

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI  
POTENSI KEPARIWISATAAN KABUPATEN MAGETAN  
BERBASIS MULTIMEDIA**



**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I  
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Oleh :**

**YUSUF BACHTIAR**  
L200100068

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2014**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI  
POTENSI KEPARIWISATAAN KABUPATEN MAGETAN  
BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang disusun oleh :

Yusuf Bachtiar

L200100068

Telah disetujui, diperiksa dan disahkan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 14 Juni 2014

Pembimbing I



Yusuf Sulistyono N., S.T., M.Eng.  
NIK : 100.1197

Pembimbing II



Dedi Ary Prasetya, S.T.  
NIK : 982

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI**  
**POTENSI KEPARIWISATAAN KABUPATEN MAGETAN**  
**BERBASIS MULTIMEDIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

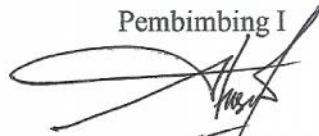
**YUSUF BACHTIAR**  
NIM : L200100068

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 14 Juni 2014


**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing I



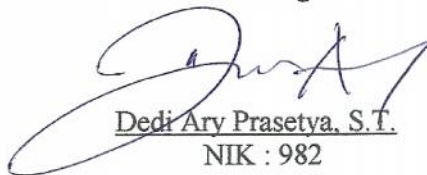
Yusuf Sulistyo N., S.T., M.Eng.  
NIK : 100.1197

Dewan Penguji



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.  
NIK: 970

Pembimbing II



Dedi Ary Prasetya, S.T.  
NIK : 982

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal 16 Juli 2014



Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Husni Thamrin, S.T, M.T, Ph.D  
NIK: 706



Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

Dr. Heru Supriyono, M.Sc.  
NIK: 970

## DAFTAR KONTRIBUSI

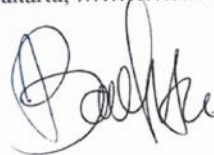
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Perancangan program aplikasi ini dengan bantuan internet dan buku yang dilampirkan pada daftar pustaka.
2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk memuat Aplikasi ini ialah Adobe Flash CS3 Professional dan menggunakan XML.
3. Saya menggunakan laptop dengan spesifikasi AMD Athlon™ II P360 Dual-Core, 2.30 GHz, RAM 3GB dan Harddisk 320GB.
4. Program aplikasi yang saya gunakan untuk edit gambar ialah Adobe Photoshop CS6.
5. Video wisata Magetan diambil dari <http://www.youtube.com/>

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

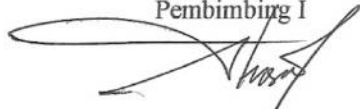
Surakarta, ... Juni 2014.



Yusuf Bachtiar

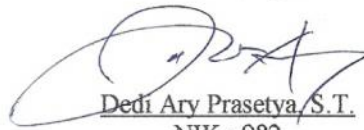
Mengetahui :

Pembimbing I



Yusuf Sulistyono N., S.T., M.Eng.  
NIK : 100.1197

Pembimbing II



Dedi Ary Prasetya, S.T.  
NIK : 982

## MOTTO

“Hidup memerlukan pengorbanan. Pengorbanan memerlukan perjuangan. Perjuangan memerlukan ketabahan. Ketabahan memerlukan keyakinan. Keyakinan pula menentukan kejayaan. Kejayaan pula akan menentukan kebahagiaan”  
(Penulis)

“Gantungkan cita cita dan semangatmu setinggi bintang di langit dan rendahkan hatimu serendah mutiara di lautan”  
(Penulis)

“Every morning you have two choices; continue to sleep with your dreams, or wake up and chase them”

“Watch your thoughts, they become words. Watch your words, they become actions. Watch your actions, they become habit. Watch your habits, they become character. Watch your character it becomes your destiny” ~ LAO TZU

## PERSEMBAHAN



Sujud syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayahNya Yang telah diberikan selama ini.

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Gendut Adi Setiyono dan Ibu Lilik Winarti untuk kasih sayang yang tidak terbatas, motivasi, doa yang dipanjatkan untuk kesuksesanku, serta dukungan moril dan materiilnya yang tak akan pernah terbalaskan. Dan adikku Tangguh Nopembrihono yang selalu menghibur dan memberi semangat. Serta keluarga besar Adi Prayitno yang selalu memberi motivasi.
2. Sahabat-sahabat seperjuangan Ayuk, Emha, Qhey, Lisin, Randi, Adi, Syaiful, Uli-Ary, Dimas yang selalu bersama kemana saja dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Sahabat sahabatku IBADY dan juga LIKHO yang selalu memberiku semangat.
4. Teman-teman Jurusan Teknik Informatika kelas C dan Keluarga besar Tehnik Informatika UMS yang memberikan dukungan dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini sehingga selesai dengan baik.
5. Semua pihak yang selalu ada di sekelilingku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, kami panjatkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Media Informasi Potensi Kepariwisata Kabupaten Magetan Berbasis Multimedia”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Yusuf Sulistyono N., S.T., M.Eng. selaku pembimbing akademik selama kuliah dan pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, saran serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



4. Bapak Dedi Ary Prasetya, S.T. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Segenap dosen dan karyawan prodi Teknik Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
6. Kepada kedua orang tua, adik serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Aamiin.

Surakarta, Januari2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR PERSAMAAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAKSI .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1.Telaah Penelitian .....	7
2.2.Landasan Teori .....	10

2.2.1. Multimedia .....	10
2.2.2. Pariwisata .....	13
2.2.3. Adobe Flash CS3 Professional.....	13
2.2.4. Adobe Photoshop CS6.....	14
<b>BAB III Metode Penelitian .....</b>	<b>15</b>
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	15
3.2 Peralatan Utama.....	16
1. Software .....	16
2. Hardware .....	16
3.3 Alur Penelitian .....	16
3.4 Keterangan Diagram Alir .....	18
3.5 Perancangan Aplikasi.....	19
3.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	19
3.5.2. Desain Secara Umum .....	19
3.5.3. Perancangan Desain Aplikasi .....	25
3.6 Pengujian .....	28
3.6.1. Kuesioner.....	28
3.6.2. Cara Menghitung.....	29
3.6.3. Responden.....	30
<b>BAB IV Hasil dan Pembahasan Sistem .....</b>	<b>32</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	32
4.1.0. Intro .....	32
4.1.1 Halaman Menu Utama.....	34

4.1.2. Halaman Peta.....	36
4.1.2.1. Sub Menu Wisata.....	37
4.1.2.1.1. Wisata Sejarah.....	38
4.1.2.1.2. Wisata Kuliner.....	42
4.1.2.1.3. Wisata Agro.....	42
4.1.2.1.4. Wisata Industri.....	43
4.1.2.1.5. Wisata Alam.....	44
4.1.2.2. Sub Menu Hotel.....	44
4.1.2.3. Sub Menu Rumah Sakit.....	45
4.1.2.1. Sub Menu Transportasi.....	45
4.1.3. Halaman Video.....	45
4.1.4. Halaman Profil.....	46
4.1.5. Halaman About.....	47
4.1.5. Keluar.....	47
4.2. Pengujian.....	48
4.3. Analisa dan Pembahasan.....	56
4.3.1. Kelebihan.....	56
4.3.2. Kekurangan.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
1.1 Kesimpulan .....	57
1.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 3.1 Persentase Interpretasi.....	30
Persamaan 3.2 Menentukan Responden Menggunakan Rumus Slovin.....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Use Case Menu utama .....	20
Tabel 3.2 Identifikasi Use Case Memilih Peta .....	21
Tabel 3.3 Skenario Use Case Memilih Peta.....	21
Tabel 3.4 Identifikasi Use Case Melihat Video.....	22
Tabel 3.5 Skenario Use Case Melihat Video .....	22
Tabel 3.6 Identifikasi Use Case Melihat Profil .....	22
Tabel 3.7 Skenario Use Case Melihat Profil.....	23
Tabel 3.8 Identifikasi Use Case Melihat About.....	23
Tabel 3.9 Skenario Use Case Melihat About.....	23
Tabel 3.10 Identifikasi Use Case Keluar .....	24
Tabel 3.11 Skenario Use Case Keluar .....	24
Tabel 3.12 Rancangan Kuesioner .....	29
Tabel 4.1 Tabel Jumlah Skoring Pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Magetan..	48
Tabel 4.2 Tabel Jumlah Skoring masyarakat umum Kabupaten Magetan .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Penelitian.....	17
Gambar 3.2 Use Case Diagram Aplikasi.....	20
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro.....	25
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu Utama.....	26
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Peta.....	26
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Video.....	27
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Profil.....	27
Gambar 3.8 Rancamgan Halaman About.....	28
Gambar 4.1 Halaman Intro.....	32
Gambar 4.2 Action script loader pada intro.....	33
Gambar 4.3 Action script skip intro.....	33
Gambar 4.4 Halaman Menu Utama.....	34
Gambar 4.5 ActionScript Menu Utama.....	35
Gambar 4.6 Halaman Peta.....	36
Gambar 4.7 Action Script Act Peta .....	36
Gambar 4.8 Hide and Show Sub Menu.....	37
Gambar 4.9 Halaman Wisata Sejarah.....	38
Gambar 4.10 ActionScript Property.....	39
Gambar 4.11 Tampilan Wisata Sejarah.....	39
Gambar 4.12 Script xml Candi Simbatan dan Pemandian Dewi Sri.....	40
Gambar 4.13 Tampilan Wisata Kuliner.....	42

Gambar 4.14 Tampilan Wisata Agro.....	43
Gambar 4.15 Tampilan Wisata Industri.....	43
Gambar 4.16 Tampilan Wisata Alam.....	44
Gambar 4.17 ActionScript Menuju Halaman Video.....	45
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Video.....	45
Gambar 4.19 ActionScript Video.....	46
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Profil.....	46
Gambar 4.21 Tampilan Halaman About.....	47
Gambar 4.22 Action Script Keluar dari Aplikasi.....	47
Gambar 4.23 Grafik Responden Pegawai Dinas Pariwisata Kab. Magetan.....	49
Gambar 4.24 Grafik Responden Masyarakat Umum.....	53



## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini telah menyita perhatian berbagai kalangan untuk mengadopsi teknologi informasi ke dalam bidang kerja. Kepariwisata di Kabupaten Magetan sangat potensial apabila dikembangkan menjadi industri pariwisata yang lebih besar karena memiliki obyek wisata alam, wisata sejarah dan budaya, dan wisata industri kerajinan tangan. Tujuan dibuatnya Rancang Bangun Media Informasi Kepariwisata di daerah Kabupaten Magetan ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang potensi wisata yang ada di Kabupaten Magetan yang dikemas dengan tampilan / visual yang menarik.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menganalisis permasalahan yang ada kemudian mulai dengan tahap mengumpulkan data dan merancang sistem yang sesuai. Media informasi ini meliputi informasi wisata di Kabupaten Magetan, video wisata unggulan, serta profil visi dan misi Kabupaten Magetan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu telah dibuat aplikasi media informasi kepariwisataan kabupaten Magetan berbasis multimedia dengan baik dan lebih dari 80% responden pegawai dinas pariwisata kabupaten Magetan dan masyarakat umum kabupaten Magetan menyatakan setuju bahwa aplikasi media informasi kepariwisataan berbasis multimedia ini memberikan informasi yang menarik, inovatif dan mudah dipahami serta lebih dari 70% menyatakan aplikasi ini cukup interaktif sehingga masyarakat umum mengenal wisata yang ada pada daerahnya sendiri.

**Kata Kunci:** Media Informasi, Informasi, Teknologi Informasi, Pariwisata