

**PERANCANGAN PETA DESA WISATA PENTINGSARI SLEMAN  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Oki Cahyo Saputro**

**11.12.5476**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN PETA DESA WISATA PENTINGSARI  
SLEMAN YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Oki Cahyo Saputro**

**11.12.5476**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN PETA DESA WISATA PENTINGSARI SLEMAN  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**Studi Kasus : Desa Wisata Pentingsari Kabupaten Sleman TA 2015/2016**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Oki Cahyo Saputro**

**11.12.5476**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 6 Juni 2014

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN PETA DESA WISATA PENTINGSARI SLEMAN  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**Studi Kasus : Desa Wisata Pentingsari Kabupaten Sleman TA 2015/2016**

yang disusun oleh

**Oki Cahyo Saputro**

**11.12.5476**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Barka Satya, M.Kom**  
NIK. 190302126

**Windha Mega Pradnya, M.Kom**  
NIK. 190302185

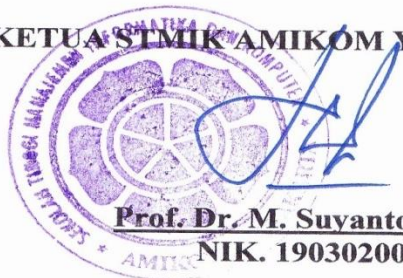
**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 November 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 November 2015



**Oki Cahyo Saputro**  
**11.12.5476**

## MOTTO

Bukan masalah bisa atau tidaknya, tapi mau atau tidaknya.

Hidup itu bukan dimana kita, tapi bagaimana kita.

Hidup hanya sekali. Lakukan yang terbaik untuk hari ini, esok, dan seterusnya.

Kamu harus menjadi dirimu sendiri. Bersikaplah sangat jujur tentang siapa dan apa dirimu. Dan jika orang masih menyukaimu, itu bagus. Jika mereka tidak menyukaimu, itu masalah mereka.

-Oki C. Saputro-

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya ;

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya atas kekuatan hati sehingga skripsi ini dapat tersusun dan selesai.
2. Bapak, Ibu, serta kakak. Terimakasih atas doa dan restunya serta segala dukungan yang diberikan kepada saya.
3. Pak Rudyanto selaku dosen pembimbing yang selalu memotivasi saya agar skripsi ini selesai.
4. Kartika Bunga Nadhya Noor yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman Ikatan Pemuda - Pemuda Pentingsari yang saling mendoakan kesuksesan bersama.
6. Dani, Dhanu, Ardex. Para sahabatku yang selalu ada waktu membantuku.
7. Semua teman yang tidak dapat saya sebut satu per satu, semoga segala kebaikan teman – teman dibalas oleh-Nya.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah skripsi “Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi” ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk kelulusan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Perancangan Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi ini akan membahas secara umum dari definisi multimedia, pemanfaatan multimedia sebagai media promosi serta membahas proses Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi.

Pada bab I berisikan penjelasan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

Bab II akan menerangkan Landasan Teori dari multimedia, Animasi, Struktur aplikasi multimedia, dan Software atau aplikasi pendukung dalam proses Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi.

Bab III, Membahas proses awal dalam mempersiapkan Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media



Promosi, dari proses penentuan ide dan gagasan, konsep yang akan digunakan sampai dengan pembuatan desain dan sketsa.

Bab IV, Membahas proses produksi Perancangan Peta Desa Wisata Pentingsari Sleman Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi.

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari skripsi ini.

Penyusun sadar bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, maka saran dan kritik dari pembaca amatlah penyusun harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Tidak lupa saya mengucapkan terimakasih kepada Bapak M Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing saya, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini agar lebih baik.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang multimedia.

Yogyakarta, 23 November 2015

Oki Cahyo Saputro

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7

2.2. Definisi Peta dan Peta Digital .....	8
2.3. Konsep Promosi Multimedia .....	9
2.3.1. Multimedia Sebagai Alat Promosi Dan Pemasaran .....	9
2.3.2. Kriteria Alat Promosi Multimedia.....	9
2.4. Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.4.1. Sejarah Multimedia .....	10
2.4.2. Pengertian Multimedia .....	11
2.4.3. Struktur Navigasi Multimedia .....	12
2.4.4. Elemen-Elemen Multimedia .....	15
4.1.4.1. Teks . .....	15
4.1.4.2. Gambar . .....	15
4.1.4.3. Suara/Audio . .....	16
4.1.4.4. Video . .....	17
2.5. Pengembangan Multimedia.....	17
2.6. Analisis Sistem yang Digunakan .....	18
2.6.1. Analisis Kekuatan (Strength) .....	18
2.6.2. Analisis Kelemahan (Weakness).....	19
2.6.3. Analisis Peluang (Opportunity).....	19
2.6.4. Analisis Ancaman (Threats).....	19
2.7. Organisasi Pengembangan Multimedia.....	19
2.7.1. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	22
2.8. Organisasi Pengembangan Multimedia.....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>24</b>
3.1. Tinjauan Umum .....	24
3.1.1. Sejarah Desa Wisata Pentingsari .....	24
3.1.2. Visi Misi .....	24
4.1.4.1. Visi . .....	24
4.1.4.1. Misi .....	25
3.1.3. Profil Desa Wisata Pentingsari .....	25

3.1.4. Struktur Organisasi .....	26
3.2. Mendefinisikan Masalah .....	27
3.3. Analisis Sistem .....	27
3.3.1. Analisis SWOT .....	27
3.3.1.1. Faktor Kekuatan (Strength) .....	28
3.3.1.2. Faktor Kelemahan (Weakness).....	28
3.3.1.3. Faktor Peluang (Opportunity).....	29
3.3.1.4. Faktor Ancaman (Threat) .....	29
3.3.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	32
3.3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.3.2.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	33
3.3.2.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	34
3.4. Merancang Konsep .....	34
3.5. Merancang Isi.....	34
3.6. Merancang Naskah.....	40
3.7. Merancang Grafik .....	44
3.7.1. Halaman Home .....	45
3.7.2. Halaman Profil .....	47
3.7.3. Halaman Homestay.....	48
3.7.4. Halaman Kuliner .....	48
3.7.5. Halaman Maps .....	50
3.7.6. Halaman Paket .....	52
3.7.2. Halaman Kontak .....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	55
4.1. Implementasi Pembuatan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif .....	55
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Creative Suite 3 .....	56
4.1.2. Mengolah Menu Utama Aplikasi Multimedia .....	57

4.1.3. Penggabungan Elemen Grafik, Background dan Backsound Pada Adobe Flash CS3 .....	60
4.1.3.1. Memasukan Data Grafik, Background, Video dan Backsound.....	60
4.1.3.2. Membuat Animasi Bergerak.....	61
4.1.3.3. Membuat Tombol. ....	63
4.1.3.4. Tahap Pengintegrasian.....	65
4.1.3.5. Membuat Tampilan Full Screen. ....	67
4.1.3.6. Publishing. ....	68
4.2. Pembahasan Uji Coba.....	70
4.2.1. Uji Coba Sistem dan Aplikasi Multimedia.....	70
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
5.1. Kesimpulan .....	75
5.2. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Panduan untuk pengembangan aplikasi multimedia Oleh Raymon McLeod.....	19
Tabel 2.2. Lanjutan Tabel 2.1 .....	20
Tabel 2.3. Lanjutan Tabel 2.1 .....	21
Tabel 3.1. Analisis SWOT .....	30
Tabel 3.2. Lanjutan Tabel 3.1 .....	31
Tabel 3.3. Lanjutan Tabel 3.2 .....	32
Tabel 3.4. Rancangan Isi Aplikasi Interaktif Desa Wisata Pentingsari .....	36
Tabel 3.5. Lanjutan Tabel 3.4 .....	37
Tabel 3.6. Lanjutan Tabel 3.5 .....	38
Tabel 3.7. Lanjutan Tabel 3.6 .....	39
Tabel 4.1. Tampilan Background pada Aplikasi Multimedia .....	58
Tabel 4.2. Lanjutan Tabel 4.1 .....	59
Tabel 4.3. Lanjutan Tabel 4.2 .....	60
Tabel 4.4. Format file Aplikasi Multimedia Interaktif.....	67
Tabel 4.5. Format File Setelah di Publish menjadi exe.....	69
Tabel 4.6. Tabel Komputer Pemandang dalam Uji Coba.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2.2.	Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur Aplikasi Multimedia.....	12
Gambar 2.3.	Struktur Linear.....	13
Gambar 2.4.	Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.5.	Struktur Piramida.....	14
Gambar 2.6.	Struktur Polar.....	15
Gambar 2.7.	Pengembangan Multimedia.....	18
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Kepengurusan Desa Wisata Pentingsari Periode 2015 - 2020.....	26
Gambar 3.2.	Struktur Navigasi Multimedia.....	35
Gambar 3.3.	Struktur Dalam Perancangan Naskah.....	41
Gambar 3.4.	Rancangan Halaman Home.....	46
Gambar 3.5.	Rancangan Halaman Profil.....	47
Gambar 3.6.	Rancangan Halaman Homestay.....	48
Gambar 3.7.	Rancangan Halaman Kuliner.....	49
Gambar 3.8.	Rancangan Halaman Maps.....	50
Gambar 3.9.	Rancangan Halaman Paket.....	52
Gambar 3.10.	Rancangan Halaman Kontak.....	54
Gambar 4.1.	Skema alur proses Produksi.....	55
Gambar 4.2.	Tampilan pengolahan background pada Photoshop CS3.....	56
Gambar 4.3.	Mengolah Background pada Adobe Flash CS3.....	57
Gambar 4.4.	Panel Library.....	61
Gambar 4.5.	Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3.....	62
Gambar 4.6.	Tampilan Edit Symbol.....	64
Gambar 4.7.	Tampilan Panel Action Button.....	65
Gambar 4.8.	Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3.....	66
Gambar 4.9.	Tampilan Publish Setting.....	69

## INTISARI

Desa Wisata Pentingsari merupakan wisata alam yang banyak dikunjungi para wisatawan. Untuk lebih mengetahui informasi wisata di Desa Wisata Pentingsari, pengelola wisata tersebut melakukan kegiatan – kegiatan promosi melalui media iklan dan brosur. Dengan dasar tersebut maka memberikan solusi dengan membuat informasi dalam bentuk peta informasi wisata. Saat ini peta wisata di Desa Wisata Pentingsari masih menggunakan media yang sangat sederhana seperti hanya menggunakan gambar peta yang dibuat secara manual, dan kurang efektif karena para wisatawan tidak bisa melihat apa saja yang ada di tempat wisata tersebut sehingga memerlukan waktu yang lama. Selain itu para wisatawan juga kurang mengerti ada apa saja di kawasan wisata tersebut dan bagaimana keadaannya.

Dalam skripsi ini penulis membahas sebuah perancangan peta wisata Desa Pentingsari berbasis multimedia menggunakan software Adobe Flash CS3. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis desktop sehingga dapat dijalankan di system Operasi Windows.

Hasil akhir dari penulisan skripsi ini adalah sebuah aplikasi peta wisata Desa Pentingsari Sleman Yogyakarta berbasis multimedia sebagai media promosi.

**Kata Kunci :** Multimedia, Adobe Flash, Desa Wisata Pentingsari



## ABSTRACT

*Tourism Village Pentingsari a natural attractions visited by many tourists. To find out more information at the Tourism Village Pentingsari tour, the tour manager activities - promotional activities through media advertisements and brochures. With that it provides a solution to make the information in the form of maps travel information. The current tour map at the Tourism Village Pentingsari still use the media as simple as just using image maps created manually, and is less effective because the tourists do not get to see anything that is in the sights so it takes a long time. Besides the tourists also do not understand there is anything in the tourist area and how it is.*

*In this paper the author discusses a design Pentingsari Village travel maps based on multimedia using Adobe Flash CS3 software. This application is a desktop-based application that can be run on Windows Operating system.*

*The end result of this thesis is an application Pentingsari Village travel maps Sleman Yogyakarta-based multimedia as a promotion media.*

*Keywords: Multimedia, Adobe Flash, Tourism Village Pentingsari'' Tourism*

