

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF

SAPARAN KI AGENG WONOLELO SEBAGAI MEDIA PROMOSI

PARIWISATA DAN BUDAYA KABUPATEN SLEMAN

SKRIPSI



Disusun oleh :

Dedi Kurniawan

NIM : 08.22.1007

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“ AMIKOM “

YOGYAKARTA

2009

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
SAPARAN KI AGENG WONOLELO SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PARIWISATA DAN BUDAYA KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai derajat
Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Dedi Kurniawan

NIM : 08.22.1007

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“ AMIKOM “
YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
SAPARAN KI AGENG WONOLELO SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PARIWISATA DAN BUDAYA KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Disusun sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana (S1)
Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM”
Yogyakarta

Disusun oleh :
DEDI KURNIAWAN
NIM : 08.22.1007

Mengetahui
Telah disetujui & diterima oleh :



Ketua STMIK AMIKOM

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, St, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini disusun oleh **Dedi Kurniawan** dan telah disetujui serta telah dipresentasikan di depan tim penguji pada :

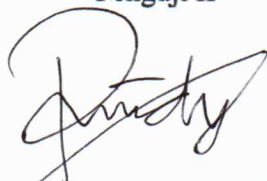
Hari : Kamis
Tanggal : 20 Agustus 2009
Waktu : 11.30 WIB
Ruang : Folder

Tim Penguji :

Penguji I

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Penguji II



(M. Rudyanto Arief, MT)

Penguji III



(Abidarin Rosidi, Drs, Dr, MM)

Kupersembahkan Karya Kecilku ini

Untuk

Kedua Orang Tuaku, Bapak dan Ibu yang sangat Kucintai,..

Kedua Kakak Ku yang selalu Kusayangi,..

Keluarga besar yang Ku Kasih,..

I LOVE YOU ALL,..

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Saparan Ki Ageng Wonolelo Sebagai Media Promosi Pariwisata Dan Budaya Kabupaten Sleman dengan baik. Penulisan Skripsi ini merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi “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 Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Sumardi selaku pihak pengelola Saparan yang telah banyak membantu dalam memberikan kemudahan dalam memberikan data-data seputar Saparan Ki Ageng Wonolelo dan informasinya.
5. Kedua Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan perhatian serta Doa restunya.

6. Oxtarina Alfiani yang selalu memberikan dukungan dan semangat juga selalu setia menemani hari-hariku.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan yang selalu setia dan banyak membantu penulis dalam penyusunan Skripsi.
8. Semua rekan-rekan organisasi Semar yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk terus berkarya.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

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

Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
1.7. Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Definisi Multimedia	8

2.1.2.	Sejarah Multimedia	9
2.1.3.	Objek-Objek Multimedia	10
2.2.	Struktur Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	16
2.2.1.	Struktur Linear	16
2.2.2.	Struktur Menu	17
2.2.3.	Struktur Hierarki	17
2.2.4.	Struktur Jaringan	18
2.2.5.	Struktur Kombinasi	19
2.3.	Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.4.	Promosi Dan Aplikasi Multimedia Untuk Promosi	23
2.4.1.	Promosi	23
2.4.2.	Aplikasi Multimedia Untuk Promosi	23
2.5.	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.5.1.	Macromedia Director MX 2004	24
2.5.2.	3D Studio Max	26
2.5.3.	Adobe Photoshop CS 2	27
2.5.4.	Adobe Audition 2.0	28
2.5.5.	Adobe Premiere Pro 2	29
2.6.	Tinjauan Umum	30
2.6.1.	Sejarah Saparan Ki Ageng Wonolelo	30
2.6.2.	Lokasi Saparan Ki Ageng Wonolelo	34
2.6.3.	Tujuan Dan Manfaat Saparan Ki Ageng Wonolelo	34
2.6.4.	Macam-Macam Kegiatan Saparan	35

2.6.5. Ketenagakerjaan Pengelola Saparan	36
2.6.6. Publikasi Upacara Adat Saparan Ki Ageng Wonolelo	37

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Definisi Analisis Sistem	40
3.2. Identifikasi Masalah	40
3.2.1. Definisi Masalah	41
3.2.2. Identifikasi Penyebab Masalah	41
3.3. Analisis PIECES	41
3.3.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	42
3.3.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>)	42
3.3.3. Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	43
3.3.4. Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	44
3.3.5. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	44
3.3.6. Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	45
3.4. Analisis Kelayakan	45
3.4.1. Kelayakan Teknologi	46
3.4.2. Kelayakan Operasi	46
3.4.3. Kelayakan Hukum	46
3.4.4. Kelayakan Ekonomi	47
3.5. Metode Analisis Biaya-Manfaat	47
3.5.1. Biaya	47
3.5.2. Manfaat	48
3.5.3. Penghitungan Biaya-Manfaat	50

3.6. Analisis Kebutuhan Sistem	55
3.6.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	47
3.6.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	48
3.6.3. Perangkat Manusia (<i>Brainware</i>)	50
3.7. Perancangan Sistem	57
3.7.1. Merancang Konsep	57
3.7.2. Merancang Isi	57
3.7.3. Merancang Naskah	58
3.7.4. Merancang Grafik	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Memproduksi Sistem	68
4.1.1. Mendesain Grafik Dengan Adobe Photoshop CS2	68
4.1.2. Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition 2.0	70
4.1.3. Macromedia Director MX 2004	72
4.1.4. 3D Studio Max	84
4.1.5. Adobe Premiere Pro 2.0	87
4.2. Mengetes Sistem dan Pemakai Sistem	92
4.2.1. Mengetes Sistem	92
4.2.2. Tes Pemakai Sistem	93
4.3. Menggunakan Aplikasi	94
4.4. Memelihara Sistem	94
4.4.1. Perawatan CD aplikasi	95
4.4.2. Pemeliharaan aplikasi	95

4.5. Tampilan Aplikasi	96
4.5.1. Menu Utama	96
4.5.2. Gambaran Umum	98
4.5.3. Informasi	99
4.5.4. Kegiatan	100
4.5.5. Galeri	101
4.5.6. Extra	102
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	103
5.2. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

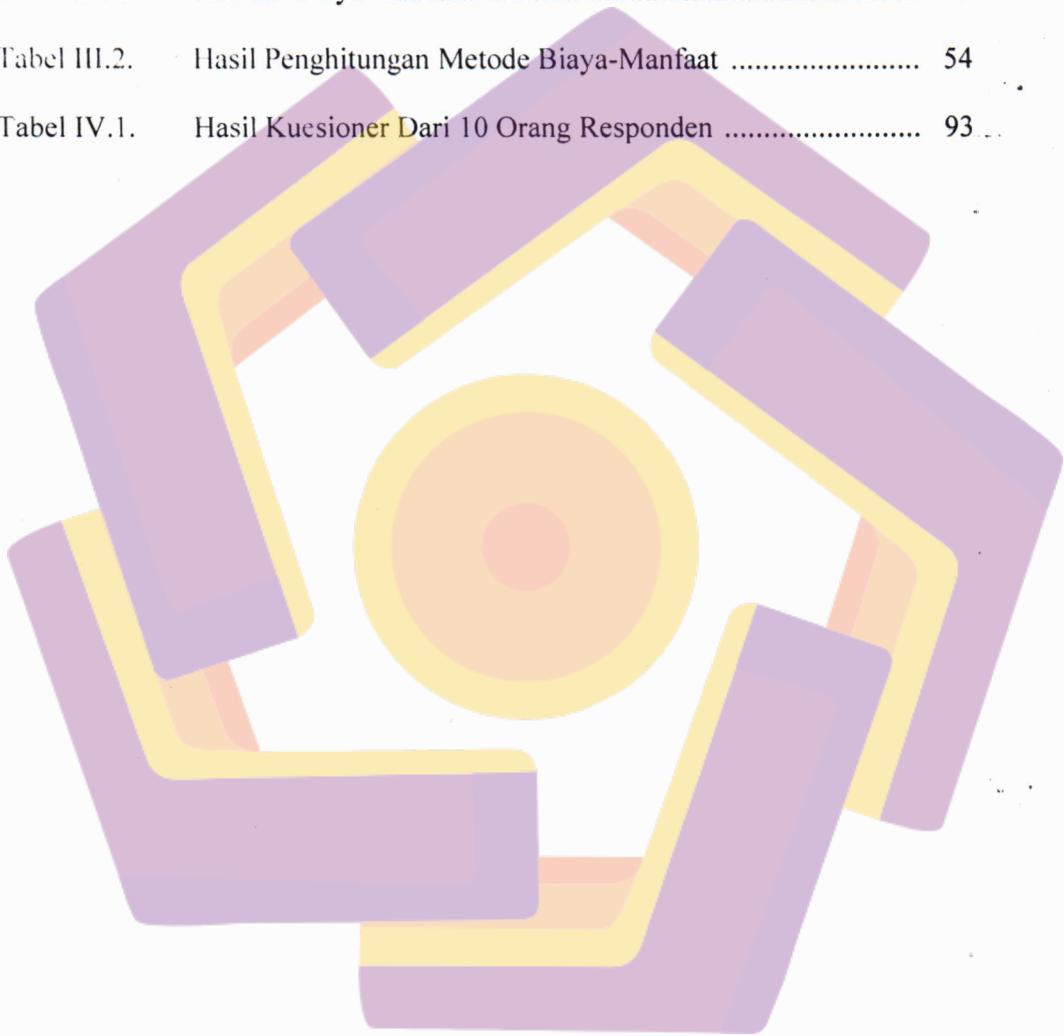
Gambar II.1.	Struktur Linear	16
Gambar II.2.	Struktur Menu	17
Gambar II.3.	Struktur Hierarki	18
Gambar II.4.	Struktur Jaringan	18
Gambar II.5.	Struktur Kombinasi	19
Gambar II.6.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar II.7.	Tampilan Macromedia Director MX 2004	25
Gambar II.8.	Tampilan 3D Studio max	27
Gambar II.9.	Tampilan Adobe Photoshop CS2	28
Gambar II.10.	Tampilan Adobe Audition 2.0	29
Gambar II.11.	Tampilan Adobe Premiere Pro	30
Gambar II.12.	Contoh brosur Saparan Ki Ageng Wonolelo	37
Gambar II.13.	Contoh Website Saparan Ki Ageng Wonolelo	38
Gambar II.14.	Struktur Organisasi Pengelola Saparan Ki Ageng Wonolelo tahun 2009	39
Gambar III.1.	Struktur Hierarki Aplikasi Multimedia Saparan Ki Ageng Wonolelo	59
Gambar III.2.	Rancangan Menu Utama	61
Gambar III.3.	Rancangan Menu Gambaran Umum	62
Gambar III.4.	Rancangan Menu Informasi	63

Gambar III.5.	Rancangan Menu Kegiatan	64
Gambar III.6.	Rancangan Menu Galeri	65
Gambar III.7.	Rancangan Menu Extra	66
Gambar IV.1.	Tampilan Adobe Photoshop CS2	68
Gambar IV.2.	Konfirmasi Save As Adobe Photoshop CS2	69
Gambar IV.3.	Tampilan Adobe Audition 2.0	70
Gambar IV.4.	Tampilan Save As Adobe Audition 2.0	71
Gambar IV.5.	Pengaturan Volume Menggunakan Channel Mixer	72
Gambar IV.6.	Tampilan Macromedia Director MX 2004	73
Gambar IV.7.	Tampilan Import Files	73
Gambar IV.8.	Tampilan Score Dan Stage	74
Gambar IV.9.	Tampilan Pembuatan Marker	75
Gambar IV.10.	Tampilan Behavior Inspector	76
Gambar IV.11.	Tampilan Pemberian Action Pada Tombol	77
Gambar IV.12.	Tampilan Pemberian Backsound	78
Gambar IV.13.	Tampilan Pemberian Efek Transisi	79
Gambar IV.14.	Tampilan Publish Settings	80
Gambar IV.15.	Tampilan Pilihan Protect Movies	80
Gambar IV.16.	Menentukan Folder Penyimpanan	81
Gambar IV.17.	Memilih File	82
Gambar IV.18.	Konfirmasi Penyimpanan File Asli	82
Gambar IV.19.	Proses Proteksi File	83
Gambar IV.20.	File Yang Sudah Diproteksi	83

Gambar IV.21. Tampilan 3D Studio Max	84
Gambar IV.22. Command Panel	85
Gambar IV.23. Pembuatan Animasi Kamera	86
Gambar IV.24. Kotak Dialog Render Scene	87
Gambar IV.25. Area Kerja Adobe Premiere Pro	88
Gambar IV.26. New Project Adobe Premiere Pro	89
Gambar IV.27. Import Video	90
Gambar IV.28. Toggle Track Lock Pada Timeline	90
Gambar IV.29. Razor Tool	91
Gambar IV.30. Menentukan Bagian Yang Akan Dipotong	91
Gambar IV.31. Tampilan Menu Utama	97
Gambar IV.32. Tampilan Menu Gambaran Umum	98
Gambar IV.33. Tampilan Menu Informasi	99
Gambar IV.34. Tampilan Menu Kegiatan	100
Gambar IV.35. Tampilan Menu Galeri	101
Gambar IV.36. Tampilan Menu Extra	102

DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Jadwal Rencana Kegiatan	7
Tabel III.1.	Rincian Biaya-Manfaat	49
Tabel III.2.	Hasil Penghitungan Metode Biaya-Manfaat	54
Tabel IV.1.	Hasil Kuesioner Dari 10 Orang Responden	93



INTISARI

Saparan Ki Ageng Wonolelo adalah prosesi upacara adat yang selalu dilaksanakan oleh warga dusun Pondok Wonolelo untuk memperingati hari kelahiran Ki Ageng Wonolelo, yaitu tokoh yang mendirikan dusun Pondok Wonolelo. Pelaksanaan Saparan tersebut dilaksanakan setiap satu tahun sekali yaitu setiap bulan sapar. Yang menjadi ciri khas dari proses acara saparan yaitu penyebaran Apem, yang mengundang banyak orang untuk datang. Seiring berkembangnya zaman, maka diharapkan berkembang pula proses penyampaian informasi yang semula dilakukan secara manual yaitu dengan membagikan brosur kepada pengunjung, untuk lebih berkembang yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputerisasi yang ada pada saat ini. Multimedia interaktif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini, dikarenakan kemampuannya yang dapat menyajikan informasi tidak hanya berbentuk teks, tetapi dapat menampilkan juga suara, gambar grafik, video dan animasi, dan diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan Informasi yang bermanfaat untuk pengunjung.

Tujuan penelitian ini terkait dengan permasalahan tersebut yaitu melakukan Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Saparan Ki Ageng Wonolelo Sebagai Media Promosi Pariwisata dan Budaya Kabupaten Sleman.

Data-data yang digunakan untuk penelitian, diambil melalui beberapa metode yaitu, Metode Wawancara, Metode Observasi, Metode Dokumentasi, dan Metode Studi Pustaka yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi dan keterangan secara detail yang sebagian diolah kedalam bentuk multimedia interaktif dengan tampilan yang lebih menarik dan dinamis.

Hasil yang diperoleh dari penelitian adalah aplikasi multimedia yang dikemas dalam bentuk CD interaktif. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penyajian informasi sebagai media promosi pariwisata berbasis multimedia dapat lebih menarik, interaktif, dan ekonomis. Dan diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat, baik untuk pengunjung, bahkan dilihat dari sisi ekonomis, hasil dari penelitian dapat menguntungkan bagi pengelola Saparan.