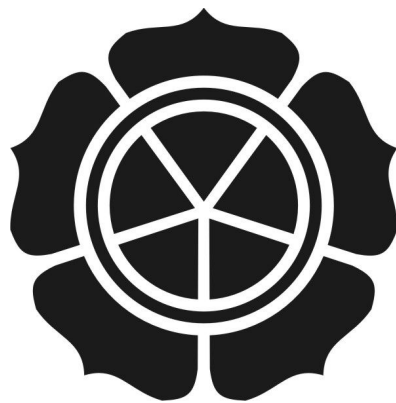


Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen

Berbasis Multimedia

NASKAH PUBLIKASI



Diajukan oleh:

Dwianto Agung Siwitomo 07.01.2176

Ahmad Rifki Hakim 07.01.2184

kepada

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M

YOGYAKARTA

2010

NASKAH PUBLIKASI

**MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN
BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun oleh

Dwianto Agung Siwitomo : 07.01.2176

Ahmad Rifki Hakim : 07.01.2184

Dosen Pembimbing




Melwin Syafrizal, S.Kom., M. Eng.
NIK. 190302105

Tanggal, 11 Juni 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**




Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

MULTIMEDIA BASED TOURISM PROMOTION MEDIA OF KEBUMEN REGENCY

MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN KEBUMEN BERBASIS MULTIMEDIA

Dwianto Agung Siwitomo

Ahmad Rifki Hakim

Jurusan Teknik Informatika

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

The problem which is discussed in this final assignment is about the way to promote tourism sector in Kebumen Regency. So far, Kebumen Regency is not a main destination for tourists. Kebumen is just a place to transit and rest when they are tired. When people go to Jakarta from Surabaya or the other way, they just passed Kebumen. Even some of them do not know Kebumen Regency. The worse part, the promotion which has been done by Dinas Pansenbud in the form of web is still joining with Kebumen Regency's web. The other ways are just by brochures and leaflets which can be seen while the exhibition is held. This condition makes tourism objects become slack and need to get more attention in the field of promotion.

The up to date interactive CD become the breakthrough to promote tourism in Kebumen Regency. The challenging which should be faced by the author is able to make an up to date interactive CD. So, Kebumen Regency can be one of tourism icon in Central Java.

The author used Adobe Flash CS4 as the main software to make this interactive CD because it can animate pictures to be more interacting. The up to date interactive CD can be realize through this software as well. The author used the simple way in creating this Interactive CD of tourism media promotion in Kebumen Regency to be the up to date promotion.

Keywords: Multimedia, Interactive CD, Promotion, Up to date

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi yaitu dalam bentuk peta pariwisata digital, kios informasi, CD interaktif dan website.

Selama ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen hanya mengeluarkan brosur, booklet, kalender dan buku sebagai media iklan dan promosi. Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang tersebarluaskannya informasi mengenai tujuan-tujuan pariwisata yang menarik untuk dikunjungi ke masyarakat. Selain itu, data dan informasi pariwisata dirasa kurang *up to date* karena Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen hanya mengeluarkan brosur petunjuk pariwisata sekali dalam satu tahun.

Strategi yang digunakan antara lain dengan cara mengikuti pameran-pameran, mendatangi sekolah-sekolah dan melakukan dialog travel. Jadi menggunakan sistem jemput bola, mempromosikan langsung tentang pariwisata di Kebumen ke sekolah-sekolah dan jasa travel. Karena Kabupaten Kebumen jarang dijadikan tujuan utama, dari Jakarta akan ke Yogyakarta melewati Kabupaten Kebumen. Hanya digunakan sebagai tempat transit, berhenti untuk sekedar beristirahat. Jadi menggunakan kesempatan yang kecil ini untuk dijadikan peluang melakukan promosi pariwisata.

CD Interaktif multimedia diharapkan dapat menjadi media iklan dan promosi alternatif yang tepat untuk memberikan informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Kebumen. Pembuatan CD interaktif ini selain untuk membantu mempermudah petugas dalam mengupdate informasi, juga mampu menyampaikan informasi mengenai pariwisata Kabupaten Kebumen kepada wisatawan. Dengan demikian, diharapkan pariwisata Kabupaten Kebumen dapat berkembang dengan pesat dan mampu menjadi salah satu ikon pariwisata di Jawa Tengah maupun di Indonesia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teatre, bukan komputer, pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3 dimensi, foto video bergerak, animasi dan mendengar suara stereo. Output

multimedia sekarang ini kita jumpai dimana-mana antara lain cover majalah, video game, film, dll. Selain itu pula multimedia digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

Secara umum multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks, definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dalam definisi ini terdapat elemen-elemen penting multimedia yaitu :

- Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
- Harus ada link menghubungkan kita dengan informasi
- Harus ada alat navigasi yang membantu kita
- Menyediakan tempat bagi kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi.

Multimedia interaktif adalah bila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (user) diberi kebebasan / kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

2.2 Tujuan Multimedia

Tujuan multimedia yaitu untuk membuat komunikasi semakin baik. Komunikasi antara pemakai dan komputer yaitu :

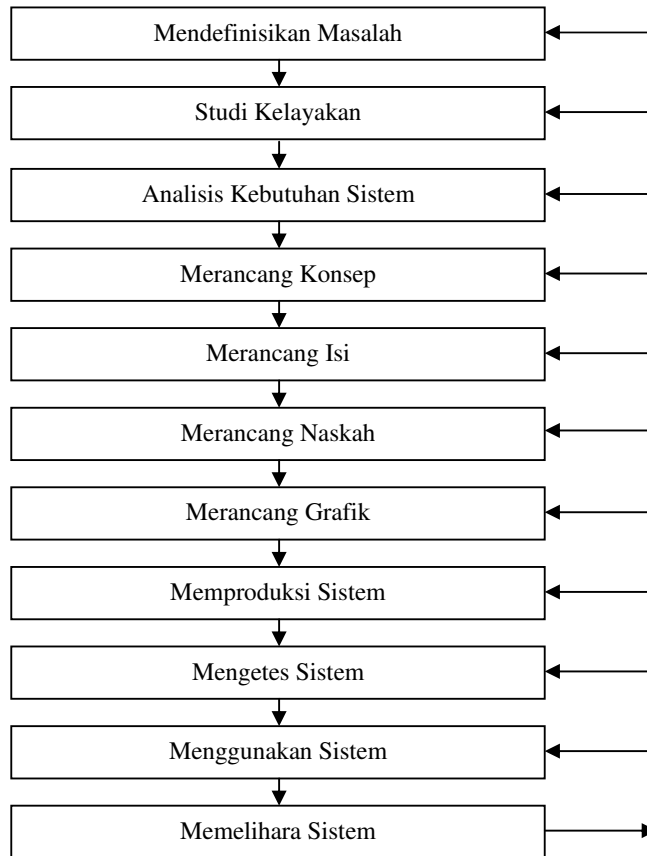
- Manusia dan manusia (lewat komputer)
- Manusia dan komputer

Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata. Multimedia dalam hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks-teks melainkan juga memberikan nyawa teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

2.3 Siklus Pengembangan Multimedia

Agar dapat menjadi alat keunggulan bersaing sebuah perusahaan, maka pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembangan sistem multimedia yaitu : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem. Seperti terlihat pada gambar dibawah ini.¹

¹ M. Suyanto "Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran", hal 352.



Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia

2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

Adobe Flash CS4 Professional

Adobe Flash CS4 Professional adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Program ini cukup fleksibel dan lebih unggul dibandingkan program animasi lain, sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk pembuatan program animasi.

Adobe Flash CS4 sering digunakan oleh para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, game, dan beberapa media animasi lainnya. Tentunya program animasi ini akan lebih maksimal apabila ditunjang dengan program grafis lain. Namun begitu, dengan flash kita juga dapat membuat animasi grafis yang cukup bagus. Daya kreatifitas dan selera seni dari sang animator sangat menentukan hasil akhir dari sebuah karya animasi.

Keunggulan dari program Adobe Flash CS4 dibanding program lain yang sejenis, antara lain :

- Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah **.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov**.

Banyak lagi keunggulan-keunggulan dari Adobe Flash CS4 yang tergantung pada pengembangan fasilitas yang tersedia oleh para animator.

3. TINJAUAN UMUM

3.1 Sejarah

Seperti halnya daerah-daerah di Indonesia yang mempunyai latar belakang kultur budaya dan sejarah yang berbeda-beda, Kabupaten Kebumen memiliki sejarah tersendiri yaitu berdiri Kabupaten Kebumen dimana maksud yang dikandung untuk memberikan rasa bangga dan memiliki bagi warga masyarakat Kabupaten Kebumen yang selanjutnya dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang ada sehingga dapat memajukan pembangunan di segala bidang.

Sejarah awal mulanya adanya Kebumen tidak dapat dipisahkan dengan sejarah Mataram Islam. Hal ini disebabkan adanya beberapa keterkaitan peristiwa yang ada dan dialami Mataram membawa pengaruh bagi terbentuknya Kebumen yang masih ada didalam lingkup kerajaan Mataram. Di dalam struktur kekuasaan Mataram lokasi Kebumen termasuk di daerah Manca Negara Kulon (wilayah Kademangan Karanglo) dan masih dibawah Mataram. Berdasarkan Perda Kab. Kebumen nomor 1 tahun 1990 tentang penetapan hari jadi Kabupaten Kebumen dan beberapa sumber lainnya dapat diketahui latar belakang berdirinya Kabupaten Kebumen antara lain ada beberapa versi.

3.2 Visi dan Misi

3.2.1 Visi

Pariwisata Kabupaten Kebumen mampu menjadi salah satu penghasil devisa, guna meningkatkan pendapatan daerah, mendorong pertumbuhan ekonomi, memperluas lapangan kerja dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyat dengan tetap melestarikan alam dan memelihara nilai-nilai budaya.

3.2.2 Misi

Mempromosikan Kabupaten Kebumen sebagai daerah tujuan wisata, agar kunjungan wisata dan pendapatan daerah meningkat, serta terwujudnya kesejahteraan masyarakat Kebumen.

4. PEMBAHASAN

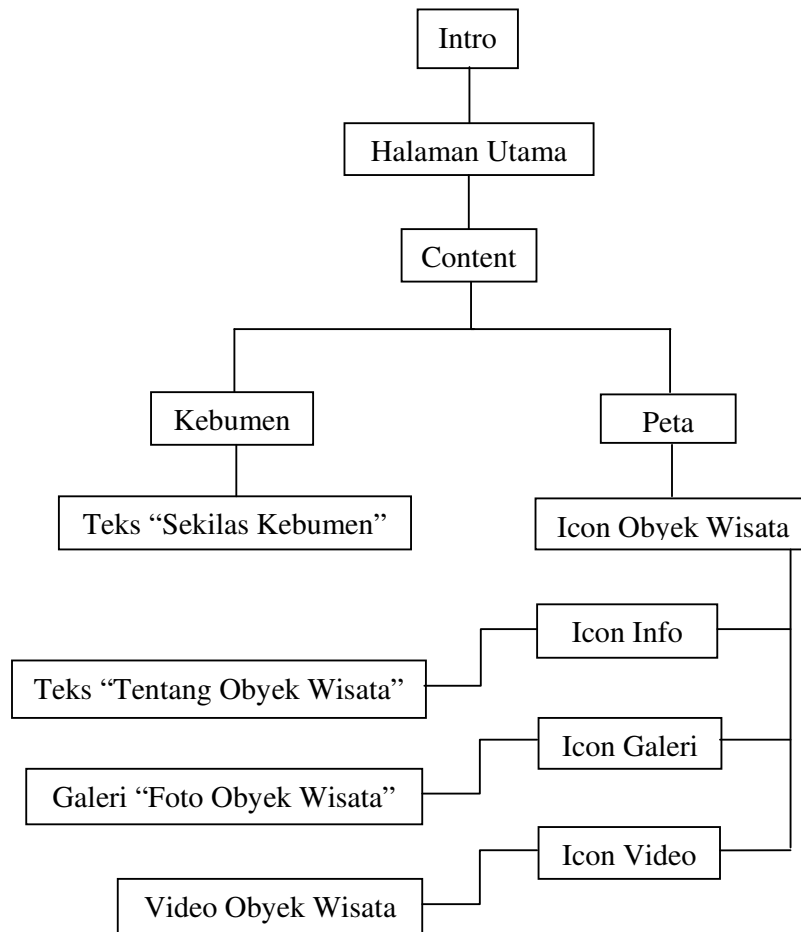
4.1 Mendefinisikan Masalah

Sebelum melakukan proses perancangan aplikasi multimedia perlu dianalisis permasalahan yang dihadapi untuk memperoleh aplikasi multimedia yang tepat guna. Sampai saat ini Kabupaten Kebumen, dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, hanya mengeluarkan brosur, booklet, kalender serta buku panduan sebagai media promosi yang kurang dapat memberikan informasi secara menyeluruh mengenai potensi yang ada, untuk itu maka penyampaian informasi kurang dapat menarik masyarakat luas.

Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana menampilkan profil pariwisata Kebumen untuk tujuan iklan dan promosi bagi kalangan domestik maupun mancanegara tanpa meninggalkan kultur budaya maupun cirri khasnya kedalam suatu bentuk format media baru yang informatif, interaktif dan menarik, yaitu dalam bentuk CD interaktif.

4.2 Perancangan

Diagram aplikasi yang digunakan oleh penyusun dalam aplikasi yang dibuat adalah bentuk hierarki. Untuk lebih jelasnya penyusun penyusun membuat sebuah diagram struktur aplikasi multimedia seperti berikut:



Gambar 4.1. Rancangan Struktur Aplikasi

Perancangan isi dalam aplikasi ini mengacu pada perancangan konsep yang telah diterangkan secara umum diatas. Secara rinci isi dari aplikasi ini dibagi ke dalam beberapa bagian.

- **Intro:** animasi tulisan dan animasi masking foto objek.
- **Menu utama:** berisikan menu kebumen, teks "Sekilas Tentang Kebumen", menu peta, tombol keluar, tombol sound, jam dan kalender.
- **Menu peta:** berisikan tampilan peta dan tombol icon obyek wisata, tombol keluar, tombol sound, jam dan kalender.
- **Informasi Obyek Wisata:** berisikan teks informasi obyek wisata. Submenu obyek wisata, informasi, daya tarik wisata, fasilitas, hotel dan rumah makan. Terdapat tombol icon informasi, galeri foto dan juga video. Tombol keluar dan tombol sound.

- **Galeri foto:** berisikan foto-foto obyek wisata. Terdapat tombol mundur dan maju. Terdapat tombol icon informasi, galeri foto dan juga video. Tombol keluar dan tombol sound.
- **Video Obyek Wisata:** berisikan video obyek wisata. Terdapat tombol icon informasi, galeri foto dan juga video. Tombol keluar dan tombol sound.

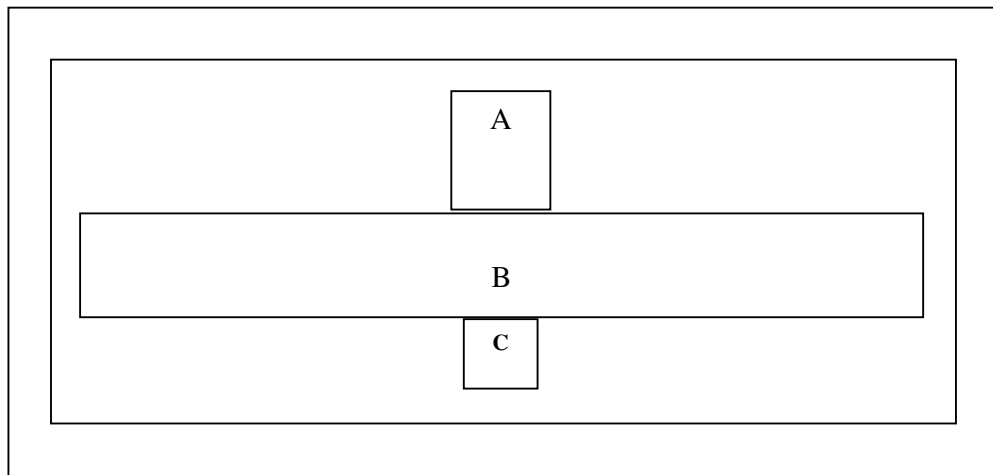
Selain itu untuk membuat suatu aplikasi terlihat lebih menarik, maka di tiap level bagian dibuat suatu animasi sehingga akan lebih menarik. Dalam animasi juga harus dibuat secara kreatif, bukan sekedar kumpulan gambar yang secara singular dilihat secara bersamaan.

Tidak hanya animasi, suara dan musik pun memegang peranan cukup penting sebab jika tanpa suara atau musik aplikasi ini akan mempunyai kesan bisu. Untuk menanggulangi hal tersebut penyusun memasukkan musik di aplikasi ini, untuk musik pada background aplikasi dan tombol-tombol sehingga menambah kesan interaktif dari aplikasi ini.

4.3 MERANCANG GRAFIK

4.3.1. Rancangan Intro

Menu intro akan diisi dengan gambar logo kebumen dengan animasi masking teks dan foto juga tombol skip untuk langsung masuk ke menu utama.



Gambar 4.2. Rancangan Intro

Keterangan:

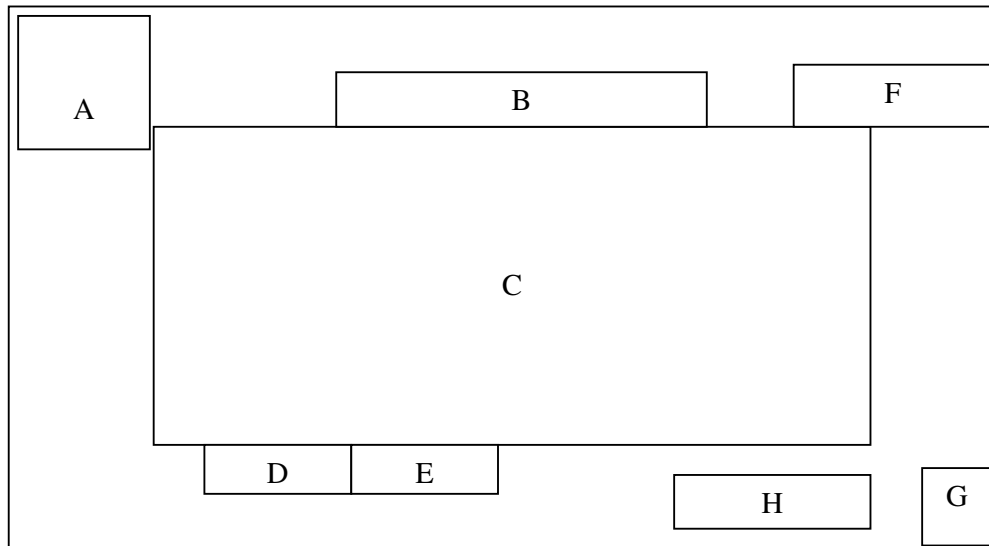
- A. Logo Kebumen
- B. Animasi Teks

C. Tombol Skip

4.3.2. Rancangan Menu Utama

Menu Utama “Info Kebumen”.

Menu utama “Info Kebumen” ini akan diisi dengan dua tombol yaitu tombol Kebumen dan Peta. Di menu utama “info kebumen” diisi dengan info sekilas Kabupaten Kebumen.



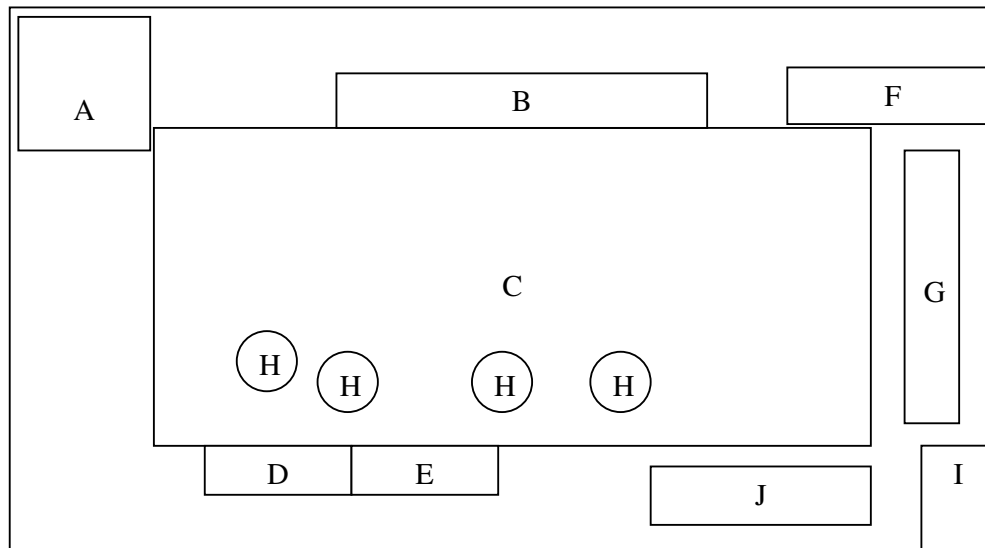
Gambar 4.3. Rancangan Menu Utama

Keterangan:

- A. Logo Sapta Pesona
- B. Judul
- C. Tulisan Informasi “Sekilas Kebumen”
- D. Tombol Kebumen
- E. Tombol Peta
- F. Tanggal dan Jam
- G. Tombol Keluar
- H. Tombol Suara

Menu Utama “Peta”.

Menu ini berisi sebuah peta dimana akan diisi beberapa tombol di setiap daerahnya dan akan memberikan informasi sebuah obyek wisata.



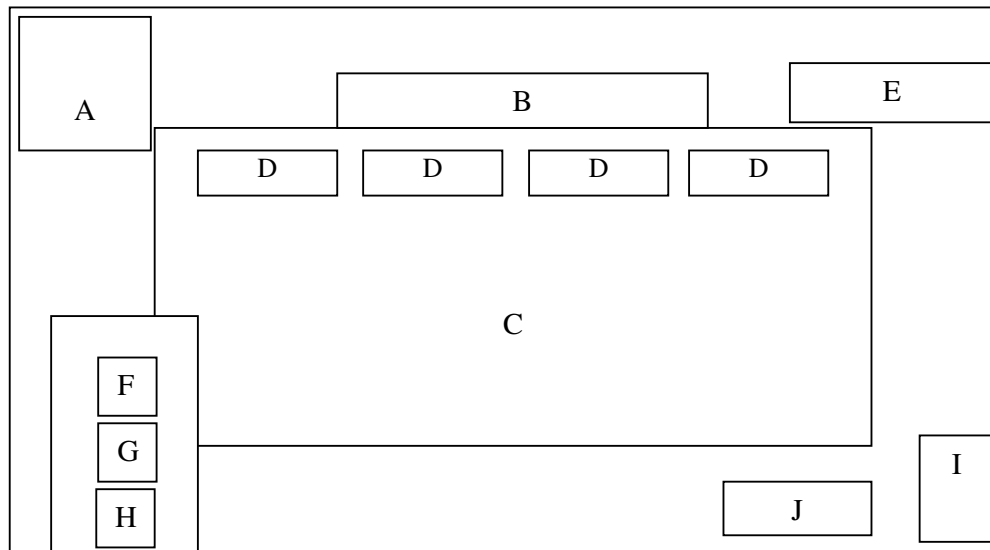
Gambar 4.4. Rancangan Menu Utama “Peta”

Keterangan:

- A. Logo Sapta Pesona
- B. Judul
- C. Peta Kabupaten Kebumen
- D. Tombol Kebumen
- E. Tombol Peta
- F. Tanggal dan Jam
- G. Menu Icon Pariwisata
- H. Icon Obyek Pariwisata
- I. Tombol Keluar
- J. Tombol Suara

4.3.3. Rancangan Menu Informasi Obyek Wisata

Menu ini akan diisi dengan 3 tombol yaitu tombol informasi, gallery, dan video. Pada menu ini berisikan tentang informasi mengenai obyek wisata.



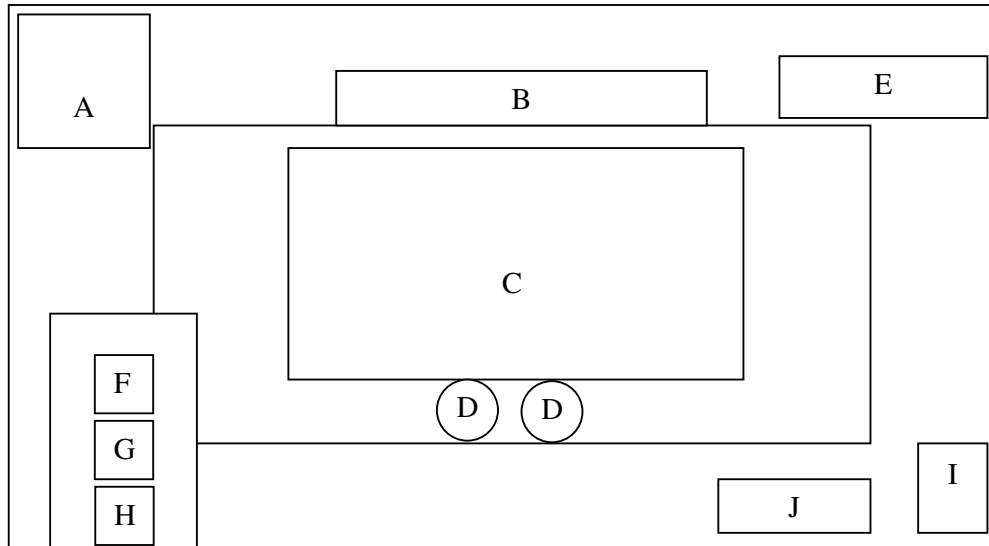
Gambar 4.5. Rancangan Menu Informasi Obyek Wisata

Keterangan:

- A. Logo Sapta Pesona
- B. Judul
- C. Tulisan Informasi Obyek Wisata
- D. Tombol Menu Informasi Obyek Wisata
- E. Jam dan Tanggal
- F. Icon Informasi Obyek Wisata
- G. Icon Galeri Obyek Wisata
- H. Icon Video Obyek Wisata
- I. Tombol Keluar
- J. Tombol Suara

4.3.4. Rancangan Menu Galeri Obyek Wisata

Menu ini akan diisi beberapa foto-foto obyek wisata beserta tombol navigasi.



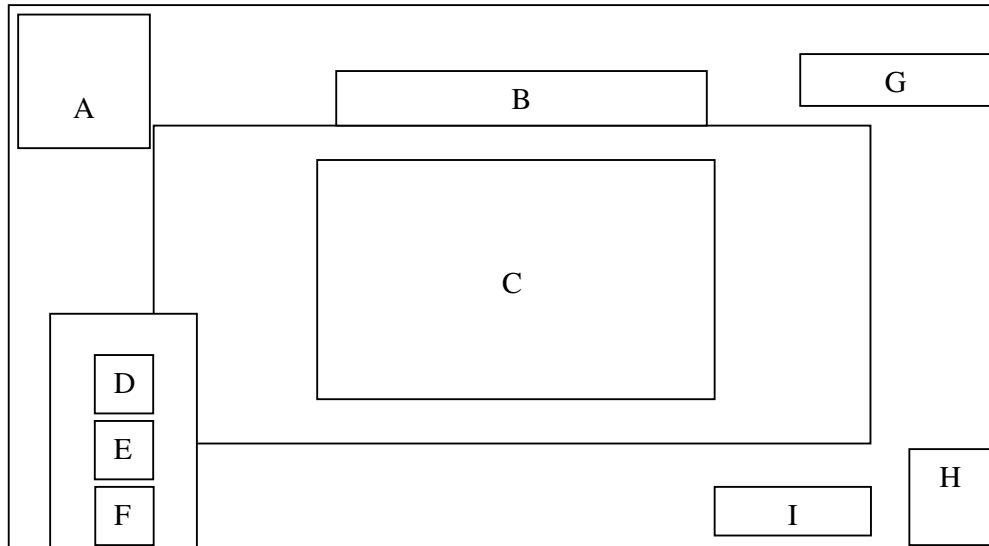
Gambar 4.6. Rancangan Menu Galeri Obyek Wisata

Keterangan:

- A. Logo Sapta Pesona
- B. Judul
- C. Lokasi Foto Obyek Wisata Tampil
- D. Tombol Mundur dan Maju
- E. Jam dan Tanggal
- F. Icon Informasi Obyek Wisata
- G. Icon Galeri Foto Obyek Wisata
- H. Icon Video Obyek Wisata
- I. Tombol Keluar
- J. Tombol Suara

4.3.5. Rancangan Menu Video Obyek Wisata

Menu ini berisi video obyek wisata.



Gambar 4.7. Rancangan Menu Video Obyek Wisata

Keterangan:

- A. Logo Sapta Pesona
- B. Judul
- C. Lokasi Foto Obyek Wisata Tampil
- D. Icon Informasi Obyek Wisata
- E. Icon Galeri Foto Obyek Wisata
- F. Icon Video Obyek Wisata
- G. Jam dan Tanggal
- H. Tombol Keluar
- I. Tombol Suara

4.4 PENGETESAN

Pengetesan pemakai dalam hal ini tentang penilaian akan aplikasi multimedia, diberikan kepada user atau pengguna. Dalam pengembangan tes pemakai, penyusun menggunakan metode kuisoner, dimana penilaian dapat dilakukan selama proses pengetesan dilakukan. Responden yang digunakan disini adalah masyarakat umum. Pengetesan dilakukan terhadap sepuluh responden dimana kesepuluh responden tersebut bertindak sebagai pengoperasi aplikasi dan juga sebagai *audience* (penyimak) ini dilakukan agar didapati tanggapan atau komentar yang berbeda dari pengguna dan penyimak.

Penyusun memberikan lembaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berisikan penilaian terhadap aplikasi. Pengguna bebas menentukan sendiri nilai yang dianggapnya layak untuk aplikasi ini, digunakan nilai 1 hingga 10. Berikut daftar pertanyaan dan juga penilaian dari pengguna yang sudah dirata-ratakan oleh penyusun:

Pertanyaan	Nilai
Apakah aplikasi mudah untuk anda gunakan?	8,4
Apakah desain aplikasi ini cukup menarik/bagus?	7,6
Apakah komposisi/tata letak tombol dan informasi sudah cukup serasi?	7,4
Apakah informasi yang disajikan sudah memenuhi rasa keingintahuan anda?	7,2
Apakah aplikasi ini lebih menarik dibandingkan dengan metode brosur?	8,4
Apakah informasi yang disajikan membuat anda lebih paham?	8,1
Apakah dengan aplikasi ini membuat anda berkeinginan untuk mengunjungi Obyek Wisata di Kabupaten Kebumen?	8,4

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan dan Penilaian Pengguna

4.5 MANUAL USER

Aplikasi ini terdapat beberapa proses link antar satu halaman lainnya. Menu utama “info Kebumen” dan “peta” merupakan halaman utama dan halaman lain berisi informasi-informasi obyek pariwisata yang akan disampaikan secara garis besarnya.

1. Halaman Menu Utama



Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama

2. Menu Informasi Obye Wisata



Gambar 4.9. Tampilan Informasi Obyek Wisata

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Teknologi multimedia dapat diterapkan sebagai salah satu sarana media promosi yang sangat tepat.
2. Teknologi multimedia memberikan kreatifitas kepada pembuat untuk menampilkan informasi yang jelas, lengkap dan informatif.
3. Aplikasi multimedia lebih efektif dibandingkan dengan media brosur, booklet, kalender, karena informasi lebih mudah dan banyak diserap oleh pengguna.
4. Aplikasi multimedia ini dibuat untuk menyampaikan informasi obyek-obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Kebumen sebagai sarana penyampaian informasi seperti info lokasi obyek wisata, info kuliner dan info kerajinan.

DAFTAR PUSTAKA

ANDI, 2004, "Mudah dan Cepat Mengolah Audio Menggunakan COOL EDIT 2000", ANDI, Yogyakarta.

Hofstetter, Fred T, 2001, "Multimedia Literacy. Third Edition", McGraw-Hill International Edition, New York.

Jayan, 2007, " 64 Trik Tersembunyi Flash", Maxikom, Palembang.

LPKBM MADCOMS, 2004, "Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia FLASH MX 2004", ANDI, Yogyakarta.

Nugroho, Bunafit, 2008, "Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3", PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Senn, James, A., 1998, "Information Technology In Business", Prentice-Hall .inc, New Jersey.

Suyanto, M, 2005, "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", ANDI, Yogyakarta.

<http://ghanoz2480.files.wordpress.com/2008/07/ghanoz2480-konsep-sistem-informasi.pdf>

<http://gombong.com>

http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

<http://ilmukomputer.org/2009/05/05/belajar-editing-sound-menggunakan-cool-edit-pro-20/>

<http://ondosupriyanto.blogspot.com/>

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