

**PERANCANGAN PROFIL INTERAKTIF KELOMPOK SADAR WISATA
TANJUNG WISATA SLEMAN YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Nugraha Dany Saputra

11.12.5475

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

2015

**PERANCANGAN PROFIL INTERAKTIF KELOMPOK
SADAR WISATA TANJUNG WISATA SLEMAN
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wahyu Nugraha Dany Saputra

11.12.5475

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

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL INTERAKTIF KELOMPOK SADAR WISATA
TANJUNG WISATA SLEMAN YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Studi Kasus : Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman TA 2015/2016

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Nugraha Dany Saputra

11.12.5475

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 nopember 2014

Dosen Pembimbing


M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL INTERAKTIF KELOMPOK SADAR WISATA
TANJUNG WISATA SLEMAN YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Studi Kasus : Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman TA 2015/2016

yang disusun oleh

Wahyu Nugraha Dany Saputra

11.12.5475

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 20 Nopember 2015

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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Nopember 2015



Wahyu Nugraha Dany Saputra
11.12.5475

MOTTO

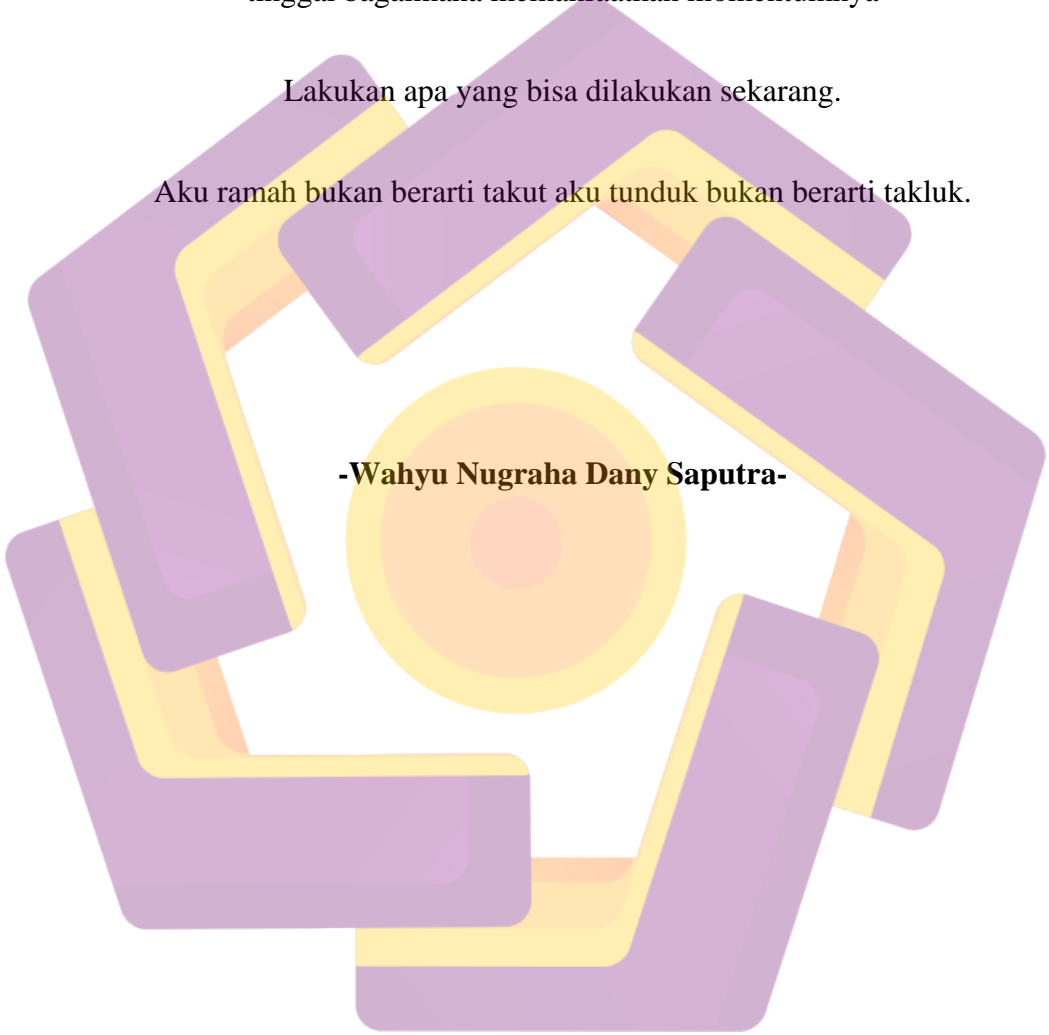
Selalu ada jalan ke Roma

Kesempatan itu selalu datang,

tinggal bagaimana memanfaatkan momentumnya

Lakukan apa yang bisa dilakukan sekarang.

Aku ramah bukan berarti takut aku tunduk bukan berarti takluk.



-Wahyu Nugraha Dany Saputra-

PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini diucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya dan Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, atas nikmat berupa keteguhan hati sehingga skripsi dapat tersusun dan selesai.
- ❖ Kedua orang tua yang berjuang membesarkan dan memberikan segala-galanya untuk anak tunggalnya.
- ❖ Pak Rudyanto yang sebagian kata-katanya mirip dengan perkataan orang tua saya, terima kasih atas dorongan motivasinya agar skripsi ini selesai.
- ❖ Segenap pengurus organisasi Kelompok Sadar Wisata Desa Wisata Tanjung yang telah memberikan izin dan keleluasaan dalam mengerjakan perancangan company profile interaktif di Desa Wisata Tanjung.
- ❖ Kawan-kawan seperjuanganku, semoga kita bisa bertemu lagi di Selat 2-3 dengan cara dan waktu yang berbeda.
- ❖ Rekan-rekan Tarung Derajat Satlat Pedak, semangat disiplin bela diri menambah motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk menyelesaikan studi jenjang S1.

Disadari bahwa selesainya skripsi ini bukan atas hasil jerih payah sendiri. Penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, oleh sebab itu ucapan terima kasih di berikan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan selama masa kuliah.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kelemahan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak akan membantu pengguna skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 20 Nopember 2015



Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| DAFTAR PUSTAKA | xviii |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5. Metode Penelitian | 3 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II..... | 7 |
| LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2. Definisi Company Profile (Profil Perusahaan) | 8 |

| | | |
|---------------------------------------|--|----|
| 2.3. | Konsep Dasar Multimedia..... | 9 |
| 2.3.1. | Sejarah Multimedia..... | 9 |
| 2.3.2. | Pengertian Multimedia..... | 9 |
| 2.3.3. | Unsur Sistem Multimedia | 10 |
| 2.4. | Jenis Presentasi Multimedia..... | 13 |
| 2.4.1. | Stuktur Linear | 13 |
| 2.4.2. | Struktur Hirarkis | 14 |
| 2.4.3. | Struktur Non-Linier | 14 |
| 2.4.4. | Struktur Kombinasi..... | 15 |
| 2.5. | Pengertian Multimedia Interaktif | 15 |
| 2.6. | Metode Pengembangan Multimedia | 16 |
| 2.7. | Analisis SWOT | 16 |
| 2.7.1. | Kekuatan (Strength)..... | 17 |
| 2.7.2. | Kelemahan (Weakness) | 17 |
| 2.7.3. | Peluang (Opportunities)..... | 17 |
| 2.7.4. | Ancaman (Threats) | 17 |
| 2.8. | Analisis Kelayakan Sistem..... | 18 |
| 2.9. | Kelayakan Teknis..... | 18 |
| 2.10. | Kelayakan Operasional..... | 18 |
| 2.11. | Kelayakan Ekonomi | 19 |
| 2.12. | Kelayakan Hukum | 19 |
| 2.13. | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 19 |
| BAB III | | 20 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 20 |
| 3.1. | Tinjauan Umum | 20 |

| | | |
|----------|-----------------------------------|----|
| 3.1.1. | Sejarah Desa Wisata Tanjung..... | 20 |
| 3.1.2. | Visi dan Misi..... | 20 |
| 3.1.2.1. | Visi | 20 |
| 3.1.2.2. | Misi..... | 20 |
| 3.1.3. | Struktur Organisasi | 21 |
| 3.2. | Mendefinisikan Masalah | 21 |
| 3.3. | Studi Kelayakan | 22 |
| 3.3.1. | Kelayakan Teknologi..... | 22 |
| 3.3.2. | Kelayakan Hukum | 23 |
| 3.4. | Analisis Sistem..... | 23 |
| 3.4.1. | Analisis SWOT | 23 |
| 3.4.1.1. | Faktor Kekuatan (Strength) | 24 |
| 3.4.1.2. | Faktor Kelemahan (Weakness)..... | 24 |
| 3.4.1.3. | Faktor Peluang (Opportunity)..... | 25 |
| 3.4.1.4. | Faktor Ancaman (Threat) | 25 |
| 3.4.2. | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 28 |
| 3.4.2.1. | Kebutuhan Fungsional..... | 28 |
| 3.4.2.2. | Kebutuhan Non Fungsional..... | 28 |
| 3.5. | Merancang Konsep..... | 30 |
| 3.6. | Merancang Isi..... | 30 |
| 3.7. | Merancang Naskah..... | 33 |
| 3.8. | Merancang Grafik | 37 |
| 3.8.1 | Halaman Home | 38 |
| 3.8.2 | Gallery Penghargaan..... | 40 |
| 3.8.3 | Halaman Kegiatan Live In..... | 41 |

| | | |
|----------------------------------|--|----|
| 3.8.4 | Halaman Kegiatan Kirab Budaya | 42 |
| 3.8.5 | Halaman Struktur Organisasi..... | 44 |
| 3.8.6 | Kontak Desa Wisata Tanjung | 44 |
| BAB IV | | 47 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 47 |
| 4.1. | Proses Pembuatan Aplikasi Interaktif | 47 |
| 4.1.1. | Pembuatan background..... | 47 |
| 4.1.2. | Pembuatan Button..... | 49 |
| 4.1.3. | Pembuatan konten halaman home Aplikasi Desa Wisata Tanjung. 52 | |
| 4.1.4. | Membuat aplikasi..... | 53 |
| 4.1.5. | Membuat Halaman Home | 53 |
| 4.1.6. | Membuat Halaman Gallery Penghargaan..... | 55 |
| 4.1.7. | Membuat halaman kegiatan Live In | 56 |
| 4.1.8. | Membuat Halaman Kirab Budaya | 57 |
| 4.1.9. | Membuat halaman Struktur Organisasi | 59 |
| 4.1.10. | Rancangan Tampilan Halaman Kontak | 60 |
| 4.1.11. | Script Action Pada Bagian Home | 61 |
| 4.1.12. | Script Action untuk menampilkan gambar | 62 |
| 4.1.13. | Membuat file .exe..... | 63 |
| 4.2. | Uji Coba Program dan Sistem..... | 64 |
| 4.2.1. | Uji Coba Program | 64 |
| 4.2.2. | Uji Coba Sistem | 65 |
| BAB V..... | | 68 |
| PENUTUP..... | | 68 |
| 5.1. | Kesimpulan | 68 |

5.2. Saran..... 69



DAFTAR TABEL

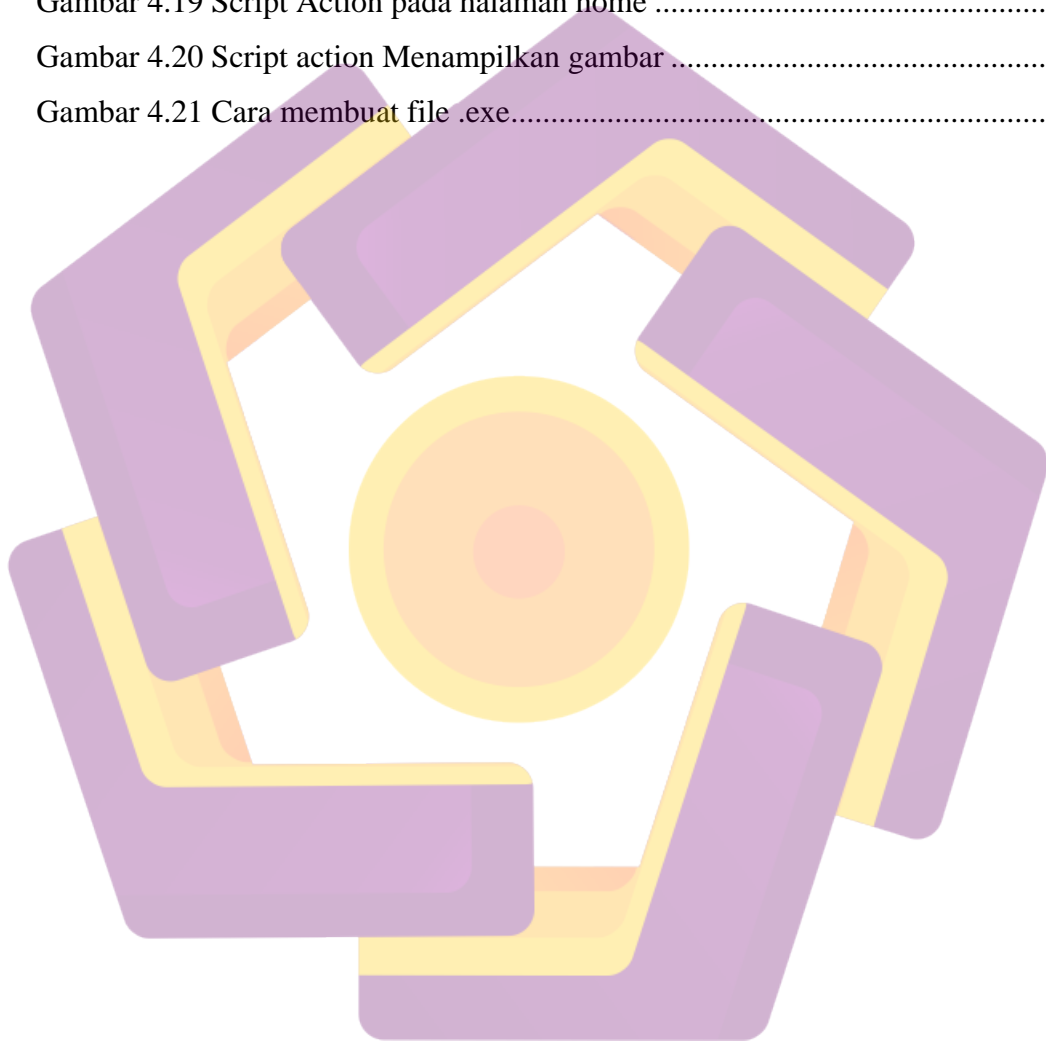
| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT | 26 |
| Tabel 3.2 Rancangan Isi Aplikasi Iktteraktif Desa Wisata Tanjung | 31 |
| Tabel 4.1 Hasil Dari Black Box Testing | 66 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Desain Linear | 13 |
| Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hierarkis..... | 14 |
| Gambar 2.3 Struktur Navigasi Nonlinier | 14 |
| Gambar 2.4 Struktur Navigasi Komposit..... | 15 |
| Gambar 2.5 Tahapan Pengembangan Multimedia bar 5..... | 16 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi Desa Wisata Tanjung 6 | 21 |
| Gambar 3.2 Struktur Dalam Perancangan Naskah..... | 35 |
| Gambar 3.3 Rancangan Halaman Home..... | 39 |
| Gambar 3.4 Rancangan Halaman Gallery Penghargaan | 40 |
| Gambar 3.5 Rancangan Halaman Kegiatan Live In..... | 41 |
| Gambar 3.6 Rancangan Halaman Kirab Budaya | 43 |
| Gambar 3.7 Rancangan menu Struktur Oganisasi | 44 |
| Gambar 3.8 Rancangan untuk kontak person Desa Tanjung | 45 |
| Gambar 3.9 Rancangan Paket Wisata | 46 |
| Gambar 3.10 Rancangan Paket Outbond | 46 |
| Gambar 4.1 Tampilan awal dari Adobe Photoshop CS 3 | 48 |
| Gambar 4.2 Rancangan background dari profil interaktif | 48 |
| Gambar 4.3 Rancangan Background yang telah diberi warna | 49 |
| Gambar 4.4 Rancangan button yang akan digunakan pada aplikasi..... | 50 |
| Gambar 4.5 Script action dari tombol button Sejarah dan Visi Misi..... | 51 |
| Gambar 4.6 Script Action Button Sejarah dan Visi Misi..... | 51 |
| Gambar 4.7 Rancangan untuk membuat animasi tombol button | 52 |
| Gambar 4.8 Rancangan awal tampilan..... | 52 |
| Gambar 4.9 Merancang tampilan halaman Home..... | 53 |
| Gambar 4.10 Tampilan halaman home yang sudah didesain..... | 54 |
| Gambar 4.11 Rancangan tampilan dari halaman Gallery penghargaan | 55 |
| Gambar 4.12 Rancangan Untuk Halaman Kegiatan Live In | 56 |
| Gambar 4.13 Tampilan halaman Kegiatan Live In setelah jadi | 57 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.14 Rancangan Halaman Kirab Budaya | 57 |
| Gambar 4.15 Hasil dari rancangan halaman Kirab Budaya..... | 58 |
| Gambar 4.16 Rancangan dasar halaman Struktur Organisasi..... | 59 |
| Gambar 4.17 Hasil dari rancangan Struktur Organisasi..... | 60 |
| Gambar 4.18 Tampilan kosong dari halaman kontak | 60 |
| Gambar 4.19 Script Action pada halaman home | 61 |
| Gambar 4.20 Script action Menampilkan gambar | 62 |
| Gambar 4.21 Cara membuat file .exe..... | 64 |



INTISARI

Multimedia adalah salah satu alat untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi. Informasi yang berbentuk video, audio atau media yang lain dibuat untuk mempermudah penggunaan penyampaian informasi. Dengan menggunakan media multimedia memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer melalui gambar, teks audio dan sebagainya. penggunaan multimedia juga semakin beragam dan digunakan untuk berbagai keperluan dalam kehidupan manusia.

Desa Wisata Tanjung Wisata merupakan salah desa wisata yang terletak di desa Tanjung, Kelurahan Donoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Desa ini telah menggunakan multimedia sebagai bagian dari promosi dan periklanan desa wisata agar dikenal luas oleh masyarakat luas. Dengan menggunakan multimedia diharapkan informasi tentang desa wisata Tanjung Wisata dapat diperluas.

Akan tetapi media promosi yang digunakan dirasakan masih kurang sehingga dalam penyampaian informasi dan target pemasaran perlu dibuatkan media promosi yang lain yang berupa media interaktif. Oleh karena itu penggunaan media interaktif memerlukan strategi, ide dan konsep yang matang agar dapat diterima oleh publik luas. Penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk memudahkan pengaksesan informasi, dan data yang lainnya.

Kata Kunci : Multimedia, Media interaktif, Promosi Desa Wisata

ABSTRACT

Multimedia is one of the tools to make it easier to convey information. Information in the form of video, audio or other media created to facilitate the use of information delivery. By using multimedia media allows humans to interact with computers through images, audio text and so on. the use of multimedia is also increasingly diverse and used for various purposes in human life.

Cape Tourism Village Tourism is a tourist village located in the village of Tanjung, Village Donoharjo, District Ngaglik, Sleman. This village has been using multimedia as part of the promotion and advertising tourist village that is widely known by the public. By using multimedia expected information about the tourist village of Tanjung Travel can be extended.

However, a media campaign that used felt still less so in the delivery of information and marketing targets need to be made other promotional media in the form of interactive media. Therefore the use of interactive media requires strategy, ideas and concepts are mature to be accepted by the public at large. The use of interactive multimedia aims to facilitate access to information, and other data.

Keywords: Multimedia, Interactive Media, Promotion of Tourism Village

