama Hindu Kaharingan.

Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah divisualisasikan melalui Compact Disk Interaktif. Harapannya sistem informasi ini dapat membantu seseorang untuk mengetahui tentang Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah. Implementasi sistem ini, menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 sebagai alat bantu visual, Adobe Photoshop CS3 sebagai alat bantu image editor, Adobe Audition untuk editor suara, dan Any Convert Video untuk Converter jenis video.

Kata Kunci : Budaya, Kaharingan, Kalimantan Tengah, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Multimedia.

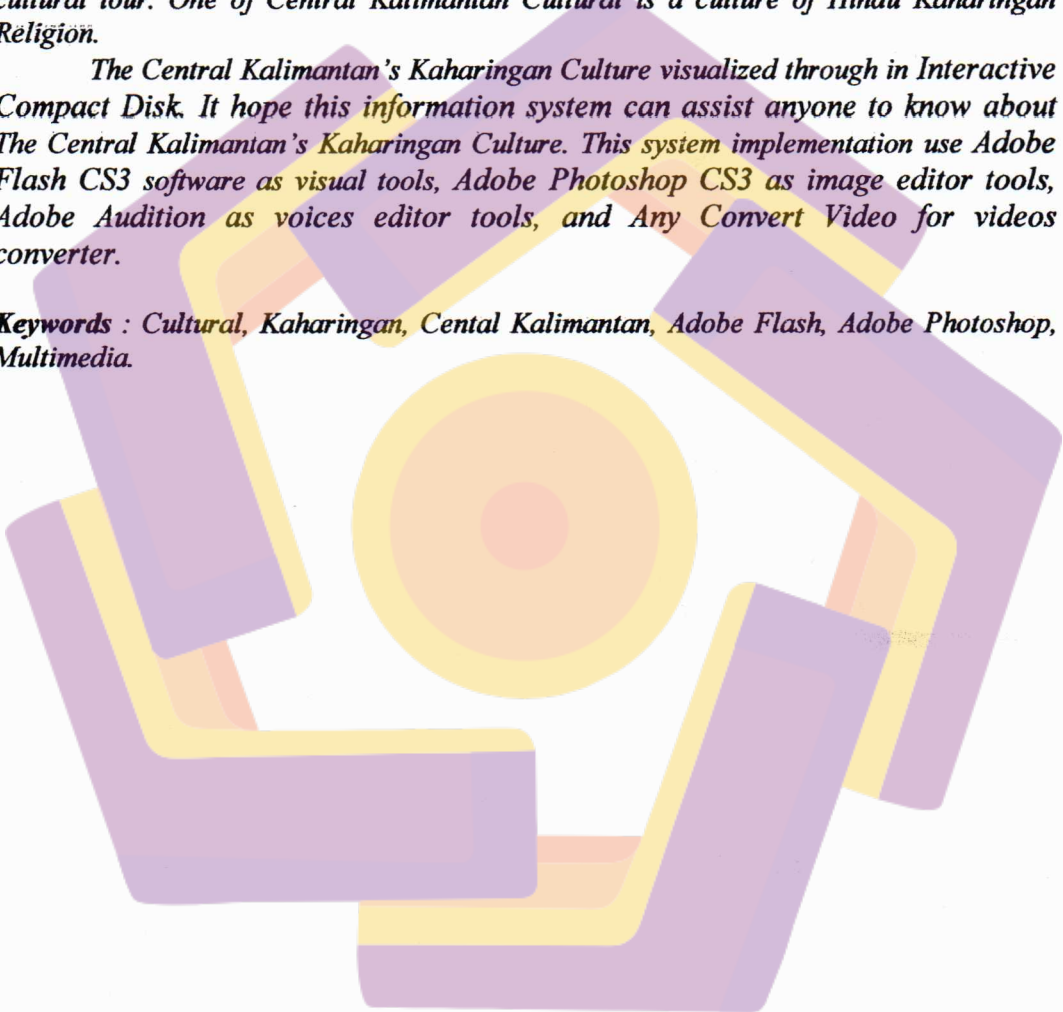
ABSTRACT

At this time cultural varieties is one of some people tours choice, one of the Indonesian cultural varieties is Central Kalimantan's cultural, that can be the fascination cultural tour.

The big scale comprehensive target is to foreign tourist, students, and people of Central Kalimantan. The purpose is them know location of the Central Kalimantan cultural tour. One of Central Kalimantan Cultural is a culture of Hindu Kaharingan Religion.

The Central Kalimantan's Kaharingan Culture visualized through in Interactive Compact Disk. It hope this information system can assist anyone to know about The Central Kalimantan's Kaharingan Culture. This system implementation use Adobe Flash CS3 software as visual tools, Adobe Photoshop CS3 as image editor tools, Adobe Audition as voices editor tools, and Any Convert Video for videos converter.

Keywords : *Cultural, Kaharingan, Cental Kalimantan, Adobe Flash, Adobe Photoshop, Multimedia.*



Kata pengantar

Puji dan sukur saya panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Multimedia Untuk Mengenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Program studi Sistem Informasi dan memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini, masih belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran bagi siapa saja yang membaca skripsi ini, tentunya yang bersifat membangun bagi penelitian ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat masukan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, M.M, selaku Ketua Jurusan S1 SI STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan pengarahan, perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini serta memberikan saran dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Lewis KDR, BBA atas bantuannya melalui cerita dan referensi tentang Budaya Dayak Kaharingan Kalimantan Tengah.
5. Bapak Parada.L.KDR,S.Ag,M.Si atas bantuan dalam penyusunan dan materi Tata Upacara Adat Dayak Ngaju Kalimantan Tengah.
6. Dra. Nila Riwut Suseno (Mina Nila) atas bantuan referensi buku dari mendiang Bue Tjilik Riwut.

7. Kedua Orang Tua yang saya cintai, Ayahanda Muhamad Riduan dan Ibunda Rusmiati serta kakak dan adik saya yang telah memberi doa dan dukungan baik moril maupun materil selama kuliah hingga penulisan skripsi ini.
8. Buat yang tersayang kekasihku Nurmila untuk semuanya selama ini.
9. Buat teman-teman setia saya juga anak asrama Kalteng, Olivo, Haji, Isa, Bojeng, Kukuy, Rusman, Elkari yang memberikan inspirasi dan semangat kepada saya dalam penulisan skripsi ini.
10. Kepada semua teman-teman SI Beta kebersamaanya selama ini dan dalam menyelesaikan Skripsi ini khususnya yang se**bi**mbing dengan saya.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tulisan yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya dan sebagai wahana menambah pengetahuan serta pemikiran. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala selalu tetap memberikan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua, Amin.

Yogyakarta, 4 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

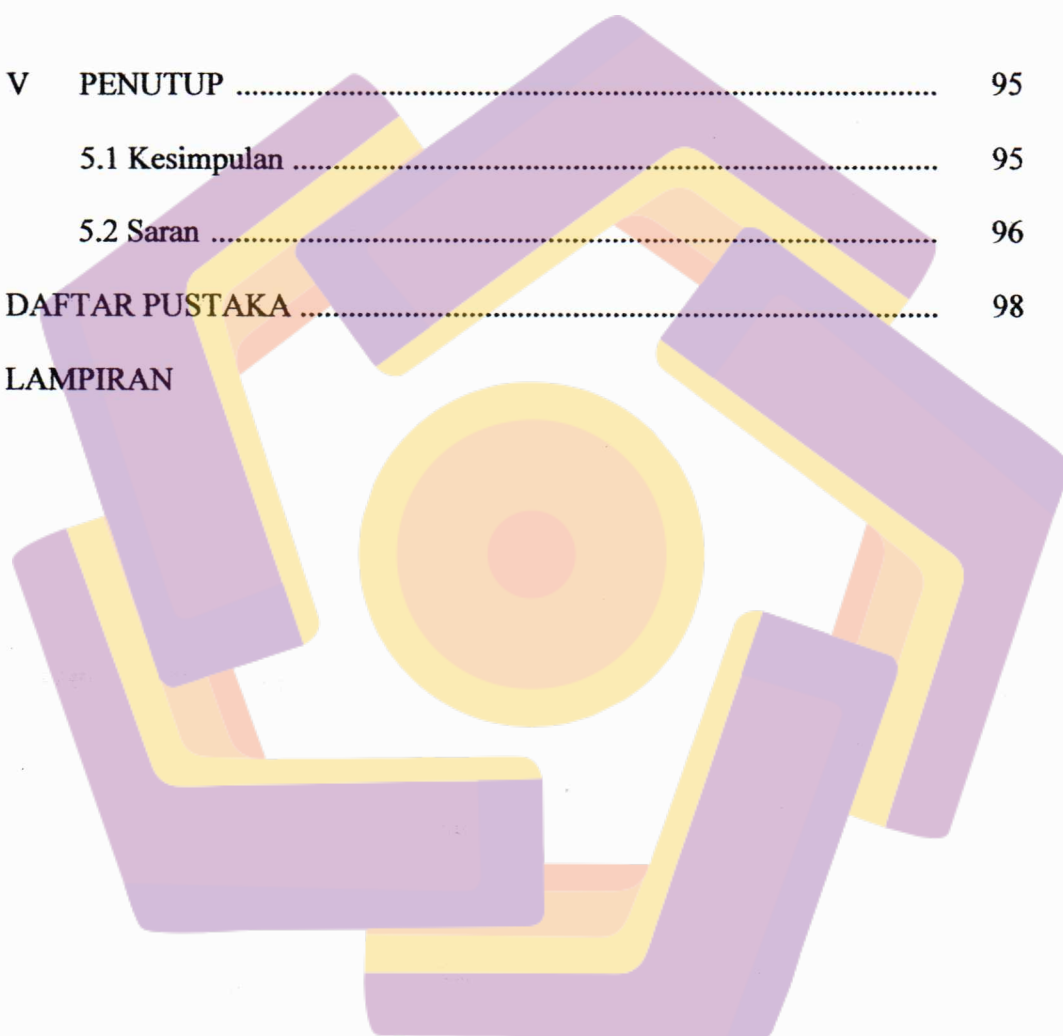
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
INTISARI	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penyusunan Laporan	6

II	LANDASAN TEORI	7
	2.1 Konsep Promosi Multimedia	7
	2.1.1 Multimedia Sebagai Alat Promosi dan Pemasaran	7
	2.1.2 Kriteria Alat Promosi Multimedia	7
	2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
	2.2.1 Sejarah Multimedia	8
	2.2.2 Definisi Multimedia	8
	2.2.3 Elemen Multimedia	9
	2.3 Struktur Aplikasi Multimedia	10
	2.3.1 Struktur Linier	10
	2.3.2 Struktur Hierarki	11
	2.3.3 Struktur Piramida	11
	2.3.4 Struktur Polar	12
	2.4 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	16
	2.5 Tinjauan Pustaka	16
	2.6 Budaya Kaharingan	18
	2.7 Jenis Penelitian	19
	2.8 Metode Penelitian	19
	2.9 Lokasi Penelitian	22
	2.10 Sumber Data Penelitian	22
	2.1 Perangkat Lunak yang digunakan	23
	2.11.1 Adobe Flash CS3 Professional	23
	2.11.2 Adobe Audition 1.5	25

2.11.3 Adobe Photoshop CS3	26
III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Analisis Sistem	27
3.1.1 Definisi Analisis Sistem	27
3.2 Analisis SWOT	27
3.2.1 Strength (Kekuatan)	27
3.2.2 Weakness (Kelemahan)	28
3.2.3 Opportunity (Peluang)	28
3.2.4 Treath (Ancaman)	28
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	29
3.3.2 Kebutuhan Nonfungsional	29
3.3.2.1 Perangkat Keras (Hardware)	29
3.3.2.2 Perangkat Lunak (Software)	30
3.3.2.3 Sumber Daya Manusia (Brainware)	30
3.4 Analisis Kelayakan Sistem	31
3.4.1 Kelayakan Teknologi	31
3.4.2 Kelayakan Hukum	31
3.4.3 Kelayakan Operasional	32
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	32
3.5 Merancang Konsep	35
3.5.1 Merancang Isi	36

3.5.2 Merancang Naskah	37
3.5.1 Struktur Aplikasi	37
3.5.2 Rancang Bangun Aplikasi	39
3.5.3 Rancangan Naskah	42
3.7 Merancang Grafik	64
IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Implementasi	65
4.1.1 Skema Langkah- langkah Pembuatan Aplikasi	65
4.1.2 Mengolah Background menggunakan Adobe Photoshop CS3	66
4.1.3 Mengolah File Suara dengan Adobe Audition 1.5	69
4.1.4 Membangun Aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3 ...	72
4.1.4.1 Mengimport File	72
4.1.4.2 Efek pada Logo Perusahaan dan Running Teks	74
4.1.4.3 Memuat Tombol	77
4.1.4.4 Membuat Link Navigasi	78
4.1.4.5 Membuat Musik Latar atau Backsound	79
4.1.4.6 Mengimpor Video	80
4.1.4.7 Membuat File Executable (*.exe)	82
4.1.4.8 Membuat Autorun	84
4.1.5 Mempublish Aplikasi kedalam Compact Disc (CD)	85
4.2 Pembahasan	87

4.2.1 Pengujian Aplikasi	87
4.2.2 Prosedur Penggunaan Aplikasi	90
4.3 Memelihara Sistem	91
4.4 Keterangan dan Tampilan Setiap Halaman Aplikasi	92
V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Biaya dan Manfaat	33
Tabel 3.2 Keterangan Diagram Struktur Kombinasi Aplikasi Profil Budaya Dayak Kaharingan Kalimantan Tengah.	38
Tabel 4.1 Tabel Hasil Mengolah Desain Grafis dengan Adobe Photoshop CS3	68
Tabel 4.2 Hasil Mengolah Suara Dengan Adobe Audition 1.5	71
Tabel 4.3 Nama File Movie yang dihasilkan Adobe Flash CS3	83
Table 4.4 Nama File yang diburning ke dalam CD	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	11
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	11
Gambar 2.3	Struktur Piramida	12
Gambar 2.4	Struktur Polar	12
Gambar 2.5	Siklus Pengembangan Multimedia	13
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.7	Jendela Aplikasi Adobe Flas CS3 Professional	24
Gambar 2.8	Jendela Aplikasi Adobe Audition 1.5	26
Gambar 2.9	Jendela Aplikasi Adobe Photoshop CS3	29
Gambar 3.1	Diagram Struktur Kombinasi Aplikasi	37
Gambar 3.2	Rancang Bangun Halaman Pembuka (Intro)	39
Gambar 3.3	Rancang Bangun Halaman Beranda	39
Gambar 3.4	Rancang Bangun Halaman Profil	40
Gambar 3.5	Rancang Bangun Halaman Adat dan Budaya	40
Gambar 3.6	Rancang Bangun Halaman Wisata Kesenian	40
Gambar 3.7	Rancang Bangun Halaman Ritual	41
Gambar 3.8	Rancang Bangun Halaman Lokasi Wisata	41
Gambar 3.9	Rancang Bangun Halaman Galeri	41
Gambar 4.1	Skema Langkah- langkah Pembuatan Aplikasi	65
Gambar 4.2	Setting New Document Adobe Photoshop CS3	66
Gambar 4.3	Cropping File Gambar pada Adobe Photoshop CS3	68

Gambar 4.4	Langkah Meng-Import File Suara pada Adobe Audition 1.5	69
Gambar 4.5	Memilih File Suara yang akan di-Import	70
Gambar 4.6	Mengisolasi bagian dari File suara yang akan digunakan	70
Gambar 4.7	Proses mengekspor file suara yang akan digunakan	71
Gambar 4.8	Tampilan awal pada lembar kerja Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.9	Halaman Document Properties Adobe Flash CS3	73
Gambar 4.10	Jendela Library Adobe Flash CS3	74
Gambar 4.11	Jendela Properties Logo	75
Gambar 4.12	Pengujian Efek Logo	76
Gambar 4.13	Pemilihan Jendela Library Buttons	77
Gambar 4.14	Memuat Tombol pada lembar kerja	78
Gambar 4.15	Halaman Properties Layer Backsound	80
Gambar 4.16	Mengubah ukuran Video	81
Gambar 4.17	Proses Konversi Video	88
Gambar 4.18	Kotak dialog Publish Setting	83
Gambar 4.19	Membuat file Autorun	85
Gambar 4.20	Pengujian Halaman Intro	88
Gambar 4.21	Pengujian Halaman Beranda	89
Gambar 4.22	Pengujian Halaman Profile.....	89
Gambar 4.23	Pengujian Halaman Kesenian.....	89
Gambar 4.24	Halaman Intro	92
Gambar 4.25	Halaman Beranda	92
Gambar 4.26	Halaman Profil	93

Gambar 4.27 Halaman Sejarah Kaharingan	191
Gambar 4.28 Halaman Filosofi Kaharingan	191
Gambar 4.29 Halaman Hindu Kaharingan	192
Gambar 4.30 Pengujian Halaman Adat dan budaya.....	192
Gambar 4.31 Halaman Kesenian	193
Gambar 4.32 Halaman Video dan Foto.....	194
Gambar 4.33 Halaman Musik dan Suara	194
Gambar 4.34 Halaman Seni Tari.....	194
Gambar 4.35 Halaman Seni Kriya	195
Gambar 4.34 Halaman Ritual	195
Gambar 4.35 Halaman Upacara Untuk Kehidupan	196
Gambar 4.36 Halaman Upacara Untuk Kematian	197
Gambar 4.37 Halaman Info	198
Gambar 4.38 Halaman Galeri	199
Gambar 4.40 Halaman Galeri Foto	200
Gambar 4.41 Halaman Galeri Video	200
Gambar 4.42 Halaman Utama Lokasi Wisata	202
Gambar 3.43 Halaman Pilihan Lokasi Wisata	204

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian	100
Lampiran 2	Naskah Aplikasi	101
Lampiran 3	Keterangan dan Tampilan Halaman Aplikasi	191

