

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR MX**

**Tugas Akhir**



**Disusun Oleh :**

**Yayan Riek Santara : 07.01.2216**

**Fajar Yuliyanto Nugroho : 07.01.2231**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**APLIKASI PETA PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN MACROMEDIA**

**DIRECTOR MX**

disusun oleh

**Yayan Riek Santara 07.01.2216**

**Fajar Yuliyanto Nugroho 07.01,2231**

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK 190302096**

**Tanggal 9 Agustus 2010**

**Ketua Jurusan  
D3 Teknik Informatika**



**Sudarmawan, MT  
NIK. 190302035**

**Application guide map at the tourist locations Gunungkidul District using**

**Macromedia Director**

**Aplikasi Peta Penunjuk Lokasi Objek Wisata di Kabupaten**

**Gunungkidul Menggunakan Macromedia Director**

**Yayan Riek Santara**

**Fajar Yuliyanto Nugroho**

**Jurusan D3 Teknik Informatika**

**STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**ABSTRACT**

*Tourism sector is one of the important sectors in improving the economic movement of a State. Tourism sector is supported by a promotional tour in the application of visual communication media can be a powerful publicity tool in introducing a tourist location in the eyes of the world. Indonesia which will packed natural and cultural richness with unique cultural characteristics unpublished less well in the world.*

*Tour map is a visual medium that has a function as a location guide and support tourism promotion tool. Planting image gunungkidul districts supported by the slogan Gunungkidul Handayani consistently in various print media, especially the tourism map of the main targets in the tourism sector building activity in Gunungkidul.*

*Answering these problems, developed an application Interactive Map Location Gunungkidul Tourism in the district that is expected to be a means of tourism promotion as well as facilitate tourists - tourists to know the location of tourism in the district Gunungkidul. Interactive Location Maps application Gunungkidul District Tourism created using Macromedia Director MX. The purpose of the implementation of this final task is to get a picture of a design ideal tourist map in accordance with the consistency of existing slogans.*

*Keywords: visual communications media, visual structure, tourist maps, comparisons, element - the element of visual maps.*

## **1. Pendahuluan**

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penting bagi setiap kabupaten menyangkut devisa kabupaten. Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di kawasan Jawa Tengah yang kaya akan budaya dan pemandangan alam spektakuler. Warisan budaya yang dimiliki Gunungkidul dapat menjadi alternatif utama dalam meningkatkan promosi sektor pariwisata. Kabupaten Gunungkidul merupakan kabupaten yang memiliki bermacam-macam objek wisata. Banyak tempat wisata yang dapat diperkenalkan seperti Pantai Sadeng, Pantai Wediombo, Pantai Krakal, Pantai Kukup, Pantai Baron, Kali Suci, Gunung Gambar dan Goa Jomblang dan masih banyak lagi. Yang patut diperhatikan adalah keindahan dan kekayaan alam Kabupaten Gunungkidul selama ini belum terkomunikasi dengan baik. Faktor – faktor penyebabnya beraneka ragam, salah satunya adalah kurangnya kepedulian dan perhatian masyarakat Gunungkidul terhadap kemajuan sektor pariwisata, kurangnya alat promosi wisata dengan tampilan yang menarik. Hal ini menyebabkan sektor pariwisata Kabupaten Gunungkidul cukup terpuruk.

## **2. Landasan Teori**

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, ‘multimedia’ dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

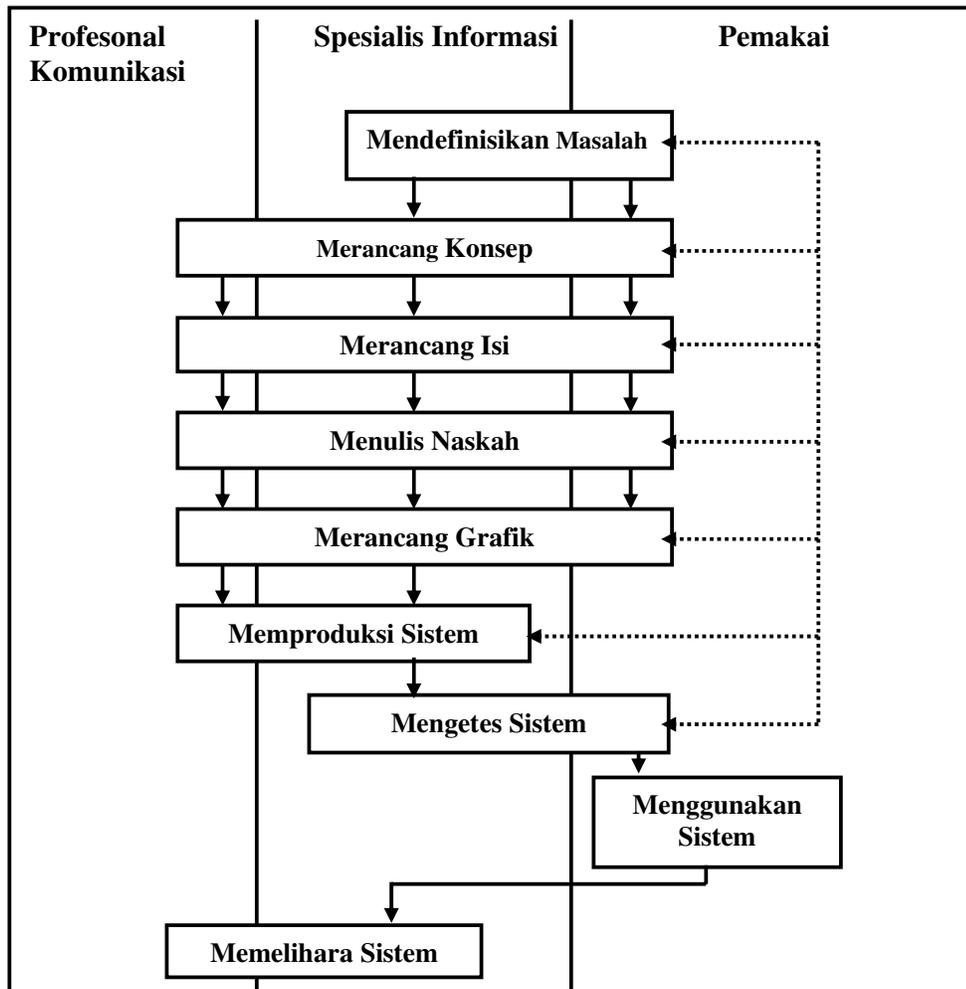
### **2.1 Pentingnya Multimedia**

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu pada Abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri.

## 2.2 Struktur Aplikasi Multimedia

Sebelum menyusun aplikasi multimedia kedalam sebuah *software*, kita harus menentukan terlebih dahulu struktur navigasi yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam, yaitu struktur navigasi *linier*, *hirarki*, *non linier* dan *campuran*.

## 2.3 Langkah pengembangan Aplikasi Multimedia



Gambar Langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia

## **2.4 Macromedia Director MX**

Macromedia Director MX 2004 adalah program canggih untuk membuat presentasi multimedia interaktif. Director MX 2004 banyak digunakan oleh disainer multimedia untuk membuat animasi, video tutorial interaktif, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya yang dapat didistribusikan melalui CD, DVD, dan Internet. Beberapa presentasi multimedia yang Anda jumpai dalam CD bonus pada majalah komputer populer dibuat menggunakan Director. Hal ini dikarenakan Director memiliki sejumlah fasilitas yang powerfull untuk membangun aplikasi multimedia yang profesional bahkan yang canggih sekalipun.

## **3. Gambaran Umum**

Pada waktu Gunungkidul masih merupakan hutan belantara, terdapat suatu desa yang dihuni beberapa orang pelarian dari Majapahit. Desa tersebut adalah Pongangan, yang dipimpin oleh R. Dewa Katong saudara raja Brawijaya. Setelah R Dewa Katong pindah ke desa Katong 10 Km utara Ponganan, puteranya yang bernama R. Suromejo membangun desa Ponganan, sehingga semakin lama semakin ramai. Beberapa waktu kemudian, R. Suromejo pindah ke Karangmojo. Perkembangan penduduk di daerah Gunungkidul itu didengar oleh raja Mataram Sunan Amangkurat Amral yang berkedudukan di Kartosuro. Kemudian ia mengutus Senopati Ki Tumenggung Prawiropekso agar membuktikan kebenaran berita tersebut. Setelah dinyatakan kebenarannya, Tumenggung Prawiropekso menasehati R. Suromejo agar meminta ijin pada raja Mataram, karena daerah tersebut masuk dalam wilayah kekuasaannya.

### **3.1. Gambaran Umum Obyek wisata**

Obyek wisata yang berada di Kabupaten Gunungkidul terbagi dalam 6 kategori wisata seperti :

#### **1. Wisata Alam**

Wisata alam terdiri dari Hutan Wonosadi dan gununggambar, Rest Area Bunder,

## 2. Wisata Budaya

Wisata Budaya terdiri dari Pesanggrahan Gembirawati, Situs Megalitik Sokoliman, Pertapaan Kembang Lampir.

## 3. Wisata Goa

Wisata Gua terdiri dari Goa Ngusalan, Goa Lowo, Goa Pertapaan,

## 4. Wisata Pantai

Wisata pantai terdiri dari Pantai Sadeng, Pantai Wediombo, Pantai Siung, Pantai Sundak, Pantai Slili dan Ngandong, Pantai Krakal, Pantai Drini, Pantai Sepanjang, Pantai Kukup, Pantai Baron, Pantai Ngrenehan.

## 5. Wisata Karst

Wisata Karst terdiri dari Kawasan Karst Pegunungan Sewu Desa Wisata, Dusun Mojo, Desa Ngeposari, Kecamatan Semanu ,Dusun Wonosadi, Kecamatan Ngawen

### **3.2. Hubungan Dinas Pariwisata Gunungkidul dengan Obyek Wisata**

Pariwisata yang ada di Kabupaten Gunungkidul sebagian besar dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul. Dengan kata lain obyek – obyek wisata segala sesuatunya masih ada yang menginduk pada Dinas Pariwisata Gunungkidul dan sebagian lagi dikelola sendiri oleh karangtaruna desa setempat. Program pengembangan pariwisata sepenuhnya mendasarkan dan memanfaatkan kekayaan dan sumber daya yang ada. Dalam meningkatkan pengembangan pariwisata, Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul telah membangun obyek – obyek wisata yang menarik dan mempesona dengan harapan agar pariwisata di Kabupaten Gunungkidul lebih dikenal dan kunjungan wisatawan pun meningkat. Salah satunya adalah dengan meningkatkan dan memperbaiki obyek – obyek wisata yang ada.

## **4. Pembahasan**

### **4.1. Mendefinisikan Masalah**

Kebijaksanaan pembangunan kebudayaan nasional senantiasa diarahkan untuk memenuhi dua fungsi pokok yaitu pelestarian dan pengembangan nilai – nilai budaya dan pariwisata dalam rangka melaksanakan fungsi tersebut antara

lain menjual obyek wisata kepada wisatawan dalam negeri khususnya di Kabupaten Gunungkidul yang sangat menarik dari segi kebudayaan dan tempat – tempat wisata.

Oleh sebab itu dirancang sebuah sarana informasi tentang obyek wisata Kabupaten Gunungkidul dalam bentuk peta aplikasi yang berbasis multimedia sebagai sarana komunikasi yang dapat memberikan informasi kepada para pengunjung tentang potensi obyek wisata di Kabupaten Gunungkidul.

Upaya ini merupakan sarana alternative baru untuk memperkenalkan obyek wisata di Kabupaten Gunungkidul sebagai salah satu obyek wisata yang sangat potensial bagi wisatawan

#### **4.2. Merancang Konsep**

Dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia, konsep - konsep yang akan diterapkan harus mempunyai gambaran yang jelas, agar nantinya penggunaanya lebih mengenai sasaran dan tujuan dapat tercapai. Dimana dalam merancang konsep dibutuhkan kreatifitas (kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru).

Aplikasi yang dibuat nantinya berupa aplikasi multimedia interaktif, dimana informasi dikemas dalam sistem menu, sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan komputer untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Aplikasi multimedia ini akan memadukan 4 unsur penting, yaitu Teks, Gambar, Suara, dan Animasi.

#### **4.3. Merancang Isi Aplikasi**

Merancang isi disini untuk mempermudah dalam penyampaian informasi melalui komputer, memuat level dan urutan bagian informasi dari aplikasi sehingga diperoleh hasil maksimal antara lain menata gerak gambar, perubahan warna dan animasi serta pemakaian suara dan efek- efeknya.

Secara garis besar isi dari aplikasi multimedia ini dibagi kedalam beberapa bagian, yaitu :

##### **a. Halaman Pembuka**

Halaman pembuka merupakan menu pendahuluan dimana pada halaman ini berisi intro.

**b. Halaman Utama**

Halaman utama terdiri dari menu utama dan sub menu. Sebagian submenu yang berada pada bagian menu utama, masing – masing jendela submenu terbagi kedalam beberapa kategori sesuai dengan jenis informasi yang tersedia. Diimana untuk memperoleh informasi disediakan tombol navigasi yang menghubungkan antar halaman.

**c. Halaman Penutup**

Pada bagian akhir berisi ending, yang berisi ucapan terima kasih kepada dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Gunungkidul.

**4.4. Menulis Naskah**

Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Ini merupakan bagian terpenting dalam penyampaian informasi agar mudah dipahami. Untuk lebih memudahkan pendekatan itu maka dibuat suatu diagram dan alur berupa struktur kombinasi linear dan hierarki yang akan membantu penyusunan menempatkan level – level. Struktur linear dipakai dalam menjalankan movie halaman pembuka yang terdiri dar halaman proloading, loading da intro, sampai halaman utama. Sedangkan didalam halaman utama tersebut menggunakan struktur hierarki. Penulisan naskah dalam aplikasi ini dibuat secara sistematis dan diurutkan menurut kategori masing – masing layer tampilan.

**4.5. Merancang Grafik**

Grafik dipilih untuk mendukung dialog latar belakang atau penerapan yang diperlukan dalam aplikasi multimedia. Grafik yang ditampilkan disesuaikan dengan tema dasar dari aplikasi multimedia yang dirancang, sehingga tampilan grafik dapat benar – benar mendukung aplikasi.

**4.6. Memproduksi System**

Dalam hal ini merupakan bagian kegiatan yang meliputi pembuatan desain grafik yang mendukung semua aplikasi, mulai dari teks sebagai penyampai pesan, memasukan suara, animasi yang seua elemen tersebut digabungkan menggunakan Macromedia director mx.

## 1. Membuat Baground Menu dengan Adobe Photoshop

Ukuran : 1240 x 800  
Resolusi : 72 pixel per inching  
Mode : RGB color  
Content : Menggunakan *Transparent*.

Untuk membuat tombol ukurannya disesuaikan dengan keperluan, penyimpanan file menggunakan \*.PSD yang merupakan tipe gambar hasil perubahan penyimpanan, agar memudahkan proses editing pada saat diimport ke Macromedia Director Mx.

## 2. Mengedit Suara dengan Adobe Audition

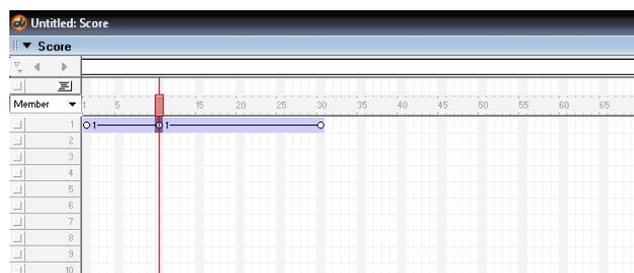
Proses Editing suara diperlukan untuk mendapat suara yang sesuai dengan kebutuhan, mengedit dapat berupa merekam, memotong, menyambung, meredam noise atau pemberian efek suara,

## 3. Membuat Tombol Animasi dengan Flash Mx

Proses pembuatan tombol menggunakan macromedia flash mx karena lebih mudah dan bisa dibaca oleh macromedia director mx.

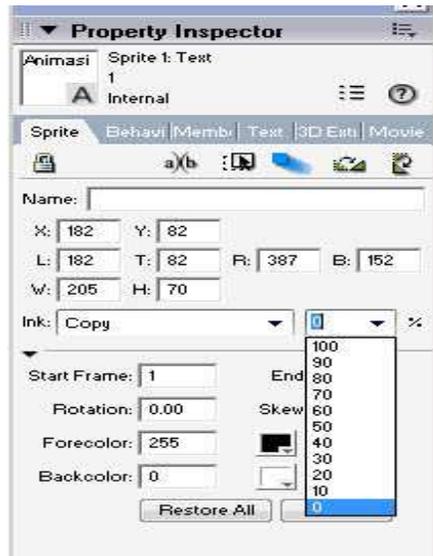
## 4. Membuat Animasi Tulisan

Proses membuat animasi teks menggunakan Macromedia Director MX 2004 dengan cara buat text di stage dan inset keyframe di score pilih diaangka 10.



Gambar Stage Untuk Membuat Animasi Tulisan

Setelah itu di Sprite pilih ink dan dibuat 0% supaya tidak kelihatan text tersebut



Gambar property inspector

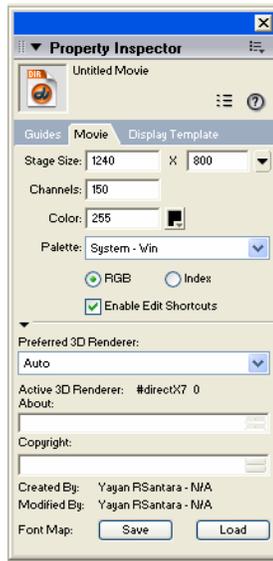
Selanjutnya di frame 10 di ink nya di ganti menjadi 100 % supaya text tadi menjadi kelihatan lagi.

### 1) Membuat Tombol Navigasi

Pada dasarnya tombol-tombol ini dibuat dengan bantuan bahasa *script lingo*. Tapi dengan Macromedia Director MX 2004, tidak harus dengan cara menuliskan sendiri kode-kode perintah bahasa *script lingo*. Cukup dengan mendrag perintah-perintah instant yang sudah ada dari **Library Plette** dan menentukan beberapa pilihan maka tombol navigasi tadi sudah dapat dibuat dan kode-kode **Lingo** akan otomatis dibuat.

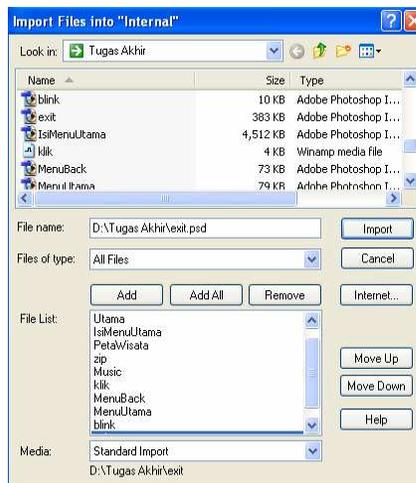
### 2) Membuat Halaman Aplikasi

- a) Jalankan Macromedia Director, di kotak dialog Pilih **Create File**, Atur ukuran bidang kerja / **Stage** agar ukuran sesuai dengan yang diinginkan. Klik di bidang kosong **Stage**, Di **Panel Property Inspector**, Atur sebagai berikut:



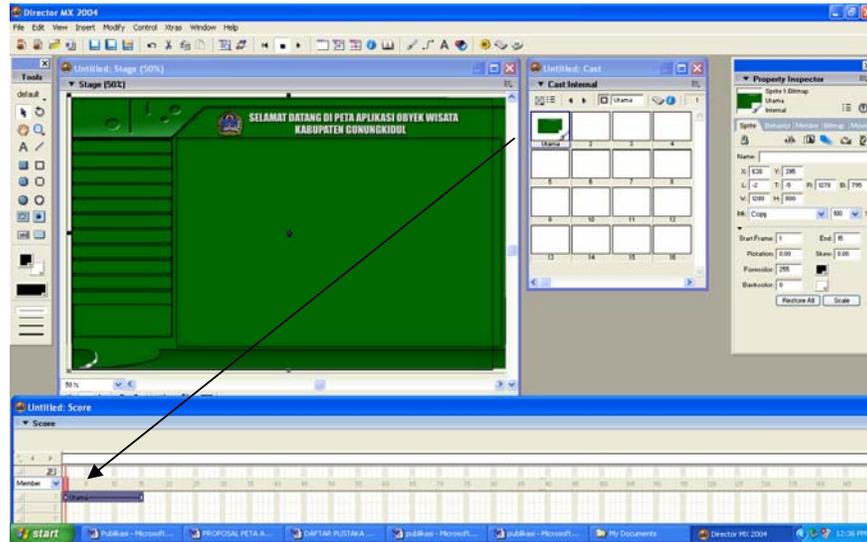
Gambar Panel Property Inspector

- b) Klik menu **File** → **Import**, di kotak dialog import, pilih file background, klik **Add** untuk memasukkan dalam daftar file / *file list* kemudian klik **Import**



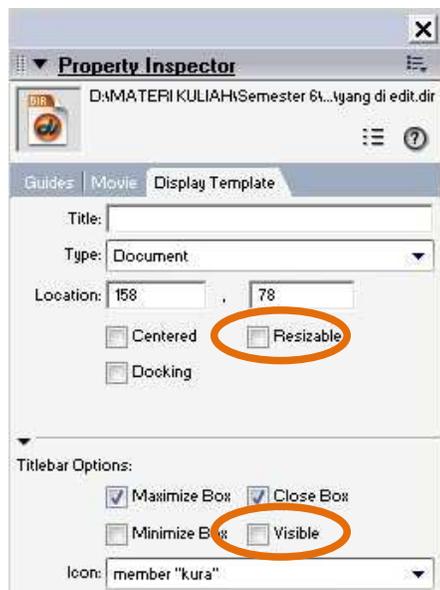
Gambar Import File

- c) Masukkan background ke Stage, caranya : **Drag** file dari **Cast member** ke **Score**



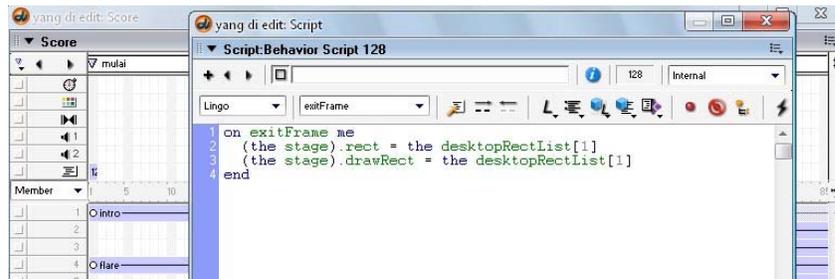
Gambar Memasukan Background ke Stage

- d) Membuat Projector Fullscreen
  - 1) Sebelum menggunakan fasilitas fullscreen, atur property inspector agar movie tidak menggunakan **Titlebar** dan window **Resizable**.



Gambar Property Inspector

- 2) Buat frame script di awal movie. Double klik di frame script awal (frame 1), lalu ketikkan script sebagai berikut :

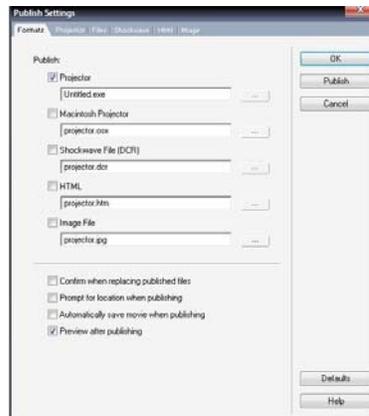


Gambar Script Untuk Membuat Fullscreen

### 3) Membuat File .exe (Executable)

Pembuatan file \*.EXE adalah proses terakhir dalam pembuatan sebuah movie dengan Macromedia Director MX 2004. Langkah yang harus dilakukan adalah:

klik **Menu File** → **Publish Setting** di publish kasih tanda centang di projector lalu diberi nama sesuai yang anda inginkan (.exe) dan di Preview after publishing juga diberi tanda supaya setelah selesai langsung keluar project kita



Gambar 4.21 Gambar publish Settings

**Klik Publish**, silahkan tunggu proses *compile* / progress bar.

### 4) Membuat CD Interaktif

Dalam pembuatan sebuah CD Interaktif, file yang harus dimasukkan ke dalam CD adalah file projector .exe. Sedangkan file-file pendukung lainnya harus diikuti sertakan juga agar file .exe dapat menampilkan file-file pendukung tersebut

Agar CD Interaktif dapat dijalankan secara Autorun atau secara otomatis oleh computer, maka harus dibuat file tambahan. File tambahan untuk membuat Autorun adalah dengan program Notepad, selanjutnya simpan file dengan tipe .inf.

#### **4.7. Melakukan Test Pemakaian.**

Test pemakai dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan aplikasi multimedia ini kepada pemakai, dalam memperkenalkan aplikasi ini hanya kepada para Dinas Pariwisata. Disini pemakai diajarkan bagaimana mengoperasikan aplikasi ini dan pemakai diberikan kesempatan untuk menggunakan seluruh feature yang ada, sehingga pada saatnya nanti sudah terbiasa dengan semua fasilitas yang disediakan. Setelah dilakukan tes, pemakai atau user diberi kesempatan untuk memberikan masukan berupa kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Dari hasil masukan, kritik dan saran tersebut pembuat bisa tau kekurangan dan kelebihan dari pada system yang dibuat sehingga oleh pembuat bisa melakukan evaluasi terhadap system dan untuk pengembangan system di masa yang akan datang.

#### **4.8. Menggunakan Sistem.**

Yang disebut dengan menggunakan sistem disini adalah bagaimana cara menggunakan aplikasi yang penulis kerjakan, dan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang penulis kerjakan dapat dimanfaatkan oleh pemakai nantinya. Dan sejauh mana aplikasi yang penulis kerjakan bermanfaat bagi siswa atau penggunaannya untuk lebih paham tentang Aplikasi Peta Wisata Kabupaten Gunungkidul. Cara menggunakan aplikasi yang penulis kerjakan adalah dapat langsung memasukan *file* .exe yang penulis kerjakan dan sudah dimasukkan kedalam Compact Disk(CD) dengan jalan mengcopykan file.exe tersebut dalam hardisk pada komputer yang akan diggunakan atau dengan cara langsung membuka file dari CD. Namun untuk jadi catatan bagi para pengguna alangkah baiknya jika file diCopy dulu kehardisk karena kinerjanya akan lebih baik dan lebih cepat dibanding dibuka menggunakan CD.

#### **4.9. Spesifikasi Komputer yang digunakan**

Untuk spesifikasi pembuatan dan menjalankan dari pada program aplikasi ini dibutuhkan seperangkat computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor : AMD Turion 64 x2
2. RAM : 512 MB
3. VGA : 256 MB
4. Hardisk : 120 GB
5. Sound : Realtek

#### **4.10. Petunjuk menjalankan program**

Langkah – langkah yang dilakukan untuk menjalankan program ini jika program sudah terinstalasi dan siap dijalankan di komputer adalah :

- ◆ Dari start menu pilih tab run, klik tombol browser cari file “Aplikasi Peta Wisata”.exe kemudian klik Ok. Maka program akan tereksekusi.
- ◆ Setelah program dieksekusi maka akan tampil di layar monitor tampilan opening intro yang akan berjalan sendiri secara otomatis, kemudian tunggu sampai menuju tampilan menu utama.
- ◆ Dari tombol menu utama dapat dipilih informasi yang diinginkan yang akan membawa kepada submenu-submenu berikutnya, dan dari submenu tersebut user akan mendapatkan informasi yang diinginkan secara detail.
- ◆ Jika sudah merasa cukup dengan informasi yang diperlukan, selanjutnya keluar dari program, dengan sendirinya secara otomatis program akan menutup sendiri ketika di klik tombol exit pada tombol exit pada menu utama.

#### **4.11. Memelihara Sistem.**

Segala sesuatu yang telah dibuat dan diciptakan pasti membutuhkan perawatan dan pemeliharaan. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kemungkinan terjadinya kerusakan pada sistem. Begitu juga dengan aplikasi multimedia yang telah dibuat. Pemeliharaan sistem dibagi menjadi dua yaitu pemeliharaan pada file master dan dalam bentuk cd maka untuk menjaganya agar

semua file tidak rusak. Ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan dalam perawatan dan pemeliharaan.

#### Pemeliharaan CD

- ◆ Jangan lupa menyimpan CD ditempat CD karena untuk menghindari kotoran atau Goresan atau kerusakan lainnya.
- ◆ Peganglah CD pada bagian pinggir atau pada bagian tengah saja jangan menyentuh pada bagian yang mengkilap (Isi dari rekaman).
- ◆ Jangan meletakkan pada bagian yang mengkilap pada permukaan kasar.
- ◆ Jangan merubah nama file yang ada pada drive tempat menyimpan project.
- ◆ Jangan menekuk CD
- ◆ Jangan meletakkan CD dibawah sinar matahari langsung atau tempat yang terlalu panas dan pada kelembaban yang tinggi.
- ◆ Bila CD kotor bersihkan dengan kain bersih, lembut, dan kering. Buat CD Backup.

## **5 Penutup**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab – bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dari pembuatan “Aplikasi Peta Penunjuk Lokasi Objek Wisata Kabupaten Gunungkidul Menggunakan Macromedia Director MX”.Peran aplikasi multimedia dalam bentuk aplikasi peta wisata, dapat dijadikan media penyampaian informasi serta pelatihan bagi semua kalangan mengenai materi yang dibahas.

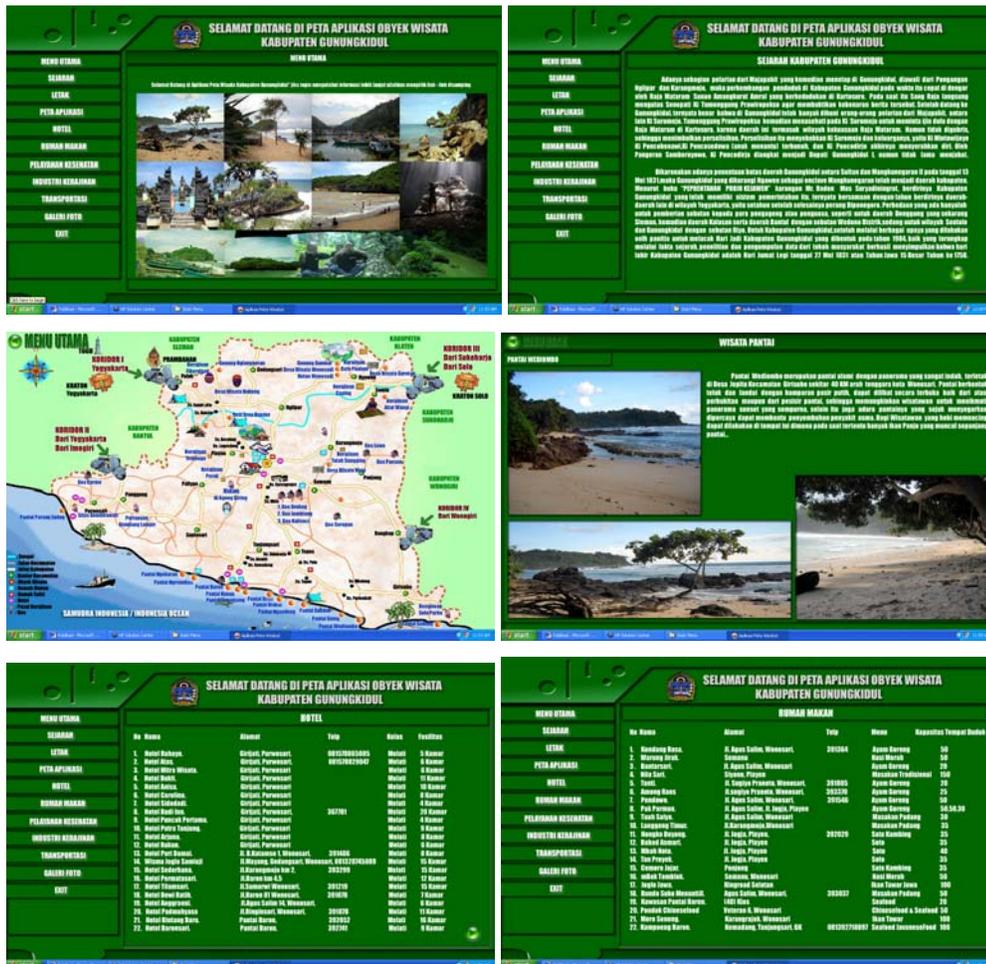
Bentuk Aplikasi Peta Wisata berbasis multimedia, dapat merangsang kemampuan dan pemikiran seseorang. Sehingga aplikasi ini lebih menarik dibandingkan dengan tampilan peta biasa.

### **5.2. Saran**

Dalam menciptakan sistem aplikasi berbasis multimedia diperlukan suatu kemampuan sumber daya yang mengerti tentang peranan pengembangan software. Serta kombinasi elemen yang menyusun multimedia (teks, gambar, video, audio, serta animasi) yang lebih inovatif, disarankan berbagai bahan pertimbangan:

- a. Sebaiknya menggunakan fasilitas pencarian dan informasi (search) sehingga memudahkan para wisatawan dalam mencari sebuah obyek wisata.
- b. Tidak menggunakan gradasi warna yang berlebihan yang membuat mata menjadi jenuh atau sakit.
- c. Materi yang disajikan harus sesuai dengan isi dan keadaan tempat wisata yang ada.
- d. Aplikasi peta wisata ini lebih bermanfaat apabila dilengkapi format yang bisa dijalankan melalui ponsel (Headphone).

## 6. Tampilan Program





## DAFTAR PUSTAKA

M. Suyanto. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran.  
Yogyakarta : ANDI OFFSET, 2004

Hendratman, Hendi. The Magic of Macromedia Director. Bandung : Informatika  
Bandung, 2008.

Pramono, Andi. Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash, Yogyakarta :  
ANDI OFFSET, 2004.

Purwacandra, Pandan P. Home Recording dengan Adobe Audition 1.5,  
Yogyakarta : ANDI OFFSET, 2007.

Madcoms. Panduan Lengkap Adobe Photoshop 7.0, Madiun : ANDI OFFSET,  
2003.

<http://www.pariwisata.gunungkidulkab.go.id/>

<http://www.gunungkidulkab.go.id/>