



LAPORAN TUGAS AKHIR

RANCANGAN PETA DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN OBJEK WISATA DI KABUPATEN JEPARA

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
program study Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro

Disusun oleh :
Nama : Liya Anggraini
Nim : A11.2006.03024
Program Study : Teknik Informatika

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG

2010

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Pelaksana : Liya Anggraini
NIM : A11.2006.03024
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media
Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Di Kabupaten Jepara

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui,

Semarang, 03 Agustus 2010

Menyetujui :

Pembimbing

Mengetahui :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Lalang Erawan, M.Kom

Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng.

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama Pelaksana : Liya Anggraini
NIM : A11.2006.03024
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media
Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Di Kabupaten Jepara

Tugas akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada

Sidang tugas akhir tanggal Menurut pandangan kami, tugas akhir

ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan

penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)

Semarang, 03 Agustus 2010

Dewan Penguji

Anggota 1

Anggota 2

Mohamad Sidiq, M.Kom

Ayu Pertiwi, M.Kom, MT.

Ketua Penguji

Wellia Shinta Sari, M.Kom

PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini,
saya:

Nama : Liya Anggraini

NIM : A11.2006.03024

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANGAN PETA DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI PEMASARAN OBJEK WISATA
DI KABUPATEN JEPARA

merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti scanner dll). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 03 Agustus 2010

Yang menyatakan :

(Liya Anggraini)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Liya Anggraini

NIM : A11.2006.03024

demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANGAN PETA DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMASARAN OBJEK WISATA

DI KABUPATEN JEPARA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mencopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 03 Agustus 2010

Yang menyatakan :

Liya Anggrainiu

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah *Subhanahuwata'ala*, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Kabupaten Jepara” dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom., selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng. selaku Dekan Fasilkom.
3. Ayu Pertiwi, S.Kom., MT, selaku Ka.Progdi Teknik Informatika.
4. Lalang Erawan, M.Kom selaku pembimbing tugas akhir yang memberikan bimbingan berkaitan dengan penelitian penulis.
5. Untuk bapakku dan ibuku yang aku sayangi serta adikku yang tercinta, untuk segala do'a dan dukungannya yang begitu besar buat penulis.
6. Dosen-dosen pengampu di Fakultas Ilmu Komputer Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.
7. Seluruh temanku yang telah memberikan masukan dan semangat untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah *Subhanahuwata'ala* memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, 03 Agustus 2010

Penulis

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir dengan judul “ Peta Digital Interaktif Sebagai media Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Di Kabupaten Jepara “. Tujuan tugas akhir ini adalah membuat Peta Digital Interaktif sebagai media komunikasi pemasaran oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara dan media informasi letak lokasi serta fasilitas pendukung objek wisata yang ada di Kabupaten jepara, Yang nantinya dapat menunjang kelancaran kegiatan promosi Dinas Pariwisata kabupaten Jepara. Pembuatan Peta digital interaktif ini menggunakan makromedia flash 8, dengan permasalahan yaitu lokasi objek wisata dan fasilitas pendukung objek wisata yang ada di kabupaten Jepara. Setelah secara umum dibuat dengan menggunakan metode pengembangan sistem multimedia disertai pengoperasian peta digital interaktif untuk akses informasi Objek wisata di kabupaten Jepara, rancangan peta digital interaktif ini diharapkan dapat menyajikan suatu informasi yang efektif dan efisien.

Kata kunci : Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Di Kabupaten Jepara

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi	v
Halaman Ucapan Terimakasih	vi
Halaman Abstrak	vii
Halaman Daftar Isi	viii
Halaman Daftar Tabel	xi
Halaman Daftar Gambar	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Sistematika Penulisanr	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Multimedia	5
2.1 pengertian Multimedia	5
2.2. Elemen – Elemen Multimedia	5

2.2.1. Teks.....	6
2.2.2. Suara	6
2.2.3. Gambar.....	7
2.2.4. Animasi.....	8
2.3. Macromedia Flash 8.....	8
2.3.1. Ruang Kerja Macromedia Flash 8	10
2.3.2. Urutan Kerja Pada Macromedia Flash.....	12
2.3.3. Tipe - Tipe Item Pada macromedia Flash	13
2.3.4. Animasi Pada Macromedia Flash	14
2.3.5. Suara Pada Flash Movie.....	15
2.3.6. ActionScript Pada Macromedia Flash	16
2.3.7. Menjalankan Flash 8 movie.....	19
2.3.8. Konversi File Melalui Flash 8.....	19
2.4. Adobe PhotoShope 7.....	21
2.4.1. Kemampuan Adobe Photoshope 7.....	21
2.4.2. Gambar Bitmap.....	22
2.4.3. Peralatan Photoshope 7	23
2.4.4. Efek Photoshope 7	24
2.5. Cool Edit Pro.....	25
2.6. Interaksi Manusia Dan Komputer.....	26
2.6.1. Pengertian Interaksi manusia Dan Komputer	26
2.6.2. Antar Muka Pengguna	27
2.7. Konsep Dasar Komunikasi Pemasaran	27

2.6.1. Pengertian Dasar Komunikasi.....	28
2.6.2. Pengertian Komunikasi Pemasaran.....	28
2.8. Pariwisata.....	31
2.8.1. Pengertiane Pariwisata	31
2.8.2. Jenis Parawisata	32
2.8.3. Objek Wisata.....	33
2.9. Pengetahuan Peta	33
2.9.1. Pengertiane Peta.....	33
2.9.2. Karakteristik Peta.....	34
2.9.3. Fungsi Peta.....	34
2.9.4. Pembagian Peta.....	35
2.9.4.1.Berdasarkan Penggunaan.....	35
2.9.4.2 Berdasarkan Skala.....	35
2.9.4.3 Berdasarkan Penyajian Peta.....	35
2.9.4.4 Komponen-komponen Peta.....	36
2.9.4.5.Membuat Peta	38
2.9.4.6 Tata Cara Penulisan Peta	38
2.9.4.7 Memperbesar dan Memperkecil Peta.....	39
2.9.4.8 Membaca Peta.....	39
2.9.5. Digitasi Peta	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian.....	41
----------------------------	----

3.1.1. Sekilas Kabupaten Jepara	41
3.1.1.1 Kondisi geografis	41
3.1.1.2 Kondisi topografis.....	42
3.1.1.3 Jenis Tanah.....	42
3.1.1.4 Iklim dan Curah Hujan.....	42
3.1.1.5 Transpotasi	42
3.1.1.6 Perekonomian	43
3.1.1.7 Sosial Budaya.....	43
3.1.2 Objek Wisata kabupaten Jepara	44
3.1.2.1 Air terjun songgo langit	44
3.1.2.2 Pantai bandengan	45
3.1.2.3 Pantai Bondo.....	46
3.1.2.4 Pantai empu Rancak.....	46
3.1.2.5 Pantai Pungkruk	47
3.1.2.6 Pantai teluk Awur	47
3.1.2.7 Pulau karimun Jawa	47
3.1.2.8 Pantai kartini	58
3.1.2.8 benteng Portugis.....	59
3.2. Fokus Penelitian.....	60
3.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	60
3.4. Prosedur Pengambilan Keputusan	60
3.3.1 Jenis data.....	62

3.3.1 Sumber data	62
3.5. Metode Pengembangan Sistem	63
3..1. Mengidentifikasi Masalah.....	64
3.5.2. Studi Kelayakan	64
3.5.3. Analisis Kebutuhan Sistem	64
3.5.4. Merancang Konsep	65
3.5.5. Merancang Isi Multimedia	65
3.5.6. Merancang Naskah.....	66
3.5.7. Merancang Storyboard.....	66
3.5.8. Merancang Grafik pada Multimerdia.....	66
3.5.9. Memproduksi Sistem Multimedia.....	67
3.5.10. Pengetesan Sistem Multimedia	69
3.5.11. Penggunaan Sistem Multimedia	70
3.5.12. Pemeliharaan Sistem Multitimedia	71
3.5. Penjelasan Sistem Promosi Saat ini	71

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Merancang Konsep	72
4.2. Merancang Isi Multimedia	73
4.2.1. Menu Utama.....	73
4.2.2. Menu Profil	73
4.2.3. Menu Lokasi Wisata	74
4.2.4. Menu Hotel	74

4.2.4.	Menu Restoran	75
4.3	Merancang Naskah Alur Program	76
4.3.1.	Menu Utama.....	76
4.3.2.	Menu Profil	76
4.2.3.	Menu Peta	76
4.3.3.	Menu Lokasi Wisata	76
4.3.4.	Menu Hotel	76
4.2.5.	Menu Resto	76
4.4.	Merancang Grafik pada Multimerdia.....	76
4.4.1.	Rancangan Tampilan menu Profil	76
4.4.2.	Rancangan Tampilan menu peta.....	77
4.4.3.	Rancangan Tampilan Menu Objek Wisata	77
4.4.3.1	Rancangan Air Terjun Songgo Langit	78
4.4.3.2	Rancangan Pantai Bandengan.....	78
4.4.3.3	Rancangan Pantai Bundo	79
4.4.3.4	Rancangan Pantai Empu Rancak	79
4.4.3.5	Rancangan Pantai Pungkruk	80
4.4.3.6	Rancangan Pantai Teluk Awur	80
4.4.3.7	Rancangan Pantai Kartini	81
4.4.3.8	Rancangan Pulau Karimun	81
4.4.3.9	Rancangan Benteng Portugis	82
4.4.4.	Menu Hotel	82
4.4.4.1	Rancangan Hotel Asia.....	83

4.4.4.2	Rancangan Hotel Enim	83
4.4.4.3	Rancangan Hotel Jepara Indah.....	84
4.4.4.4	Rancangan Hotel Kalijaga	84
4.4.4.5	Rancangan Hotel Segoro.....	85
4.4.4.6	Rancangan Hotel Ocean View Residence ...	85
4.4.4.7	Rancangan Penginapan Kuta Baru.....	86
4.4.4.8	Rancangan Palm Beach Resort	86
4.4.5.	Menu Resto	87
4.4.5.1	Rancangan Resto Blue Garden	87
4.4.5.2	Rancangan Citra Resto.....	88
4.4.5.3	Rancangan Dapur Ibu	88
4.4.5.4	Rancangan Flaminggo Joe's	89
4.4.5.5	Rancangan Geocho Cafe.....	89
4.4.5.6	Rancangan La Marina	90
4.4.5.7	Rancangan Lamintu	90
4.4.5.8	Rancangan Pondok Rasa.....	91
4.5.	Penggunaan Sistem Multimedia	91
4.5.1.	Tampilan menu Profil	91
4.5.2.	Tampilan menu peta.....	92
4.5.3.	Tampilan Menu Lokasi Wisata.....	92
4.5.3.1	Tampilan Air Terjun Songgo Langit.....	93
4.5.3.2	Tampilan Pantai Bandengan	93
4.5.3.3	Tampilan Pantai Bundo.....	94

4.5.3.4	Tampilan Pantai Empu Rancak.....	94
4.5.3.5	Tampilan Pantai Pungkruk.....	95
4.5.3.6	Tampilan Pantai Teluk Awur.....	95
4.5.3.7	Tampilan Pantai Kartini.....	96
4.5.3.8	Tampilan Pulau Karimun.....	96
4.5.3.9	Tampilan Benteng Portugis.....	97
4.5.4.	Menu Hotel	97
4.5.4.1	Tampilan Hotel Asia	98
4.5.4.2	Tampilan Hotel Enim.....	98
4.5.4.3	Tampilan Hotel Jepara	99
4.5.4.4	Tampilan Hotel Kalijaga.....	99
4.5.4.5	Tampilan Hotel Segoro	100
4.5.4.6	Tampilan Hotel Ocean View Residence.....	100
4.5.4.7	Tampilan Penginapan Kuta Baru	101
4.5.4.8	Tampilan Palm Beach Resort.....	101
4.5.5.	Menu Resto	102
4.5.5.1	Tampilan Resto Blue Garden.....	102
4.5.5.2	Tampilan Citra Resto	103
4.5.5.3	Tampilan Dapur Ibu	103
4.5.5.4	Tampilan Flamingo Joe's.....	104
4.5.5.5	Tampilan Geocho Cafe	104
4.5.5.6	Tampilan La Marina	105
4.5.5.7	Tampilan Lamintu.....	105

4.5.5.8 Tampilan Pondok Rasa	106
4.6. Pengujian Dan Revisi Produk Program	107
4.7. Penggunaan Sistem Multimedia	107
4.8. Maintenance	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pengujian	107

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Berbagai bentuk penyajian teks	6
Gambar 2.2 Ruang Kerja macromedia Flash 8.....	11
Gambar 2.3 Tampilan Simbol Butom.....	13
Gambar 2.4 Animasi Frame By Frame	14
Gambar 2.5 Tweened animation	15
Gambar 2.6 Panel Library Sound	16
Gambar 2.7 Panel Action.....	17
Gambar 2.8 Publish Setting	20
Gambar 2.9 Efek Tulisan Pada Photoshop	21
Gambar 2.10 Efek tekstur Dan Material Pada Photoshop	22
Gambar 2.11 Hasil Edit Pada Photoshope	22
Gambar 2.12 Tool Box Pada Photoshop.....	23
Gambar 2.13 Option Bar Pada Photoshope	23
Gambar 2.14 Tampilan Cool Edit Pro	25
Gambar 2.15 Tampilan Efek Cool Edit Pro.....	26
Gambar 3.1 Metode pengembangan Multimedial	63
Gambar 4.1 Struktur Menu Utama	73
Gambar 4.2 Struktur Menu Profil Jepara	74
Gambar 4.3 Struktur Menu Lokasi Wisata	74
Gambar 4.4 Struktur Menu Hotel	75

Gambar 4.5	Struktur Menu Resto	75
Gambar 4.6	Rancangan Tampilan Menu Profil Jepara.....	77
Gambar 4.7	Rancangan Tampilan Menu Peta	77
Gambar 4.8	Rancangan Tampilan Menu Lokasi Wisata	78
Gambar 4.9	Rancangan Tampilan Air Terjun Songgo Langit	78
Gambar 4.10	Rancangan Tampilan Pantai Bandengan	79
Gambar 4.11	Rancangan Tampilan Pantai Bundo.....	79
Gambar 4.12	Rancangan Tampilan Empu Rancak.....	80
Gambar 4.13	Rancangan Tampilan Pungkruk.....	80
Gambar 4.14	Rancangan Tampilan Pantai Teluk Aeur.....	81
Gambar 4.15	Rancangan Tampilan Pantai Kartini	81
Gambar 4.16	Rancangan Tampilan Pulau Karimun	82
Gambar 4.17	Rancangan Tampilan Benteng Portugis.....	82
Gambar 4.18	Tampilan Menu Hotel	83
Gambar 4.19	Rancangan Hotel Asia.....	83
Gambar 4.20	Rancangan Hotel Elnim	84
Gambar 4.21	Rancangan Hotel Jepara Indah.....	84
Gambar 4.22	Rancangan Hotel Kalijaga	85
Gambar 4.23	Rancangan Hotel Segoro.....	85
Gambar 4.24	Rancangan Hotel Ocean View Residence	86
Gambar 4.25	Rancangan Penginapan Kuta Baru.....	86
Gambar 4.26	Rancangan Palm Beach Resort	87
Gambar 4.27	Rancangan Menu Restoran	87

Gambar 4.28	Rancangan Resto Blue Garden	88
Gambar 4.29	Rancangan Citra Resto.....	88
Gambar 4.30	Rancangan Dapur Ibu.....	89
Gambar 4.31	Rancangan Flamingo Joe's	89
Gambar 4.31	Rancangan Geocho Cafe.....	90
Gambar 4.32	Rancangan La Marina	90
Gambar 4.33	Rancangan Lamintu	91
Gambar 4.34	Rancangan Pondok Rasa.....	91
Gambar 4.35	Tampilan Menu Profil Jepara.....	92
Gambar 4.36	Tampilan Menu Peta.....	92
Gambar 4.37	Tampilan Menu Lokasi Wisata	93
Gambar 4.38	Tampilan Air Terjun Songgo Langit	93
Gambar 4.39	Tampilan Pantai Bandengan	94
Gambar 4.40	Tampilan Pantai Bundo.....	94
Gambar 4.41	Tampilan Pantai Empu Rancak.....	95
Gambar 4.42	Tampilan Pantai Pungkruk.....	95
Gambar 4.43	Tampilan Pantai Teluk Awur.....	96
Gambar 4.44	Tampilan Pantai Kartini.....	96
Gambar 4.41	Tampilan Pulau Karimun.....	97
Gambar 4.42	Tampilan Benteng Portugis.....	97
Gambar 4.43	Tampilan Menu Hotel	98
Gambar 4.47	Tampilan Hotel Asia	98
Gambar 4.51	Tampilan Hotel Enim.....	99

Gambar 4.52	Tampilan Hotel Jepara Indah	99
Gambar 4.51	Tampilan Hotel Kalijaga	100
Gambar 4.52	Tampilan Hotel Segoro	100
Gambar 4.53	Tampilan Hotel Ocean View Residence	101
Gambar 4.54	Tampilan Penginapan Kuta Baru	101
Gambar 4.55	Tampilan Palm Beach Resort	102
Gambar 4.56	Tampilan Palm Beach Resort	102
Gambar 4.57	Tampilan Resto Blue Garden	103
Gambar 4.58	Tampilan Citra Resto	103
Gambar 4.59	Tampilan Dapur Ibu	104
Gambar 4.60	Tampilan Flaminggo Joe's	104
Gambar 4.61	Tampilan Geocho Cafe	105
Gambar 4.62	Tampilan La Marina	105
Gambar 4.63	Tampilan Lamintu	106
Gambar 4.64	Tampilan Pondok Rasa	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keefektifan sebuah fungsi pemasaran sangat bergantung kepada keefektifan komunikasinya. Cara seorang konsumen menerima penawaran pasar yang dilakukan oleh perusahaan dipengaruhi oleh kuantitas dan jenis informasi yang dimiliki oleh konsumen tersebut dan reaksinya akan informasi tersebut (Delozier,1976). Salah satu cara yang digunakan oleh perusahaan adalah melalui fungsi komunikasi pemasaran. Komunikasi pemasaran adalah proses untuk menampilkan sebuah rangkaian yang terintegrasi kepada target pasar dengan tujuan untuk meraih suatu respon yang diinginkan untuk terjadi pada target pasar (Delozier,1976).

Selama ini media komunikasi pemasaran yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara sebelumnya yaitu melalui brosur dan papan penunjuk yang diletakkan dipinggir jalan-jalan utama yang kurang menarik dan bersifat monoton. Untuk itu dengan kemajuan media komunikasi yang telah ada, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara menginginkan komunikasi pemasaran Objek wisata dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi informasi. Penerapan teknologi informasi dapat menjadi sangat penting dan sangat membantu dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan dari segi efektifitas dan efisiensi. Komunikasi pemasaran tersebut berupa peta digital yang digunakan sebagai media promosi dan informasi letak lokasi serta fasilitas pendukung objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara. Dengan sistem ini, diharapkan setiap wisatawan dapat lebih mengetahui informasi objek wisata dengan peta digital yang interaktif, dari pada sekedar gulungan kertas peta. Sistem informasi yang disajikan melalui peta digital ini juga sangat dibutuhkan mengingat akan media promosi dan komunikasi sebagai program membangun loyalitas terhadap produk serta untuk menjaga eksistensi produk. Sehingga dalam kegiatan promosi dan komunikasi pemasaran, dapat sesuai

dengan tarjet pasar yang diinginkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara .

Dengan latar belakang diatas, dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis akan membuat aplikasi peta digital yang lebih efesien dan komunikatif, yang mana akan menambah dan melengkapi media komunikasi pemasaran yang sebelumnya sudah ada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara, sehingga dengan adanya Peta digital tersebut dapat menunjang kelancaran kegiatan promosi. Dan dengan didasari oleh latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis membuat tugas akhir ini dengan judul **“Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Objek Wisata Di Kabupaten Jepara”**.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka disimpulkan suatu perumusan masalah yaitu “bagaimana merancang peta digital interaktif objek wisata di Kabupaten jepara, yang nantinya dapat menunjang kelancaran kegiatan promosi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah Perancangan media komunikasi pemasaran objek wisata di Kabupaten Jepara berupa peta digital sebagai penunjang kelancaran kegiatan promosi objek wisata oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Jepara. Peta digital yang dimaksud adalah peta interaktif yang dirancang dengan menggunakan software Macromadia Flash 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi peta digital interaktif sebagai media komunikasi pemasaran oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara dan media informasi lotak lokasi serta fasilitas pendukung

objek wisata yang ada di Kabupaten jepara, Yang nantinya dapat menunjang kelancaran kegiatan promosi Dinas Pariwisata kabupaten Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dipandang dari berbagai segi yang berbeda, yaitu :

1. Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara

Dapat menunjang kelancaran kegiatan promosi bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara. Sehingga dapat menarik minat para wisatawan untuk mengunjungi objek wisata bahari tersebut, yang nantinya dapat meningkatkan devisa / pendapatan Kabupaten Jepara.

2. Bagi Wisatawan

Wisatawan dapat memperoleh informasi yang spesifik mengenai lokasi dan fasilitas yang mendukung objek wisata di Kabupaten Jepara, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang tempat-tempat objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara pada khususnya dan dapat dijadikan pedoman jika akan berwisata ke kabupaten Jepara selanjutnya.

3. Bagi Akademik

- a. Menambah koleksi perpustakaan UDINUS yang dapat digunakan manfaatnya bagi mahasiswa UDINUS pada khususnya dan pembaca pada umumnya.
- b. Dapat menerapkan langkah-langkah penyusunan Laporan Penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi uraian latar belakang diadakannya penelitian, perumusan masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian serta Sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Dalam bab ini diuraikan tentang teori-teori yang menjadi dasar penelitian beserta uraian singkat mengenai aplikasi-aplikasi yang mendukung dalam pembuatan rancangan peta digital interaktif sebagai media komunikasi pemasaran objek wisata di Kabupaten Jepara.

Bab III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi tentang Objek penelitian, Jenis, dan Sumber data, metode pengumpulan data, Tahapan – tahapan pengembangan sistem.

Bab IV : Pembahasan

Berisi tentang Tahapan – tahapan dalam analisa sistem, Perancangan sistem, dan rancangan implementasi sistem yang akan dikembangkan.

Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari laporan penelitian Tugas Akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Multimedia merupakan suatu konsep dimana informasi dalam bentuk text, gambar, animasi, suara serta video yang disatukan dalam komputer, disimpan diproses dan disajikan. Dibandingkan dengan informasi yang berbentuk text (angka dan huruf) yang umum diperoleh komputer saat ini, informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh kedua indera yaitu penglihatan dan pendengaran. Dalam hal ini tidak hanya membuat tiap elemen multimedia bekerja tetapi juga harus mengetahui bagaimana mengikat elemen – elemen tersebut menjadi satu dengan menggunakan sarana – sarana komputer multimedia dan teknologi (Zembry, 2001).

Berbagai aplikasi multimedia yang memberikan keuntungan-keuntungan diantaranya :

- a. Di dalam presentasi multimedia digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyajikan atau memasarkan produk / *service* ataupun gagasan ke audien.
- b. Hiburan : multimedia juga digunakan dalam setiap pembuatan program-program pertelevisian untuk menampilkan dan membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif dalam menyajikan informasi.
- c. Pendidikan : multimedia digunakan mengvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional.
- d. Penyajian informasi : multimedia dapat dipakai untuk membentuk ensiklopedia atau kamus yang melibatkan teks, gambar, dan suara. Selain itu, multimedia juga memungkinkan penerbitan elektronik, baik dalam bentuk buku elektronik maupun koran elektronik.

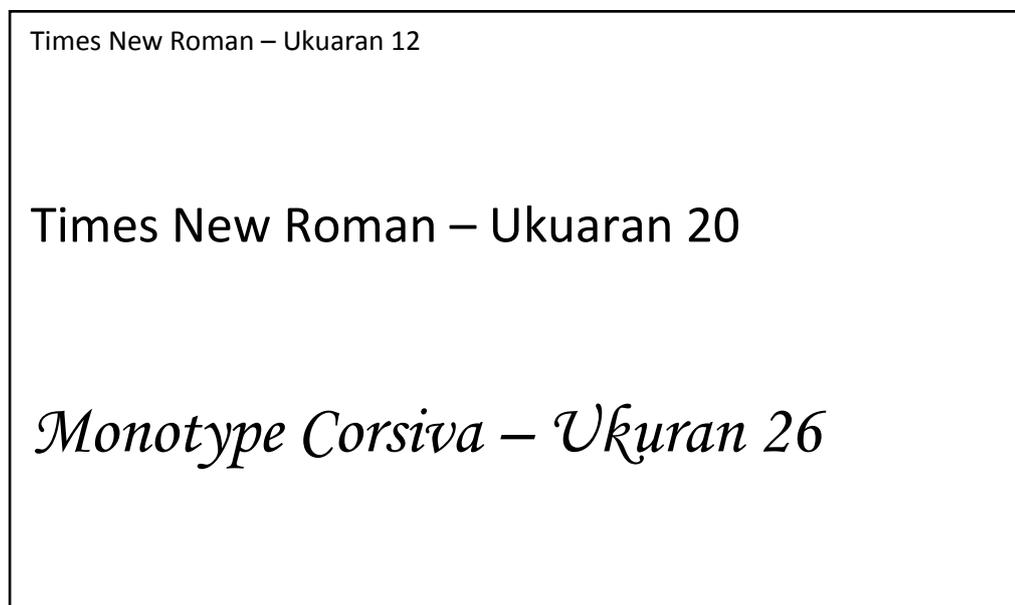
Sistem multimedia adalah suatu integrasi atau gabungan dari teks, audio, animasi serta video. Sebenarnya konsep sistem dan aplikasi multimedia sudah lama dikenal dalam kehidupan sehari – hari.

2.2 ELEMEN MULTIMEDIA

Gabungan multi elemen informasi, tersebut diantaranya meliputi text, suara, gambar grafis, animasi dan video.

2.2.1 Text

Teks merupakan bentuk media yang paling umum digunakan dalam menyajikan informasi, baik yang menggunakan model baris perintah ataupun *GUI*. Text dapat disajikan dengan berbagai bentuk font maupun ukuran (Zembry, 2001).



Gambar 2.1 Berbagai bentuk penyajian teks

2.2.2 Suara

Suara merupakan media ampuh untuk menyajikan informasi tertentu: misalnya untuk memperdengarkan cara melafalkan sebuah kata dalam bahasa inggris. Dengan bantuan suara, pemakai dapat mendengar bunyi suatu kata dengan tepat (Rahmad, 2003).

Audio yang berada dalam komputer selalu dalam bentuk digital. Saat merekam audio ke dalam komputer kartu suara akan mengkonversi gelombang suara kedalam format digital yang disebut dengan *digitalizing*

dan ketika memutarnya kartu suara akan mengkonversi kembali sinyal digital menjadi sinyal analog sehingga bisa didengar melalui speaker.

Suara pada komputer disimpan dengan berbagai format. memperlihatkan tipe-tipe suara seperti :

- a. MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) merupakan format suara yang khusus untuk menyimpan instrument musik. Tidak biasa untuk suara.
- b. MP3 yaitu format yang umum digunakan untuk lagu.
- c. WAV (*Windows Audio File*) yaitu format suara yang biasa dipakai didalam windows.
- d. WMA (*Windows Media Audio*) yaitu Merupakan suara yang mempunyai kualitas seperti CD tetapi dengan ukuran berkas hanya setengah dari ukuran berkas MP3.

2.2.3 Gambar

Gambar merupakan kumpulan atau gabungan dari rangkaian suatu garis. Gambar sering digunakan untuk bahan dasar dalam desain grafis. Format gambar yang dihasilkan banyak sekali, sehingga dapat banyak pilihan untuk memilih gambar yang sesuai dengan yang dibutuhkan. File-file tersebut antara lain :

- a. BMP (*BitMap Graphic*) yaitu format yang biasa digunakan dalam Windows.
- b. CDR (*Corel DRAW*) yaitu format gambar yang dihasilkan oleh *CorelDraw*.
- c. DXF (*Drawing eXchange Format*) adalah format gambar yang dihasilkan oleh program *AutoCAD*.
- d. EPS (*Encapsulated PostScript*) format yang dapat digunakan untuk teks dan gambar.
- e. GIF kepanjangannya adalah *Graphics Interchange Format*. Dikembangkan oleh *Compuserve* pada tahun 1987. hanya dapat menangani 256 warna.
- f. JPG kepanjangannya adalah *Joint Photographic Expert Group*. Tingkat kompresinya sangat tinggi.

- g. PNG (*Portable Network Graphic*) Format yang digunakan oleh perangkat lunak *Paint brush*.
- h. TIFF Format ini biasa digunakan pada dektop publishing.
- i. TGA (*Targa Bitmap*) Format ini untuk mengimplementasikan *true color* (warna alami yang mengandung jutaan warna).

2.2.4 Animasi

Animasi berarti teknik untuk membuat gambar yang bergerak. Berbagai teknik animasi telah diciptakan. Cara sederhana untuk membuat gambar yang bergerak adalah dengan menggunakan sejumlah gambar yang berbeda sedikit. Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Padahal animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk memberikan tampilan yang baik pada situs, dalam dunia pendidikan animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep (Wibawanto, 2005).

2.3 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver, dan pembuatan keseluruhan isi situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi lainnya [1].

Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi yang mengagumkan. Flash juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi

secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* atau *loading* belum selesai seluruhnya.

Movie Flash juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam movie-nya dengan ActionScript (bahasa pemrograman di Flash) sehingga *user* bisa berinteraksi dengan movie melalui keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah movie, mengontrol movie, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui form, dan operasi-operasi lainnya. Format yang dihasilkan Flash juga dapat dibuat dalam format *stand alone* sehingga dapat didistribusikan dalam bentuk disket atau compact disk yang cocok untuk melakukan presentasi.

Terdapat berbagai tipe objek yang dapat didukung oleh Flash antara lain [1]:

- **Bitmap**

Flash mendukung penyisipan bitmap dalam dokumennya. Bitmap adalah tipe gambar yang dihasilkan dari rangkaian piksel. Bitmap biasa digunakan dalam gambar foto. Format file bitmap yang didukung oleh flash antara lain JPG, PNG dan lainnya.

- **Vektor**

Keluaran gambar yang dibuat dalam flash adalah bertipe vektor, oleh karena itu flash mendukung pembuatannya secara langsung, maupun pengimporan dari luar. Format file vektor yang didukung flash diantaranya adalah WMF.

- **Sound**

Flash mendukung pengimporan file sound ke dalam dokumennya. File sound biasa digunakan untuk musik latar belakang, narasi, lipsync dan lainnya. Format file sound yang didukung flash diantaranya adalah mp3.

- **Video**

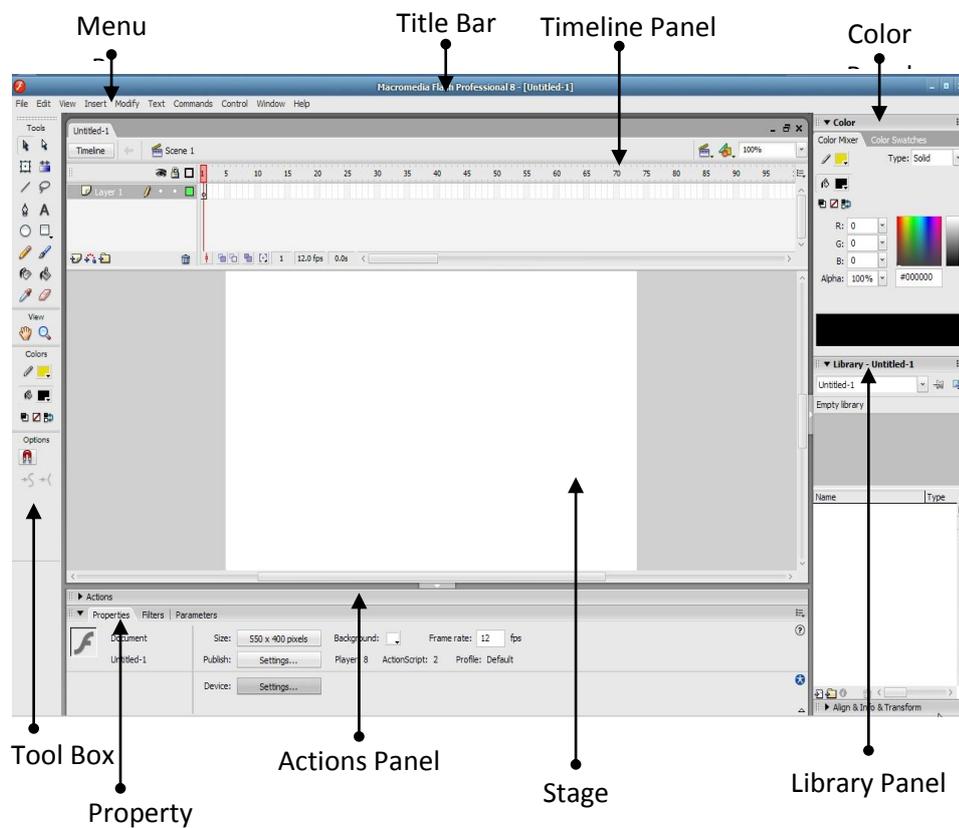
Flash mendukung pengimporan file video ke dalam dokumennya. Format file video yang didukung flash diantaranya adalah avi, mpeg dan lainnya.

- **Keluaran Flash**

Default keluaran flash adalah SWF yang dimainkan dalam flash player. Selain itu, flash juga mampu mengekspor objeknya ke dalam berbagai format file, misalnya ke dalam tipe bitmap, vektor, sound dan video.

2.3.1 Ruang Kerja Macromedia Flash 8

Tampilan antarmuka atau area kerja Macromedia Flash 8 terdiri dari bagian-bagian seperti terlihat gambar berikut :



Gambar 2.2 : Ruang Kerja Macromedia Flash 8

Keterangan :

- Menu Bar
Menu Bar merupakan kumpulan menu yang terdiri atas daftar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu File terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export dan lain-lain.

- **Title Bar**
Title Bar merupakan sebuah baris informasi yang terletak di atas aplikasi yang menerangkan judul movie yang sedang dikerjakan.
- **Timeline Panel**
Timeline Panel merupakan sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie. Pengaturan tersebut meliputi menentukan masa tayang objek, pengaturan layer dan lain-lain.
- **Color Panel**
Color Panel merupakan sebuah jendela panel yang digunakan untuk membuat dan mengedit sebuah warna atau sebuah gradasi warna.
- **Tool Box**
Toolbox merupakan kumpulan tool-tool yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, memberi warna objek, memodifikasi objek dan mengatur besar kecil tampilan stage.
- **Property Inspector**
Property Inspector merupakan sebuah jendela panel yang sering digunakan untuk mengubah atribut-atribut objek. Tampilan Property Inspector secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut properti dari objek terpilih.
- **Actions Panel**
Actions Panel merupakan sebuah jendela panel yang menyediakan kebutuhan untuk membuat interaktivitas dalam sebuah movie dengan menuliskan beberapa baris script dengan menggunakan bahasa pemrograman Action Script.
- **Stage**
Stage merupakan sebuah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
- **Library Panel**

Library Panel merupakan jendela panel yang berisi obyek-obyek yang digunakan dalam movie atau tempat dimana obyek-obyek diorganisasikan.

2.3.2 Urutan Kerja pada Macromedia Flash 8

Untuk membuat sebuah Flash movie, dimulai dengan menggambar obyek, atau mengimpor obyek itu dari program gambar atau pengolah bitmap lain yang siap pakai. Gambar itu diatur pada stage dalam suatu scene yang merupakan bidang layar panggung dari movie itu dan kemudian menganimasikannya. Stage merupakan bidang yang berwarna putih, dimana semua object seperti gambar, teks dan simbol ditempatkan dan diatur didalamnya. Sedangkan scene digunakan untuk membagi tema dalam movie.

Jika ingin agar movie yang dibuat bersifat interaktif, harus ditambahkan ActionScript sehingga apabila mendapat masukan dari pemakai maka Flash akan menjalankan *action* tersebut.

Flash movie dapat dimainkan dalam beberapa cara :

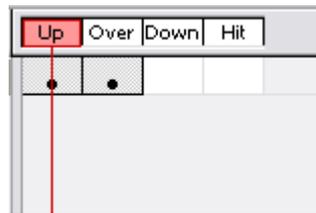
- Pada Internet Browser, seperti Internet Explorer, Netscape Navigator atau Mozilla Firefox yang dilengkapi dengan Flash Player.
- Menggunakan Flash ActiveX Control pada Microsoft Office, Microsoft Internet Explorer.
- Pada program Flash player stand alone.
- Sebagai stand alone proyektor, Flash movie dapat dimainkan tanpa Flash Player.

2.3.3 Tipe-tipe Item pada Macromedia Flash 8

Flash 8 memiliki item-item sebagai berikut :

1. Simbol (Graphical Symbol) yaitu image, tombol maupun movie clip yang dapat dipergunakan kembali (*re-usable*) sepanjang movie.

2. Instance, yaitu salinan dari suatu simbol yang ditempatkan pada stage atau bersarang di dalam simbol lainnya.
3. Tombol, adalah klip movie interaktif yang berfungsi untuk menjalankan perintah lain. Ada empat frame pada tombol, spesifikasi fungsinya sebagai berikut :
 - a. Frame pertama (Up), untuk menggambarkan tombol dalam keadaan biasa, artinya mouse pointer sedang tidak berada diatas tombol.
 - b. Frame kedua (Over), untuk menggambarkan penampilan tombol ketika mouse pointer berada diatasnya.
 - c. Frame ketiga (Down), menggambarkan penampilan tombol ketika diklik dengan mouse pointer.
 - d. Frame keempat (Hit), menentukan area yang akan merespon klik mouse, area ini tidak terlihat dalam movie



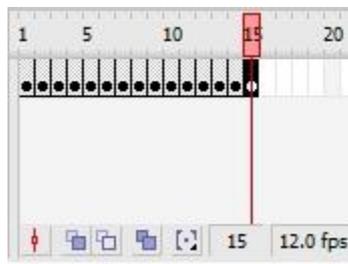
Gambar 2.3 : Timeline Simbol Button

4. Movie Clip, adalah sekuen (rentetan) animasi atau gambar bergerak. Di dalam sebuah movie terdiri atas beberapa Scene yang memiliki sebuah Timeline. Sedangkan sebuah Scene terdiri atas beberapa Frame. Sebagian besar movie terdiri atas grafik vektor, bitmap, teks, animasi, video, suara dan aplikasi-aplikasi untuk situs [9].

2.3.4 Animasi pada Macromedia Flash

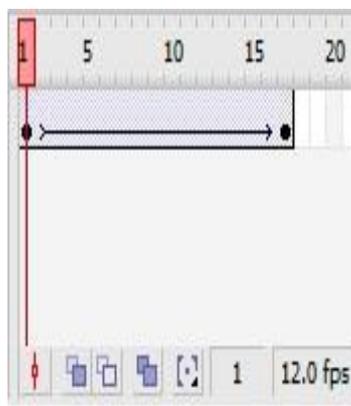
Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Animasi pada Flash menggunakan layer dan frame. Layer digunakan untuk menempatkan objek yang berbeda-beda seperti kertas transparan, dimana beberapa layer bersama-sama merupakan suatu gambar yang lengkap. Sedangkan frame adalah gambar yang membentuk suatu gerakan bila frame tersebut satu demi satu berurutan. Timeline diperlukan untuk mengatur semua jalan cerita yang menentukan kapan suatu obyek muncul atau menghilang. Terdapat dua metode untuk membuat animasi, yaitu

1. Frame-by-Frame, yaitu membuat gambar-gambar yang berbeda untuk tiap frame.



Gambar 2.4 : Animasi Frame-by-Frame

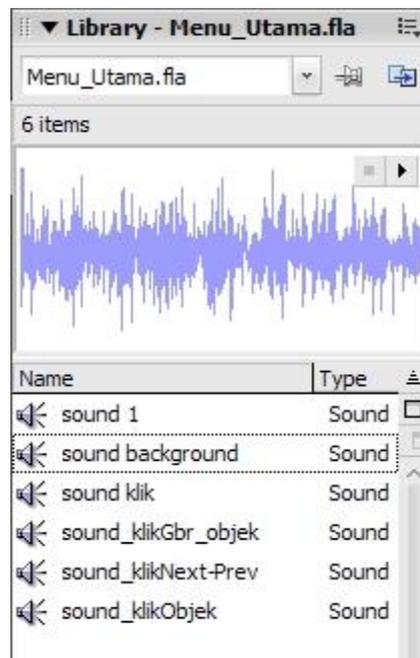
2. Tweened Animation, yaitu dengan membuat frame awal (keadaan gambar awal) dan frame akhir (keadaan gambar akhir) kemudian membiarkan Flash membuat frame-frame diantara keduanya.



Gambar 2.5 : Tweened Animation

2.3.5 Suara pada Flash Movie

Macromedia Flash 8 menawarkan beberapa cara dalam menggunakan suara. Suara dapat dibuat diputar terus menerus, babas dari Timeline, atau menggabungkan animasi dengan track suara. Suara juga dapat dilekatkan pada tombol untuk membuatnya lebih interaktif, dan membuat suara menghilang untuk track suara yang lebih halus. Format file suara yang dapat diimpor ke dalam Library Flash 8 antara lain WAV, MP3 dan AIFF.



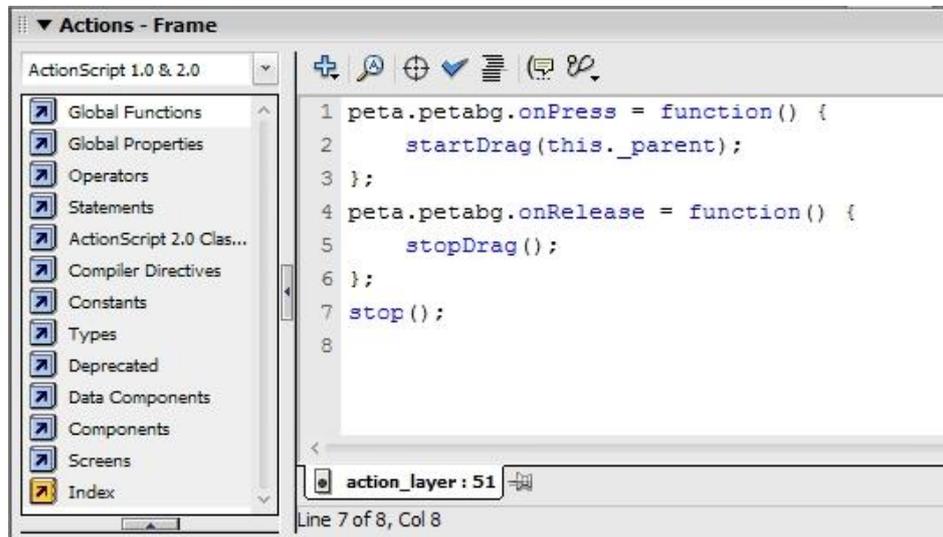
Gambar 2.6 : Panel Library Sound

2.3.6 ActionScript pada Macromedia Flash 8

Action Script adalah bahasa pemrograman Macromedia Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi [1].

Flash menggunakan bahasa *scripting* ActionScript untuk menambah interaktivitas sebuah movie. Serupa dengan JavaScript, ActionScript merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi obyek. Informasi diorganisaikan dengan menyusunnya ke dalam kelompok-

kelompok yang disebut kelas-kelas (class). Multi-instance dapat dibuat dari sebuah kelas, disebut dengan obyek-obyek, dengan menggunakan *scripting*.



Gambar 2.7 : Panel Actions

Dalam membuat kelas, harus ditentukan seluruh properti dan metode dari tiap obyek yang diciptakan. Obyek-obyek dalam ActionScript dapat mengandung data atau dapat secara grafis digambarkan pada stage sebagai movie clip.

Seperti bahasa pemrograman lainnya, ActionScript memiliki terminologi-terminologi yang harus dimengerti dan dipahami agar memudahkan dalam penulisan script. Terminologi-terminologi tersebut adalah sebagai berikut [1]:

- **Actions** adalah pernyataan-pernyataan yang menginstruksikan sebuah movie untuk melakukan suatu perintah pada saat dijalankan.
- **Boolean** adalah nilai penentu benar “true” atau salah “false”.
- **Classes** adalah jenis-jenis data yang dapat ditentukan sebagai jenis objek baru dengan membuat fungsi constructors.

- **Constants** adalah elemen-elemen tetap yang berguna untuk membandingkan nilai.
- **Constructors** adalah fungsi-fungsi yang digunakan untuk menentukan Properties dan Methods dari sebuah class.
- **Data types** adalah sebuah kumpulan nilai-nilai dan operasi-operasi berupa String, Number, Boolean, Object, Movieclip, Function, Null dan Undefined.
- **Events** adalah Actions yang terjadi ketika sebuah movie dijalankan. Events yang berbeda akan dihasilkan ketika sebuah klip movie di-load, ketika playhead mencapai sebuah frame, ketika seseorang mengklik sebuah tombol atau klip movie atau mengetikkan keyboard.
- **Event handlers** adalah action-action khusus yang mengatur Events.
- **Expressions** adalah berbagai gabungan simbol-simbol ActionScript yang mewakili sebuah nilai. Sebuah Expressions berisi Operators dan Operands.
- **Functions** adalah blok-blok kode yang dapat dipakai ulang yang dapat melewati Parameters dan dapat menghasilkan sebuah nilai.
- **Identifiers** adalah nama-nama yang digunakan untuk mengenali sebuah Variable, Property, Object, Function atau Method. Huruf pertama nama Identifiers harus berupa sebuah huruf, garis bawah “_”, atau tanda dollar “\$”. Karakter-karakter berikutnya harus berupa huruf, nomor, garis bawah atau tanda dollar.
- **Instances** adalah Object yang terjadi pada beberapa Class. Masing-masing instance Class berisi semua Properties dan Methods Class. Semua klip movie adalah sebuah instance dengan Properties dan Methods Class MovieClip.
- **Instance names** adalah nama-nama unik yang digunakan untuk target instance klip movie dan tombol dalam script.
- **Keywords** adalah kata-kata tertentu yang mempunyai arti khusus. Sebuah keyword tidak dapat digunakan sebagai Identifier.
- **Methods** adalah fungsi-fungsi yang digunakan untuk memberi tanda pada sebuah Object.
- **Objects** adalah beberapa kumpulan Properties dan Methods. Masing-

masing Object memiliki nama dan sebuah Instance sebagai bagian dari Class.

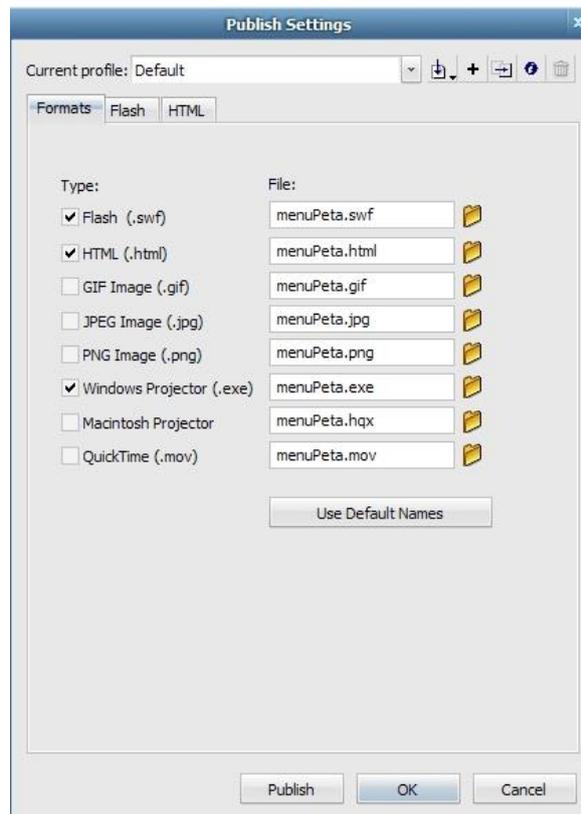
- **Operators** adalah persyaratan menghitung sebuah nilai baru dari satu atau beberapa nilai. Nilai-nilai yang digunakan bersama Operators disebut Operands.
- **Parameters (Arguments)** adalah tempat untuk nilai-nilai yang melewati Functions.
- **Properties** adalah atribut-atribut yang digunakan untuk menentukan sebuah Object.
- **Target paths** adalah pengalamatan nama-nama instance klip movie, variable dan Objects dalam sebuah movie secara hierarki. Sebuah target path dapat digunakan untuk menunjuk sebuah action pada sebuah klip movie atau mendapatkan dan menentukan nilai sebuah variable.
- **Variables** adalah Identifiers yang memegang nilai-nilai berbagai Data types. Variables dapat dibuat, diubah dan diperbaharui. Nilai-nilai yang diletakkan dapat digunakan kembali dalam script.

2.3.7 Menjalankan Flash 8 Movie

Untuk menjalankan movie yang telah dibuat, caranya adalah melalui menu Control lalu pilih Play (tombol Enter pada keyboard). Untuk membuat movienya adalah dengan menekan tombol *Ctrl+Enter* secara bersamaan setelah file project disimpan.

2.3.8 Konversi File Melalui Flash 8

Flash 8 mampu melakukan konversi file dimana file yang dikonversi biasanya berbentuk file *.swf ke dalam bentuk lainnya, seperti *.html, *.exe, *.avi, dan lain sebagainya. Untuk mengkonversi file flash yang telah dibuat, terlebih dahulu harus mengaktifkan konverternya terlebih dahulu. Cara mengaktifkannya yaitu dengan memberi tanda checkmark pada type file yang diinginkan. Untuk mengaktifkan publish settings, caranya dengan memilih menu File > Publish Settings... atau dengan menekan tombol keyboard (Ctrl+Shift+F12).



Gambar 2.8 : Publish Settings

Keterangan :

1. Flash (.swf) : Menghasilkan file *.swf (untuk menjalankannya dibutuhkan flash player).
2. Html (.html) : Menghasilkan file *.html (diperlukan internet explorer untuk menjalankannya). Konversi ini biasanya digunakan untuk membuat web.
3. Gif, Jpeg, Png : Menghasilkan file gambar.
4. Windows Projector : Menghasilkan file *.exe yang dapat langsung dijalankan.
5. Macintosh Projector : Menghasilkan file *.hqx untuk macintosh.
6. Quick Time : Menghasilkan file *.mov untuk Quick time player.

2.4 Adobe Photoshop 7

Adobe Photoshop adalah suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar standart, yang dilengkapi *tool applikation* yang disertakan untuk memenuhi kebutuhan usernya. *Photoshop* membantu seluas-luasnya pada desainer untuk menghasilkan gambar yang dapat diolah untuk dijadikan bahan pembuatan animasi. Kemampuan *photoshop* sangatlah banyak membantu untuk memperoleh gambar yang bermutu tinggi dan kemampuan itulah *photoshop* banyak digunakan para *user* untuk mendukung pembuatan animasi (Adi Kurniadi, 1997).

2.4.1 Kemampuan Adobe Photoshop 7

1. Membuat efek tulisan

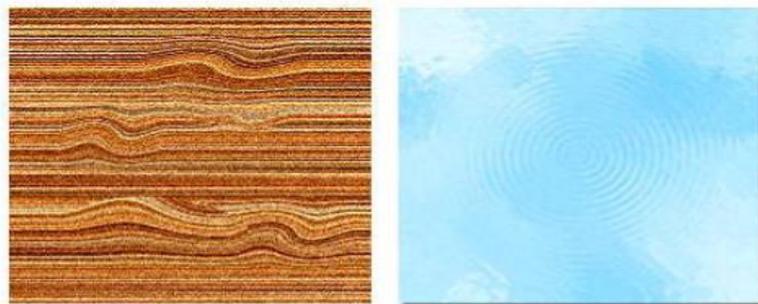
Kelebihan Photoshop adalah mampu membuat tulisan dengan bermacam-macam karakteristik. Berikut adalah contoh tulisan yang dibuat dengan Photoshop:

Emboss

Gambar 2.9 Efek Tulisan pada photoshop

2. Membuat tekstur dan material yang beragam.

Dengan langkah-langkah tertentu, seorang designer bisa membuat gambar misalnya daun, logam, air, dan bermacam gambar lainnya.



Gambar 2.10 Efek tekstur & material pada photoshop

3. Mengedit foto dan gambar.

Manipulasi yang bisa dilakukan antara lain: mengubah posisi gambar, mengatur pencahayaan, komposisi warna, menyambung gambar, menambah *border* (frame) dan efek-efek lainnya.



Gambar 2.11 Hasil edit foto pada photoshop

2.4.2 Gambar Bitmap

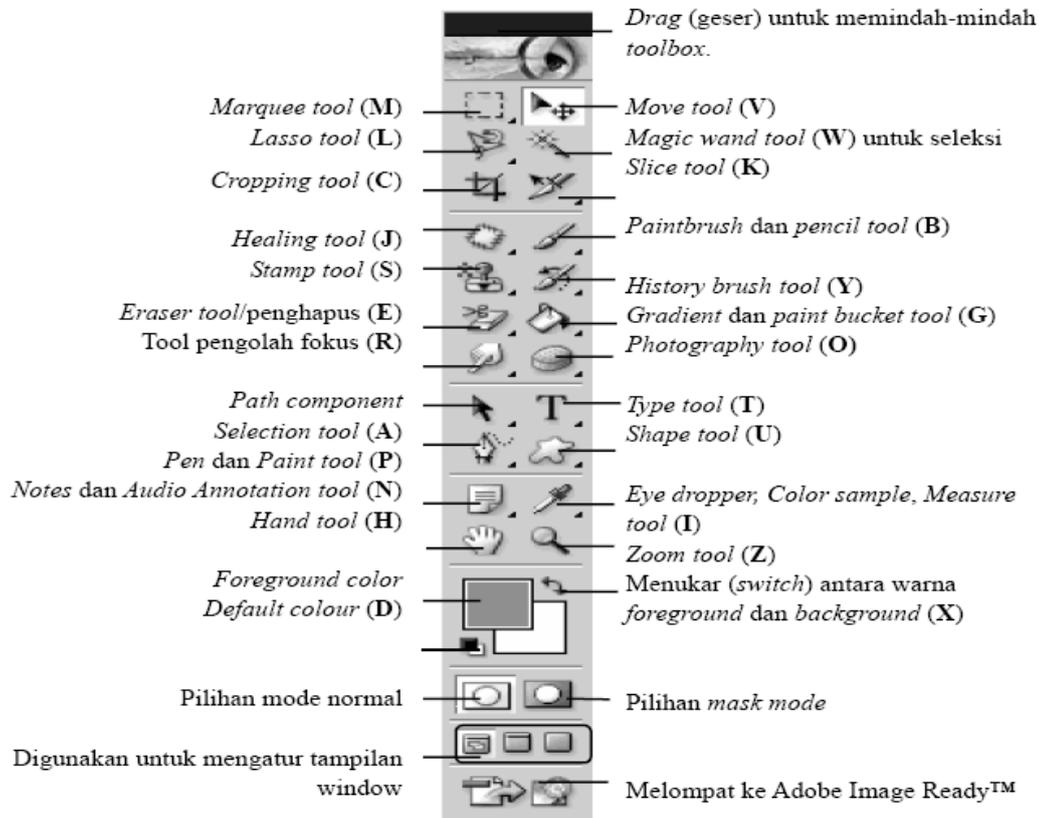
Suatu foto atau gambar bisa direpresentasikan dengan format *bitmap* dalam ribuan titik atau pixel. warna-warna yang membentuk suatu pola. Pada file *bitmap* dikenal dua istilah penting, yaitu :

1. Resolusi atau jumlah titik persatuan luas, yang akan mempengaruhi ketajaman dan detil file *bitmap*. Biasanya dinyatakan dalam satuan *dpi* (*dot per inch*).
2. Intensitas atau kedalaman warna, yang akan menentukan kualitas warna gambar secara keseluruhan. Biasanya dikenal istilah 256 warna, *high color*, *true color*, gradasi abu-abu (*grayscale*), serta hitam-putih (*black & white*).

2.4.3 Peralatan Photoshop

1. Toolbox (Window | Tools)

Untuk membuat atau mengedit gambar tentu dibutuhkan peralatan yang memadai. Toolbox dalam Photoshop berisi sekumpulan *tool* yang sering dipakai dan masing-masing mempunyai fungsi berbeda.



Gambar 2.12 Tool box pada photoshop

2. Option Bar

Setiap *tool* (alat) pada *toolbox* mempunyai setting yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu disediakan *Option Bar* (Window | Options). Berikut contoh *option bar* untuk *Rectangular Marquee Tool*.



Gambar 2.13 Option bar pada photoshop

Dengan *option bar* pada contoh di atas, anda bisa mengganti *setting* misalnya memilih seleksi yang akan diterapkan :

- a. Membuat seleksi baru
- b. Menggabungkan seleksi yang sudah ada dengan seleksi yang akan dibuat
- c. Mengurangi seleksi yang sudah ada dengan seleksi yang akan dibuat, dll

3. Palet

Palet digunakan sebagai perangkat bantu sehingga gambar bisa diedit lebih mudah dan cepat.

Palet yang ada pada Photoshop, antara lain: *Navigator, Info, Color, Swatches, Styles, History, Actions, Layers, Channels, Paths, Paragraph, Tool Preset* dan *Character*.

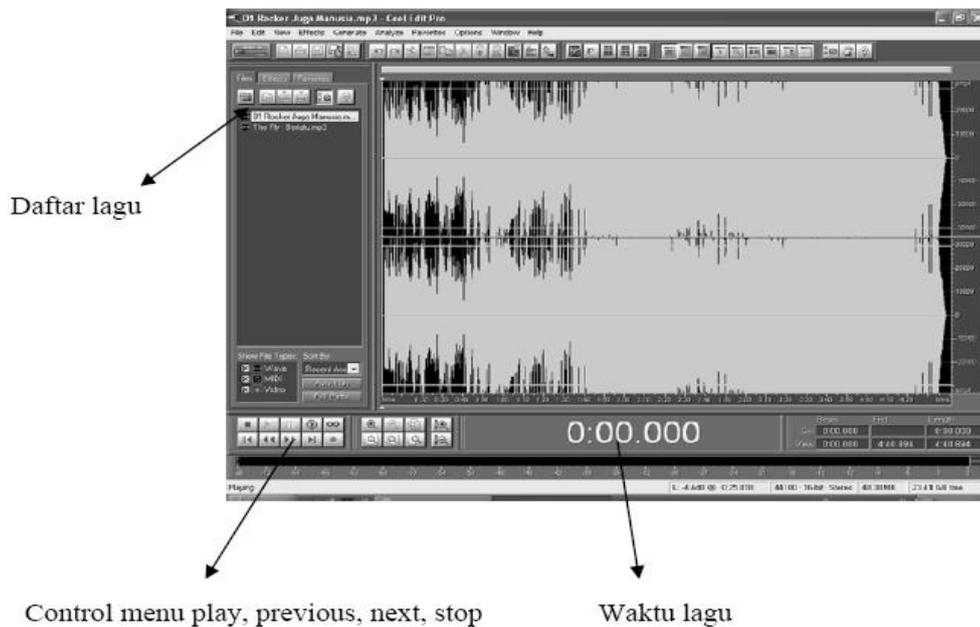
2.4.4 Efek Photoshop

Dengan hanya operasi dasar yang dihasilkan sebelumnya, karya yang dihasilkan masih terbatas dan belum tentu memuaskan. Misalnya untuk menggambar warna emas, kristal, efek pencahayaan lensa, dll, akan sulit dilakukan. Untuk itu Photoshop menyediakan fungsi efek, antara lain:

- a. Blending Mode, menentukan hasil pencampuran warna-warna pada gambar. Pengubahan jenis *blending mode* akan menghasilkan warna yang berbeda pula. Bisa diubah melalui *palet layers*, misalnya: *Normal, Dissolve, Darken*, dll.
- b. Layer Style, mengatur *style* yang diterapkan pada suatu *layer*. Bisa diakses melalui menu Layer | Layer Style |. bisa memanipulasi *style* lebih lanjut termasuk menerapkan, menyimpan *style* dengan palet *style*.
- c. Filter, digunakan untuk membuat efek tertentu (*special effect*) secara otomatis pada gambar. Ada 14 filter *built-in* dalam *Photoshop*, meliputi : *Artistic, Blur, Brush Strokes, Distort, Noise, Pixelate, Render, Sharpen, Sketch, Stylize, Texture, Video, Other*, dan *Digimarc*.

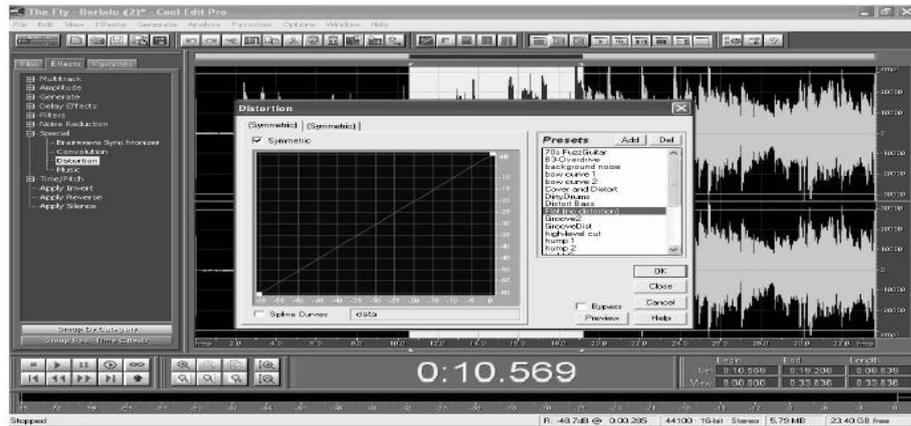
2.5 Cool Edit Pro

Cool edit pro adalah software yang digunakan untuk mengedit file-file yang berekstensi mp3, wav, cda, cel dan sebagainya yang mendukung format suara. *Cool Edit pro* adalah aplikasi perekam, editor dan pengolah suara. *Cool Edit pro* juga memiliki visualisasi gelombang suara yang lebih canggih dan lengkap tidak hanya digunakan untuk mengolah file audio tetapi juga bisa memeriksa komponen (Rahmad, 2003).



Gambar 2.14 Tampilan cool edit pro

Cool edit pro juga mempunyai kemampuan dan efek yang canggih yang bisa digunakan untuk menggabungkan suara satu dengan suara yang lainnya. Efek yang dihasilkanpun bermacam-macam.



Gambar 2.15 Tampilan efek cool edit pro

2.6 Interaksi Manusia dan Komputer

Pada sub bab ini akan dijelaskan teori lebih jauh mengenai interaksi manusia dan komputer.

2.6.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer (Human Computer Interaction - HCI) merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji tentang komunikasi atau interaksi di antara pengguna dengan sistem. Peranan utama interaksi manusia dan komputer adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan (*usable*), aman, menarik dan efektif. Model interaksi antara manusia dengan sistem melibatkan tiga komponen yaitu pengguna, interaksi dan sistem [2].

Kunci utama dalam interaksi manusia dan komputer adalah kegunaan (*usability*) [2]. Sistem haruslah mudah digunakan, memberi kenyamanan kepada pengguna, mudah dipelajari dan sebagainya.

1. Manusia

Manusia dipandang sebagai sistem yang memproses informasi, yang bisa dijelaskan sebagai berikut :

- a. Informasi diterima dan ditanggapi dengan proses masukan-keluaran (*input-output*).
- b. Informasi disimpan di dalam ingatan (*memory*).
- c. Informasi diproses dan diaplikasikan dengan berbagai cara.

2. Komputer

Komputer didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang dapat dipakai untuk mengolah data dengan perantaraan sebuah program yang mampu memberikan informasi dan hasil dari pengolahan tersebut. Komputer sebagai mesin yang menerima input untuk diproses dan menghasilkan output.

3. Interaksi

Sistem interaksi menerjemahkan antara apa yang diinginkan oleh user terhadap sistem yang ada. Hubungan antara user dan komputer dijembatani oleh antarmuka pengguna (*user interface*). Model interaksi membantu kita untuk mengerti apa yang terjadi di antara pengguna dan sistem, menerjemahkan tujuan, antara apa yang diinginkan user dan apa yang harus dikerjakan sistem.

2.6.2 Antar Muka Pengguna

Antarmuka pengguna merupakan bagian sistem yang akan dikendalikan oleh pengguna, untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem. Antarmuka juga secara tidak langsung menunjukkan kepada pengguna tentang fungsi sistem. Bagi sebuah sistem, antarmuka menggabungkan elemen-elemen sistem, elemen-elemen pengguna dan juga aturan komunikasi atau interaksi antara keduanya. Sebuah sistem antarmuka pengguna meliputi piranti *input* (misalnya keyboard, mouse dan lain sebagainya) dan piranti *output* (seperti monitor, speaker dan printer). Antarmuka pengguna perlu direkayasa supaya lebih mudah dan jelas.

2.7 Konsep Dasar Komunikasi Pemasaran

Dalam sub bab ini akan dijelaskan tentang pengertian dasar komunikasi, pengertian komunikasi pemasaran, dan proses komunikasi pemasaran.

2.7.1 Pengertian Dasar Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *Communication*, berasal dari bahasa latin *communis*, yang berarti “sama”. Sama disini diartikan dengan sama makna (Effendi 1992:9). Menurut Onong U Effendy (2006) Komunikasi adalah peristiwa penyampaian ide manusia. Dalam Komunikasi terdapat komponen-komponen yaitu komunikator, komunikan, media, pesan, dan efek. Defenisi Komunikasi menurut Berelson dan Starainer dalam Fisher adalah Penyampaian ide, informasi, emosi, keterampilan, dan seterusnya melalui simbol kata, angka, grafik, dan lain-lain (Fisher, 1990:10) dalam buku Ilmu Komunikasi, Amir Purba dkk. Defenisi diatas dapat diartikan bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang dapat berupa pesan informasi, ide, emosi, keterampilan dan sebagainya melalui simbol atau lambang yang dapat menimbulkan efek berupa tingkah laku yang dilakukan dengan media-media tertentu.

2.7.2 Pengertian Komunikasi Pemasaran

Komunikasi pemasaran merupakan suatu dialog yang berkesinambungan antara pembeli dan penjual dalam suatu segmen pasar (Delozier.1976:168). Hal ini menekankan informasi ke dua arah dan persuasi yang menunjang proses pemasaran agar berfungsi secara lebih efektif dan efisien (Nickles.1984:7). Kotler (1989:40-46) menjelaskan bahwa komunikasi pemasaran merupakan proses pengolahan, produksi, dan penyampaian pesan-pesan melalui satu atau lebih saluran kepada kelompok khalayak sasaran, yang dilakukan secara berkesinambungan dan bersifat dua arah dengan tujuan menunjang efektivitas dan efisiensi pemasaran suatu produk. Proses ini bersinambungan, mulai dari tahap perencanaan (desain) produk, distribusi, sampai ke kegiatan promosi (melalui iklan, pemasaran langsung, dan *special event*) dan tahap pembeli

dan pengguna di kalangan konsumen. Komunikasi pemasaran melalui kegiatan promosi periklanan merupakan salah satu strategi dalam memperkenalkan atau menjelaskan produk yang di pasarkan. Strategi yang sering dipergunakan dalam membidik pasar sasaran adalah adanya pengelompokan pasar/segmen sebagai wilayah calon pembeli/pemakai. Pemilihan kelompok pasar yang spesifik akan lebih mudah mengkomunikasikan produk melalui media periklanan. Ciri atau karakter pada sekelompok segmen pasar merupakan data untuk memudahkan memasarkan produk. Segmen pasar menjadi acuan dan tujuan utama dari produk yang ditawarkan melalui periklanan. Oleh karena itu dalam merancang desain periklanan harus memahami dan mengenal apa yang terjadi di pasar sebagai tempat pelemparan produk. Menurut Philip Kotler (1990:164-174). Proses Komunikasi Pemasaran

Saat ini, para pemasar mulai memandang komunikasi sebagai manajemen proses pembelian pelanggan sepanjang waktu (*management of the customer buying process over time*), selama tahap prapenjualan, penjualan, pemakaian, dan sesudah pemakaian. Karena pelanggan berbeda-beda, program komunikasi harus dibuat sesuai dengan segmen, tempat, dan bahkan individu yang berbeda-beda pula. Dengan adanya teknologi komunikasi interaksi, perusahaan bukan saja harus bertanya, “Bagaimana kita menemukan cara agar para pelanggan dapat menjangkau kita?”. Jadi, proses komunikasi harus dimulai dengan memeriksa semua potensi yang dapat membuat pelanggan target berinteraksi dengan produk atau perusahaan. Pemasar harus mengetahui pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan oleh pengalaman-pengalaman komunikasi ini pada setiap tahap pembelian. Untuk berkomunikasi secara efektif, pemasar harus memahami bagaimana komunikasi berjalan, (Kotler : 2001). Semua aktivitas komunikasi melibatkan delapan elemen berikut ini :

a. Sumber (*Source*)

Sumber atau pengirim adalah orang atau kelompok orang (misalnya sebuah perusahaan) yang memiliki pemikiran (ide, rencana penjualan, dan lain-lain) untuk disampaikan kepada orang lain. Sumber tersebut

menerjemahkan (*encoding*) sebuah pesan untuk mencapai empat tujuan komunikasi yang telah dibahas sebelumnya.

b. Penerjemahan (*Encoding*)

Adalah suatu proses menerjemahkan pemikiran ke dalam bentuk-bentuk simbolis. Sumber tersebut memilih tanda-tanda spesifik dari berbagai kata, struktur kalimat, simbol, dan unsur nonverbal yang amat luas pilihannya untuk menerjemahkan sebuah pesan sehingga dikomunikasikan dengan efektif kepada khalayak sasaran.

c. Pesan (*Message*)

Adalah suatu ekspresi simbolis dari pemikiran sang pengirim. Dalam komunikasi pemasaran pesan dapat berbentuk sebuah iklan, sebuah presentasi penjualan, sebuah rancangan kemasan, berbagai petunjuk di tempat-tempat pembelian (*point-of-purchase*) dan sebagainya.

d. Penyampaian Pesan (*Message Channel*)

Adalah suatu saluran yang dilalui pesan dari pihak pengirim, untuk disampaikan kepada pihak penerima. Perusahaan menggunakan media elektronik dan media cetak sebagai saluran untuk menyampaikan pesan iklan kepada pelanggan secara langsung melalui wiraniaga, melalui telepon, brosur-brosur surat langsung, display ditempat pembelian, dan secara tidak langsung melalui berita dari mulut ke mulut. Penerima (*Receiver*) Adalah orang atau kelompok orang yang dengan mereka pihak pengirim berusaha untuk menyampaikan ide-idenya. Dalam komunikasi pemasaran, penerima adalah pelanggan dan calon pelanggan suatu produk atau jasa perusahaan.

e. Interpretasi (*Decoding*)

Adalah melibatkan aktivitas yang dilakukan pihak penerima dalam menginterpretasi atau mengartikan pesan pemasaran.

f. Gangguan atau Distorsi (*Noise*)

Adalah sebuah pesan yang melintas dalam suatu saluran dipengaruhi oleh stimulus-stimulus eksternal yang mengganggu. Stimulus ini mengganggu penerimaan pesan dalam bentuk yang murni dan orisinal.

g. Umpan balik (*Feedback*)

Memungkinkan sumber pesan memonitor seberapa akurat pesan yang disampaikan dapat diterima. Umpan balik memungkinkan sumber

untuk menentukan apakah pesan sampai pada target secara akurat atau apakah pesan tersebut perlu diubah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dibenak penerima (Shimp, 2003 : 163-165).

2.8 Pariwisata

Dalam penulisan tugas akhir ini pariwisata merupakan objek utama yang akan dikaji, berikut merupakan beberapa hal yang perlu di ketahui sebagai dasar tinjauan pustaka untuk penyusunan tugas akhir ini.

2.8.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata atau dalam bahasa Inggris diistilahkan dengan *tourism* sering diasosiasikan sebagai rangkaian perjalanan (wisata, *tours/traveling*) seseorang atau sekelompok orang (wisatawan, *tourist*) ke suatu tempat untuk rekreasi atau berlibur, menikmati keindahan alam dan budaya (*sightseeing*), bisnis, mengunjungi kawan atau kerabat dan berbagai tujuan lainnya [3].

Tourism dipakai oleh negara-negara eropa barat dan travel dipakai oleh Amerika Utara, yang mengandung makna kepergian orang-orang dalam waktu pendek sementara ke tempat-tempat tujuan diluar tempat tinggal dan bekerja sehari-harinya serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada di tempat-tempat tujuan tersebut untuk berbagai motivasi asal usaha mereka, tidak untuk mencari nafkah (*tourism society in brilian, 1976*).

Kegiatan pariwisata identik dengan bentuk aktivitas manusia, klasifikasi aktivitas manusia terbagi menjadi lima hal yaitu rekreasi kebutuhan fisik, spiritual, pekerjaan dan pendidikan serta tugas-tugas keluarga dan kemasyarakatan (*Michael Chubb, 1981*).

Dengan berdasar pada definisi-definisi diatas dapat diambil definisi secara umum bahwa pariwisata berarti rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik perorangan maupun kelompok didalam wilayah sendiri atau negara lain, yang mana didalam kegiatan tersebut memanfaatkan kemudahan, jasa dan faktor penunjang lainnya yang dapat diadakan oleh

pemerintah dan atau masyarakat agar dapat mewujudkan kegiatan wisatawan.

2.8.2 Jenis Pariwisata

1. Wisata Alam

Suatu perjalanan wisata dengan tujuan untuk rekreasi atau refreshing dengan menikmati berbagai macam objek wisata yang bersifat alami, maksudnya adalah bukan merupakan buatan manusia dan belum mengalami perubahan dari aslinya.

2. Wisata Sejarah

Para wisatawan melakukan perjalanan dengan tujuan melakukan berbagai penelitian terhadap peninggalan sejarah yang masih ada baik berupa candi, situs purbakala monumen dan lainnya, disamping juga menikmati keindahan alam yang ada disekitarnya.

3. Wisata Rekreasi

Suatu perjalanan wisata untuk mengunjungi berbagai objek wisata yang merupakan buatan manusia maupun objek alam yang telah mengalami perubahan secara menyeluruh dengan tujuan untuk memindahkan objek tersebut sehingga para pengunjung merasa betah untuk singgah ditempat tersebut.

4. Wisata Spiritual

Suatu perjalanan wisata untuk mengunjungi tempat-tempat ibadah, dimana tempat ibadah tersebut memiliki bangunan yang menarik.

2.8.3 Objek Wisata

Pengertian obyek wisata atau tempat wisata adalah sebuah tempat rekreasi / tempat berwisata. Biasanya obyek wisata merupakan gunung, danau, sungai, pantai, laut, dan lain sebagainya. Obyek wisata biasanya di tempat yang sejuk atau tempat yang bisa menikmati keindahan alam [4].

Objek wisata juga dapat berarti segala objek yang dapat menimbulkan daya tarik bagi para wisatawan untuk dapat mengunjunginya. Kemudian hal-hal yang dapat menarik seseorang untuk berkunjung ke suatu daerah antara lain dapat dirinci sebagai berikut :

1. Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta (*natural amsnestics*).
2. Hasil buatan manusia antara lain : benda-benda bersejarah, kebudayaan dan keagamaan (*historical cultural and religions*).
3. Tata cara hidup masyarakat antara lain : kebiasaan hidup, adat istiadat dan tata cara kehidupan merupakan daya tarik bagi wisatawan.

2.9 Pengetahuan Peta

Dalam sub bab ini akan dijelaskan pengertian tentang peta dan digitasi peta.

2.9.1 Pengertian Peta

Sebuah peta adalah representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi [5].

Peta merupakan suatu representasi konvensional (miniatur) dari unsur-unsur fisik (alamiah dan buatan manusia) dari sebagian atau keseluruhan permukaan bumi diatas media bidang datar dengan skala tertentu [6].

Pada dasarnya hakekat peta adalah sebuah alat peraga. Melalui alat peraga itu, seorang penyusun peta ingin menyampaikan idenya kepada orang lain. Ide yang dimaksud adalah hal-hal yang berhubungan dengan kedudukannya dalam ruang, dengan cara menyajikan kedalam bentuk peta, diharapkan si penerima ide dengan cepat dapat dengan mudah memahami atau memperoleh gambaran dari yang disajikan itu melalui matanya.

2.9.2 Karakteristik Peta

Peta memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

- Gambar disajikan pada bidang datar dalam bentuk dua dimensi (hasil transformasi matematik).
- Merupakan bentuk reduksi dari keadaan sebenarnya.
- Dalam penyajiannya mengalami suatu proses generalisasi, sehingga tidak semua informasi dapat disajikan.
- Merupakan suatu bentuk penegasan (enhancement) dari unsur yang terdapat di permukaan bumi (misal : kontur).

2.9.3 Fungsi Peta

Peta sangat diperlukan oleh manusia. Dengan peta dapat diketahui atau menentukan lokasi yang akan dicari, walaupun belum pernah mengunjungi tempat tersebut. Secara umum fungsi peta dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Menunjukkan posisi atau lokasi suatu tempat di permukaan bumi.
- Memperlihatkan ukuran (luas) dan arah suatu tempat di permukaan bumi.
- Membantu peneliti sebelum melakukan survey untuk mengetahui kondisi daerah yang akan diteliti.
- Menyajikan data tentang potensi suatu wilayah.
- Alat analisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan.
- Alat untuk menjelaskan rencana-rencana yang diajukan.

2.9.4 Pembagian peta

2.9.4.1 Berdasarkan Penggunaannya

1. Peta dasar

Peta dasar biasanya digunakan untuk membuat peta turunan dan perencanaan umum maupun pengembangan suatu wilayah. Peta dasar umumnya menggunakan peta topografi.

2. Peta Tematik.

Peta tematik adalah peta yang terdiri dari satu atau beberapa tema dengan informasi yang lebih dalam/detail. Peta tematik

juga dapat menunjukkan hampir semua jenis informasi yang beragam dari satu tempat ke tempat lain.

2.9.4.2 Berdasarkan Skala

1. Peta kadaster/teknik (peta yang mempunyai skala antara 1 : 100 sampai 1 : 5.000)
2. Peta skala besar (peta yang mempunyai skala 1 : 5.000 sampai skala 1 : 250.000)
3. Peta skala sedang (Peta skala sedang adalah peta dengan skala 1 : 250.000 sampai 1: 500.000)
4. Peta skala kecil (peta dengan skala 1 : 500.000 sampai 1 : 1.000.000 atau lebih.)

2.9.4.3 Berdasarkan penyajian peta

1. Peta Garis (peta vektor)

Kenampakan permukaan bumi pada peta disajikan oleh garis (baik hitam putih maupun berwarna) dan area yang dilengkapi dengan teks sebagai tambahan informasi. Unsur yang terdapat di permukaan bumi disajikan dengan simbol atau batas. Dengan kata lain, peta garis adalah peta yang memiliki jarak dan arah.

2. Peta Citra (peta foto)

Kenampakan permukaan bumi disajikan dalam bentuk citra (sekumpulan informasi yang berasal dari sensor, perolehan tidak secara kontak langsung dengan obyek permukaan bumi ditempat pengamatan). Bayangan permukaan bumi dapat diperoleh melalui foto udara, radar serta sensor airborne lainnya dan citra satelit.

2.9.4.4 Komponen-komponen Peta

Adapun komponen-komponen dari peta adalah :

1. Isi peta => Isi peta menunjukkan isi dari makna ide penyusun peta yang akan disampaikan kepada pengguna peta. Kalau ide yang disampaikan tentang perbedaan curah hujan, isi peta tentunya berupa isohyet.
2. Judul peta => Judul peta harus mencerminkan isi peta. Isi peta berupa isohyet, tentu judul petanya menjadi “Peta Distribusi Curah Hujan”, dan sebagainya.
3. Sekala peta dan Simbol Arah => Sekala sangat penting dicantumkan untuk melihat tingkat ketelitian dan kedetailan objek yang dipetakan. Sebuah belokan sungai akan tergambar jelas pada peta 1:10.000 dibandingkan dengan pada peta 1:50.000 misalnya. Kemudian bentuk-bentuk pemukiman akan lebih rinci dan detail pada sekala 1:10.000 dibandingkan peta sekala 1:50.000. Simbol arah dicantumkan dengan tujuan untuk orientasi peta. Arah utara lazimnya mengarah pada bagian atas peta. Kemudian berbagai tata letak tulisan mengikuti arah tadi, sehingga peta nyaman dibaca dengan tidak membolak-balik peta. Lebih dari itu, arah juga penting sehingga si pemakai dapat dengan mudah mencocokkan objek di peta dengan objek sebenarnya di lapangan.
4. Legenda atau Keterangan => Agar pembaca peta dapat dengan mudah memahami isi peta, seluruh bagian dalam isi peta harus dijelaskan dalam legenda atau keterangan.
5. Inzet dan Index peta => Peta yang dibaca harus diketahui dari bagian bumi sebelah mana area yang dipetakan tersebut. Inzet peta merupakan peta yang diperbesar dari bagian belahan bumi. Sebagai contoh, kita mau memetakan pulau Jawa, pulau Jawa merupakan bagian dari kepulauan Indonesia yang diinzet. Sedangkan index peta merupakan sistem tata letak

peta, dimana menunjukkan letak peta yang bersangkutan terhadap peta yang lain di sekitarnya.

6. Grid => Dalam selembar peta sering terlihat dibubuhi semacam jaringan kotak-kotak atau grid system. Tujuan grid adalah untuk memudahkan penunjukan lembar peta dari sekian banyak lembar peta dan untuk memudahkan penunjukan letak sebuah titik di atas lembar peta.
7. Nomor peta => Penomoran peta penting untuk lembar peta dengan jumlah besar dan seluruh lembar peta terangkai dalam satu bagian muka bumi.
8. Sumber/Keterangan Riwayat Peta => Sumber ditekankan pada pemberian identitas peta, meliputi penyusun peta, percetakan, sistem proyeksi peta, penyimpangan deklinasi magnetis, tanggal/tahun pengambilan data dan tanggal pembuatan/percetakan peta, dan lain sebagainya yang memperkuat identitas penyusunan peta yang dapat dipertanggungjawabkan.

2.9.4.5 Membuat Peta

Dalam pembuatan peta, ada beberapa prinsip pokok yang harus diperhatikan. Yang dimaksud pembuatan peta bukan dalam pengertian pemetaan wilayah.

Langkah-langkah prinsip pokok dalam pembuatan peta adalah:

1. Menentukan daerah yang akan di petakan.
2. Membuat peta dasar (base map) yaitu peta yang belum diberi simbol.
3. Mencari dan mengklarifikasikan (menggolongkan) data sesuai dengan kebutuhan.
4. Membuat simbol-simbol yang mewakili data.

5. Menempatkan simbol pada peta dasar.
6. Membuat legenda (keterangan).
7. Melengkapi peta dengan tulisan (lettering) secara baik dan benar.

2.9.4.6 Tata Cara Penulisan pada Peta

Untuk membuat tulisan (lettering) pada peta ada kesepakatan di antara para ahli (kartografer) yaitu sebagai berikut:

1. Nama geografi ditulis dengan bahasa dan istilah yang digunakan penduduk setempat.

Contoh: Sungai ditulis Ci (Jawa Barat), Kreung (Aceh), Air (Sumatera Utara). Nama sungai ditulis searah dengan aliran sungai dan menggunakan huruf miring.

2. Nama jalan ditulis harus searah dengan arah jalan tersebut, dan ditulis dengan huruf cetak kecil.
3. Nama kota ditulis dengan 4 cara yaitu:
 - a. di bawah simbol kota.
 - b. di atas simbol kota.
 - c. di sebelah kanan simbol kota.
 - d. di sebelah kiri simbol kota..

2.9.4.7 Membaca Peta

Dalam membaca peta, harus memahami dengan baik semua simbol atau informasi yang ada pada peta. Kalau dapat membaca peta dengan baik dan benar, maka akan memiliki gambaran mengenai keadaan wilayah yang ada dalam peta, walaupun belum pernah melihat atau mengenal medan (muka bumi) yang bersangkutan secara langsung.

Beberapa hal yang dapat diketahui dalam membaca peta antara lain:

1. Isi peta dan tempat yang digambarkan, melalui judul.
2. Lokasi daerah, melalui letak garis lintang dan garis bujur.
3. Arah, melalui petunjuk arah (orientasi).
4. Jarak atau luas suatu tempat di lapangan, melalui skala peta.
5. Ketinggian tempat, melalui titik triangulasi (ketinggian) atau melalui garis kontur.
6. Kemiringan lereng, melalui garis kontur dan jarak antara garis kontur yang berdekatan.
7. Sumber daya alam, melalui keterangan (legenda).
8. Kenampakan alam, misalnya relief, pegunungan/gunung, lembah/sungai, jaringan lalu lintas, persebaran kota. Kenampakan alam ini dapat diketahui melalui simbol-simbol peta dan keterangan peta.

Selanjutnya kita dapat menafsirkan peta yang kita baca, antara lain sebagai berikut:

1. Peta yang banyak gunung/pegunungan dan lembah/sungai, menunjukkan bahwa daerah itu berrelief kasar.
2. Alur-alur yang lurus, menunjukkan bahwa daerah itu tinggi dan miring. Jika alur sungai berbelok-belok (membentuk meander), menunjukkan daerah itu relatif datar.
3. Pola (bentuk) pemukiman penduduk yang memusat dan melingkar, menunjukkan daerah itu kering (sulit air) tetapi di tempat-tempat tertentu terdapat sumber-sumber air.

Dengan membaca peta Anda akan dapat mengetahui,

1. Jarak lurus antar kota.

2. Keadaan alam suatu wilayah, misalnya suatu daerah sulit dilalui kendaraan karena daerahnya berawa-rawa.
3. Keadaan topografi (relief) suatu wilayah.
4. Keadaan penduduk suatu wilayah, misalnya kepadatan dan persebarannya.
5. Keadaan sosial budaya penduduk, misalnya mata pencaharian, persebaran sarana kota dan persebaran pemukiman.

2.9.5 Digitasi Peta

Digitasi secara sederhana dan mudah, dapat diartikan sebagai suatu proses sampling, pemindahan atau pengkonversian data spasial (unsur-unsur geografis lebih baik alamiah maupun buatan manusia) yang terdapat atau tergambar diatas lembaran peta / analog (sketsa atau *existing map*) secara manual [7].

Secara praktis, digitasi juga dapat dipahami sebagai sebuah proses penggambaran ulang sebuah manuskrip, sketsa, diagram atau peta garis dengan menggunakan peralatan elektronik yang berbasis komputer.

Digitasi merupakan suatu proses utama yang dapat menghasilkan data digital vektor. Proses ini sangat diperlukan didalam pembuatan peta dasar digital beserta editing, updating dan penambahan-penambahan layers.

2.10 Pengertian Interaktif

Interaktif adalah interaksi antara multimedia itu sendiri dengan pengguna (user). Jadi Multimedia Interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen/media yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunanya. Saat sekarang ini multimedia interaktif banyak dikembangkan yang mempunyai dan tujuan tertentu yang dapat

digunakan untuk *Persentasi, Pembelajaran (CD Interaktif), Quiz Interaktif, Game, Profil* dan lainnya.

2.11 Pengujian Program

Pengujian Program adalah tahapan yang mengetes hasil program apakah telah sesuai dengan yang di kehendaki. Pengujian ada 2 yaitu

1. Pengujian Black Box yaitu pengujian dengan melakukan pengujian interface/tampilan program.
2. Pengujian White Box yaitu pengujian dengan melakukan pengujian prosedur program.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis melakukan langkah-langkah dengan metode penelitian sebagai berikut :

3.1 Objek Penelitian

Dalam Tugas Akhir ini penulis memilih Kabupaten Jepara khususnya untuk objek-objek wisata sebagai objek penelitian dimana penelitian yang dilakukan ini berfokus pada pembuatan aplikasi Peta Digital interaktif sebagai media komunikasi pemasaran oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara.

3.1.1. Sekilas Kabupaten Jepara

Kata Jepara berasal dari kata “Ujung Muara” kemudian berubah menjadi “Jungmara” dan akhirnya menjadi Japara atau jepara. Namun ada sumber yang menyebutkan semula bernama “Ujung Poro”. Letaknya yang strategis sangat menguntungkan secara politis dan geografis sebagai pelabuhan niaga dan pelabuhan militer.

Berdasarkan buku Selayang Pandang kabupaten Jepara Kantor Tourism Information Center Jepara (www.ticjepara.com), dapat dijelaskan beberapa kondisi umum dari Kabupaten Jepara yaitu :

3.1.1.1. Kondisi geografis

Kabupaten Jepara terletak di bagian utara Profinsi jawa Tengah, dengan koordinat 110⁰⁹’48.02” Bujur Timur dan 5⁰⁴³’20.67” sampai 6⁰⁴⁷’25.83” Lintang Selatan. Dengan batas wilayah meliputi :

Sebelah selatan : Laut Jawa

Sebelah utara : Laut Jawa

Sebelah Timur : Kabupaten Kudus dan Pati

Sebelah selatan : Kabupaten Demak

3.1.1.2. Kondisi Topografi

Kabupaten jepara memiliki relief yang beraneka ragam, terdiri dari dataran tinggi disekitar Gunung Muria dan gunung Clering, dataran remdah dan daerah pantai. Kondisi topografi antara 0-1.301 m diatas permukaan air laut. Penggunaan lahan sebagian besar untuk perumahan, persawahan, tegalan, dan hutan. Sisanya sebagai perkebunan, pertambangan, lahan kritis, dan lain-lain.

3.1.1.3. Jenis Tanah

Terdapat empat jenis tanah di Kabupaten jepara :

- 1 Andosol Coklat (3,15%) di Perbukitan dan puncak gunung Muria.
- 2 Alluvial (2,69%) di bagian utara
- 3 Asosiasi Mediterania (19,32%) di pantai barat
- 4 Latosol (65,39%) di perbukitan Gunung Muria

3.1.1.4. Iklim dan Curah Hujan

Kabupaten Jepara beriklim tropis dengan suhu rata – rata 21,55⁰-32,71⁰C. Curah hujan tertinggi terjadi di bulan januari 7..67mm, terendah di bulan agustus 20mm. Sedangkan curah hujan rata – rata 2.580mm/Tahun.

3.1.1.5. Transportasi

Kabupaten Jepara dilewati jalan provinsi sepanjang 77.040 km yang menghubungkan kabupaten jepara, kudus, dan Pati. Jalan Kabupaten sepanjang 703.680km. Perhubungan laut dengan kapalcepat Kartini I dan KMP muria/ASDP ke Kepulauan Karimunjawa dengan Kota Semarang.

3.1.1.6. Perekonomian

Sektor yang menonjol yaitu sektor pertanian dan industri, yang mendorong tumbuhnya sektor perdagangan, hotel, dan resto. Industri Meubel yang menjadi andalan mengalami penurunan disebabkan industri serupa diluar Jepara. Basis ekonomi di Jepara di sektor pengolahan, pertanian, perdagangan, dan pariwisata.

3.1.1.7. Sosial Budaya

Pada umumnya sangat dipengaruhi budaya orang pesisir, yaitu umumnya mempunyai etos kerja yang kuat dan jiwa kewirausahaan yang besar. Sehingga matapencariannya tidak tersentral disatu sektor, tapi tersebar di semua sektor. Perilaku masyarakat dibagi dua kelompok. Yaitu masyarakat perkotaan dengan dominasi kegiatan di sektor perdagangan, jasa, dan industri. Dan masyarakat pedesaan di sektor agraris sebagai petani dan nelayan.

3.1.2 Objek Wisata Kabupaten Jepara

Berdasarkan buku Direktori Usaha Pariwisata Kabupaten Jepara 2009, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan objek-objek wisata tersebut terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

3.1.2.1. Air Terjun Songgo Langit

Obyek wisata ini terletak di desa Bucu kecamatan Kembang 30 km sebelah utara dari kota Jepara. Air terjun ini mempunyai ketinggian 80 meter dan lebar 2 meter. Konon menurut cerita bahwa tempat ini akan menjadikan awet muda bagi para pengunjung yang melakukan cuci muka ataupun mandi. Panorama alam di sekitar obyek wisata ini begitu indah dan udaranya cukup nyaman, sehingga sangat cocok untuk acara santai atau kegiatan rekreasi lainnya. Di tempat pula banyak dijumpai kupu-kupu yang beraneka ragam jumlahnya dengan

warna-warni yang cukup indah. Untuk mencapai obyek wisata tersebut dapat ditempuh dengan kendaraan roda 2 maupun roda 4 dengan kondisi jalan beraspal. Menurut legenda, Dikisahkan ada seorang jejaka yang berasal dari desa Tunahan menjalin cinta dengan seorang gadis cantik asal Dukuh Sumanding Desa Bucu Kecamatan Kembang. Jalinan cinta mereka akhirnya berlanjut hingga ke jenjang perkawinan. Di sini diceritakan bahwa antara desa Tunahan dan desa Bucu terbentang sungai (sekarang ini sungai yang berada di atas obyek wisata tersebut airnya mengalir ke bawah menjadi air terjun).

3.1.2.2. Pantai Bandengan

Pantai Tirto Samudro atau yang dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan Pantai Bandengan terletak 7 km sebelah utara dari pusat kota. Pantai yang airnya jernih dan berpasir putih ini sangat cocok untuk lokasi mandi . tak jarang para wisatawan yang datang ke obyek ini sengaja melakukan mandi laut. Umumnya mereka anak-anak, remaja dan para wisatawan manca Negara. Biasanya saat yang paling disukai adalah pada waktu pagi hari dan di saat sore menjelang senja dimana akan tampak panorama sunset yang memukau. Di lokasi ini pula kita dapat bersantai ria dan duduk - duduk di atas shelter sambil menikmati semilir angin pantai serta udara yang masih alami (tanpa polusi). Kawasan obyek wisata yang lahannya cukup luas dan sebagian besar ditumbuhi rerimbunan pohon-pohon pandan ini memang cocok untuk kegiatan remaja seperti kemah, volley pantai, sepeda santai atau kegiatan-kegiatan serupa. Selain itu pula di dalam area obyek wisata ini sering digunakan ajang permainan moto cross dan pertunjukan festival layang-layang baik regional, nasional maupun internasional. Obyek wisata ini dapat di jangkau dengan mudah oleh kendaraan umum, sebab sudah tersedia prasarana jalan yang sudah beraspal dan sudah ada angkutan kota yang langsung menuju lokasi obyek wisata tersebut. Sedangkan makanan khas

yang dapat dinikmati oleh para pengunjung di obyek wisata tersebut yaitu kerang rebus, rajungan, ikan bakar serta pindang srani.

3.1.2.3. Pantai Bondo

Berlokasi di Desa Bondo Kecamatan Bangsri + 17 km. dari pusat kota. Pantai sepanjang + 2 km berpasir putih dan di sekitar pantai banyak pohon peneduh yang didominasi jenis pandan. Pada saat musim barat ombaknya cukup besar, namun setelah itu airnya tenang dan jernih. Didukung lautnya yang dangkal, lokasi ini sangat baik untuk mandi laut. Apalagi sekarang sudah ada inisiatif masyarakat untuk menyediakan shower room (tempat bilas) dan ban untuk disewakan. Dari pantai ini dapat terlihat jelas PLTU Tanjung Jati B yang begitu megah. Di sebelah utara PLTU terdapat karang dalam seluas ratusan km² dengan kedalaman 35 m – 50 m dengan bermacam jenis ikan sangat pas untuk yang hobi memancing.

3.1.2.4. Pantai Empu Rancak

Wilayah Jepara terkenal dengan keindahan pantai pasir putih, hampir semua pantai yg berpasir putih untuk dijadikan tempat wisata, salah satu yang tak kalah menarik yaitu pantai Empu Rancak, kawasan ini banyak ditemui pilihan makanan menu seafood. Pantai Empu Rancak terletak di Desa Karang Gondang, Kecamatan Mlonggo. Pantai ini masih terlihat sepi, sebab memang belum banyak yang mengenal wilayah ini. Namun sejak empat tahun terakhir, kawasan ini sudah mulai dikelola secara swadaya oleh masyarakat setempat. Dengan memanfaatkan keindahan pantai dan tumbuh-tumbuhan rimbun di sekelilingnya.

3.1.2.5. Pantai Pungkruk

Pantai Pungkruk berjarak + 7 km. dari kota Jepara. Pantainya datar dan berkarang, di lokasi ini terdapat banyak rumah makan tradisional yang menyajikan menu makanan laut

(seafood) dengan menu andalan adalah ikan bakar. Ada beberapa rumah makan yang ditata cukup rapi, sebagian bangunannya berupa gazebo yang berada di atas laut / tambak. Bahkan ada beberapa pengusaha yang melengkapi tempat usahanya dengan karaoke.

3.1.2.6. Pantai Teluk Awur

Salah satu pantai di kabupaten Jepara yang cukup indah dan menarik untuk di kunjungi adalah Pantai Teluk Awur. Pantai ini terletak di Desa Teluk awur kecamatan Tahunan sekitar 4 km ke arah selatan dari pusat kota Jepara, namun demikian jika dilihat pantai ini tidak kalah menariknya dengan pantai lainnya yang ada di Jepara, setiap Event Lomba pantai ini juga gak kalah ramainya dengan pantai-pantai lainnya dan banyak juga hiburan-hiburan yang menarik . Setiap hari Minggu atau libur pantai ini cukup ramai dikunjungi oleh pelancong baik dari sekitar Jepara sendiri, ada pula warga luar kota Jepara yang juga mampir mencoba melihat keindahan pantai yang masih alami ini Untuk yang mempunyai hobi berenang Pantai Teluk awur kondisi airnya cukup bersih karena jauh dari lalangnya perahu dan kapal, sehingga aman jika digunakan untuk mandi dan berenang

3.1.2.7. Pulau Karimunjawa

Karimunjawa adalah satu dari 16 Kecamatan di Jepara. Karimunjawa terdiri dari 3 desa (Karimun, Kemojan dan Parang). Obyek wisata Bahari terpadu Taman Nasional Laut Karimunjawa ini merupakan salah satu kawasan wisata unggulan di tingkat regional bahkan International, Karimunjawa memiliki keindahan alam bawah laut yang alami/perawan dan sangat menakjubkan, dengan aneka jenis terumbu karang yang paling lengkap di dunia, biota laut dan ikan karang beraneka warna, hamparan pasir putih di setiap pulau dari 27 pulau yang ada menjadikan Karimunjawa laksana surga bagi pengunjung wisatawan baik mancanegara maupun

domestik . Kebijakan pengembangan pariwisata di Taman Nasional Karimunjawa diarahkan pada wisata berwawasan lingkungan, minat khusus atau sering disebut Ekowisata/ Ecotourism/ wisata alam dan ekosistem utama kawasan. Adapun wisata alam adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan wisata yang bersifat wisata minat khusus yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati gejala keunikan dan keindahan alam di Taman Nasional, sedangkan ekosistem utama kawasan adalah Hutan Hujan Tropis Dataran rendah, Hutan Mangrove, Terumbu Karang, Hutan Pantai, Padang lamun dan rumput laut. Adapun potensi yang dimiliki Oleh Karimunjawa adalah sebagai berikut:

1. Wisata alam

Wisata alam di Karimunjawa dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) atraksi yaitu atraksi alam daratan, atraksi alam perairan dan atraksi wisata budaya.

1. Atraksi alam daratan :

- Kegiatan Hiking/Tracking dan Camping.

Kegiatan tersebut dapat dilakukan di beberapa pulau di Taman Nasional Karimunjawa, Camping Ground di Legon Lele, Hiking di Jalur Trail Bukit Bendera, Bukit Tengkorak, Bukit Maming, dan Jalur Darat Mangrove di Terusan.

- Canoeing

Kegiatan ini dapat dilakukan pada musim-musim tertentu dengan menggunakan Kano dan dapat menyeberang ke pulau-pulau serta dapat menyusuri wilayah hutan mangrove.

- Sunbathing

Aktivitas ini terdapat di Pulau Menyawakan, di sebelah barat Pulau Menjangan Besar dan Pulau

Menjangan Kecil, serta di sebelah Barat Pulau Cemara Kecil.

- Caving

Wisata penelusuran goa yang dapat dilakukan di Goa Sarang di Pulau Parang.

- Atraksi Penyu bertelur di Pulau Sintok pada musim bertelur.

- Bird Watching

Kegiatan ini dapat dilakukan di zona perlindungan wilayah daratan. Berdasarkan hasil identifikasi ditemukan 52 spesies burung darat. Hal ini sangat mendukung untuk dikembangkan kawasan wisata Bird Watching

2. Atraksi Alam Perairan :

a. Diving

Aktivitas ini dilakukan untuk melihat keindahan terumbu karang yang menyebar pada beberapa pulau di Karimunjawa. Kegiatan ini diarahkan pada interpretasi jenis karang dan ikan karang serta biota laut lainnya. Hampir seluruh gugusan pulau dikelilingi terumbu karang hingga kedalaman 20 m. Daerah yang mendukung untuk dijadikan aktivitas ini meliputi sebelah Utara Pulau Karimunjawa, Pulau Menjangan Besar dan Pulau Menjangan Kecil, daerah sekitar Pulau Kemujan, sekitar Pulau Parang dan Pulau Kembar dan Pulau Kembang.

b. Swimming

Daerah yang mendukung untuk dijadikan aktivitas ini meliputi sebelah Utara Pulau Karimunjawa, Menjangan Besar dan Pulau Menjangan Kecil, daerah

sekitar Pulau Kemujan, sekitar Pulau Parang dan Pulau Kembar dan Pulau Kumbang.

c. Snorkling

Aktivitas ini bisa dilakukan di beberapa tempat antara lain Pulau Menjangan Besar dan Pulau Menjangan Kecil, sebelah Barat Pulau Kembar, sebelah Utara dan Timur Pulau Krakal Kecil.

d. Fishing

Fishing adalah kegiatan memancing yang dapat dilakukan di seluruh Perairan Kepulauan Karimunjawa. Kegiatan tersebut sangat mengasyikkan sebagai sarana wisata minat khusus. Dengan beraktivitas memancing juga bisa melihat hamparan pasir putih dan bukit – bukit yang hijau di sepanjang perairan karimunjawa. Di Perairan Karimunjawa terdapat ikan yang sangat banyak dan bervariasi. Oleh karena itu di Karimunjawa dijadikan sebagai tempat penyelenggaraan lomba memancing. Lomba tersebut telah diagendakan menjadi event tahunan yang diikuti oleh beberapa daerah.

3. Atraksi Wisata Budaya

Atraksi wisata budaya yaitu : kesenian rakyat (reog barong, pencak silat yang diiringi gamelan), acara tradisional (perkawinan suku bugis, upacara peluncuran perahu, menambak ikan, mengunjungi Makam Sunan Nyamplungan, Makam Sayid Kambang, Makam Sayid Abdullah dan sumur Wali). Sunan Nyamplungan diceritakan sebagai orang pertama yang mendiami Kepulauan Karimunjawa, yang juga murid Sunan Kudus. Rumah adat yaitu hasil budaya manusia yang dinilai cukup menarik untuk dijadikan obyek wisata. Keanekaragaman suku

yang ada mampu menarik pengunjung untuk berkunjung ke Karimunjawa. Reog barongan yang terdapat di Pulau Karimunjawa, Pulau Kemujan dan Pulau Parang. Untuk masa mendatang, kesenian rakyat ini dipertunjukkan pada momentum tertentu saja, seperti misalnya acara khitanan dan Perayaan HUT Proklamasi RI. Di Pulau Parang kesenian ini sudah ada sejak 25 tahun yang lalu, namun saat ini sudah punah karena regenerasi pemain dan kondisi peralatan yang memprihatinkan. Adat perkawinan adat suku Bugis yang dimulai dengan acara Mapuce-mapuce, Massuro, Maddupa, Mappaenre dan pesta Anggaukeng.

2. Ekosistem Utama Kawasan

1. Hutan Hujan Tropis Dataran rendah

Ekosistem hutan hujan tropis dataran rendah menempati ketinggian 0-506 m dpl di Pulau Karimunjawa dengan luas 1285,5 Ha. Ditemukan 124 species dan 5 genus flora di kawasan hutan hujan tropis dataran rendah Karimunjawa. Jenis pohon yang sering dijumpai adalah Sentul (*Sandoricum koetjape*), Ande-ande (*Antidesma montanum*), Berasan (*Gomphia serrata*), Gondorio (*Bouea macrophylla*). Termasuk didalamnya keberadaan flora khas Karimunjawa yaitu Dewadaru (*Fragrarea eleptica*), Sawo Kecil (*Manilkara kauki*) dan Kalimosodo (*Cordia subcordata*) yang populasinya mulai menurun karena banyak digunakan sebagai bahan baku industri kerajinan oleh masyarakat.

Jenis fauna darat yang umum dijumpai adalah Rusa (*Cervus timorensis*), Kera ekor Panjang (*Macaca fascicularis karimondjawae*), selain itu terdapat 16 reptilia dan 2 jenis amphibia di Taman Nasional

Karimunjawa jenis Ular Edor (*Calloselasma rhodostoma*). Ditemukan juga 23 jenis kupu dari 8 famili yaitu *Euploea crameri karimondjawaensis*, *Euploea sylvester karimondjawaensis* dan *Idea leuconoe karimondjawaensis*, ditemukan sebanyak 8 jenis capung, 6 jenis belalang, famili Gryllidae ditemukan 3 jenis, Tetrigidae sebanyak 1 jenis. Ditemukan 54 species burung yang tergabung dalam 27 famili, 16 jenis merupakan species yang dilindungi Undang-undang. Berbagai jenis burung khas yang dapat dijumpai di Karimunjawa adalah Pergam Ketanjar (*Ducula rosaceae*), Trocokan (*Picnonotus govier varkarimunjawa*) dan Betet Karimunjawa (*Psitacula alexandri varkarimunjawa*).

2. Ekosistem Hutan Mangrove

Hutan Mangrove tersebar hampir di seluruh pulau di Kepulauan Karimunjawa, dengan luasan yang berbeda. Pulau-pulau yang memiliki ekosistem mangrove adalah Pulau Karimunjawa, Pulau Kemujan, Pulau Cemara Besar, Pulau Cemara Kecil, Pulau Krakal Besar, Pulau Krakal Kecil, Pulau Mrican, Pulau Menyawakan, Pulau Sintok. Hutan Mangrove terluas terdapat di Pulau Karimunjawa dan Pulau Kemujan seluas 396,9 Ha (Balai Taman Nasional Karimunjawa, 2004). Jenis Mangrove yang ada di Karimunjawa sebagian besar termasuk kelas mangrove sejati sebanyak 25 species dari 13 famili, 9 species dari 7 famili mangrove ikutan di dalam kawasan dan 5 species dari 5 famili mangrove ikutan di luar kawasan (Balai Taman Nasional, 2004).

3. Ekosistem Terumbu Karang

Gugusan terumbu karang di Kepulauan Karimunjawa merupakan terumbu tepi dan taka. Terdapat 66 genera karang keras dan 3 genera karang halus. Kondisi

terumbu karang secara umum mempunyai rata-rata penutupan 40 %. Rendahnya persen penutupan karang tersebut disebabkan oleh degradasi akibat bencana alam, terdapat di sisi barat Pulau Burung, Pulau Krakal Besar dan Pulau Krakal Kecil, Pulau Karang Kapal, Pulau Bengkoang dan Pulau Menyawakan. Pada Umumnya rata-rata karang di bagian barat cenderung tinggi tingkat kerusakannya akibat gelombang musim barat yang keras dan eksploitasi yang tinggi oleh masyarakat sehingga hanya jenis karang tertentu saja yang dapat bertahan.

Pada ekosistem terumbu karang di kepulauan Karimunjawa ditemukan tiga kelompok Invertebrata yang dominan yaitu Kima, Bintang Laut, Bulu Babi. Selain itu juga ditemukan Ikan Karang yang secara keseluruhan berjumlah 342 species yaitu di sebelah timur Pulau Sintok.

4. Ekosistem Hutan Pantai

Vegetasi Hutan Pantai dicirikan oleh adanya Ketapang (*Terminalia cattapa*), Cemara Laut (*Casuarina equisetifolia*), Kelapa (*Cocos nucifera*), Jati Pasir (*Scaerota frustescens*), Setigi (*Pemphis acidula*), dan Waru Laut (*Hibiscus tiliaceus*).

5. Ekosistem Padang Lamun

Padang lamun tersebar di seluruh perairan Taman Nasional Karimunjawa sampai kedalaman 25 m yang memiliki pola penyebaran berdasarkan kesamaan jenis. Ditemukan 8 species lamun di tiga lokasi yaitu Pancuran, Legon Lele dan Ujung Gelam. Species tersebut adalah *Cymodocea rotundata*, *Enhalus acoroides*, *Halodule uninervis*, *Halophila ovalis*, *Halophila minor*, *Syringodium isoetillum*, *Thalassia hemprichi*, *Thalassodensron ciliatum* (Balai Taman

Nasional Karimunjawa, 2004). Karimunjawa adalah satu dari 16 Kecamatan di Jepara. Karimunjawa terdiri dari 3 desa (Karimun, Kemojan dan Parang). Obyek wisata Bahari terpadu Taman Nasional Laut Karimunjawa ini merupakan salah satu kawasan wisata unggulan di tingkat regional bahkan International, Karimunjawa memiliki keindahan alam bawah laut yang alami/perawan dan sangat menakjubkan, dengan aneka jenis terumbu karang yang paling lengkap di dunia, biota laut dan ikan karang beraneka warna, hamparan pasir putih di setiap pulau dari 27 pulau yang ada menjadikan Karimunjawa laksana surga bagi pengunjung wisatawan baik mancanegara maupun domestik. Kebijakan pengembangan pariwisata di Taman Nasional Karimunjawa diarahkan pada wisata berwawasan lingkungan, minat khusus atau sering disebut Ekowisata/ Ecotourism/ wisata alam dan ekosistem utama kawasan. Adapun wisata alam adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan wisata yang bersifat wisata minat khusus yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati gejala keunikan dan keindahan alam di Taman Nasional, sedangkan ekosistem utama kawasan adalah Hutan Hujan Tropis Dataran rendah, Hutan Mangrove, Terumbu Karang, Hutan Pantai, Padang lamun dan rumput laut.

3. Sarana Transportasi

1. Sarana Transportasi laut

Sarana transportasi laut yang siap melayani wisatawan ke Karimunjawa ada 2 jenis:

a. KAPAL FERRY KM MURIA

Berkapasitas 250 penumpang dengan 2 tingkat dek. Waktu tempuh Jepara-Karimun 5-6 jam perjalanan. (Dalam perjalanan dari dan ke Karimunjawa pada bulan tertentu perjalanan di /dikawal oleh sekawanan lumba – lumba yang menari nari disamping kapal)

b. KAPAL CEPAT KARTINI I

Yang diluncurkan tg 13 april 2004 ,kapal khusus penumpang berkapasitas 168 penumpang dengan fasilitas AC. Dengan waktu tempuh 2,5 jam perjalanan dari dermaga Kartini Jepara ke Karimunjawa, sedangkan dari pelabuhan Tanjung Emas Semarang adalah 3,5 jam perjalanan

2. Sarana Transportasi udara

Perjalanan udara dapat ditempuh dari bandara Ahmad Yani Semarang dengan pesawat Charter jenis CASSA 212 dengan waktu tempuh \pm 30 menit sampai bandara Dewadaru Karimunjawa. Saat ini penerbangan perintis, dilayani dengan sistem penerbangan charter (kura-kura Aviation) yang berkapasitas 2-8 orang

3.1.2.8. Pantai Kartini

Obyek Wisata Pantai Kartini terletak 2,5 km ke arah barat dari Pendopo Kabupaten Jepara. Obyek wisata ini berada di kelurahan Bulu kecamatan Jepara dan merupakan obyek wisata alam yang menjadi dambaan wisatawan. Berbagai sarana pendukung seperti dermaga, sebagian aquarium Kura-kura, motel, permainan anak-anak (komedi putar, mandi bola, perahu arus), dan lain-lain telah tersedia untuk para pengunjung. Suasana di sekitar pantai yang cukup sejuk memang memberikan kesan tersendiri buat pengunjung, sehingga tempat ini sangat cocok untuk rekreasi keluarga atau acara santai lainnya. Di tempat ini pula para pengunjung dapat melepaskan

lelah dengan duduk-duduk di bawah gazebo sambil menghirup udara segar bersama terpaan angin laut. Terdapat pula deretan toko souvenir kerajinan laut yang dapat dijadikan buah tangan para wisatawan. Kawasan dengan luas lahan 3,5 ha ini merupakan kawasan yang strategis, karena sebagai jalur transportasi laut menuju obyek wisata Taman laut Nasional Karimunjawa dan Pulau Panjang. Sekarang juga sudah tersedia sarana transportasi ke Karimunjawa dari dermaga Pantai Kartini yaitu KMP. MURIA (waktu tempuh 6 jam) dan Kapal Cepat KARTINI I (waktu tempuh 2,5 jam). Selain itu Pantai Kartini tidak bisa lepas dari suatu event tradisional yang disebut “LOMBAN”. Event ini merupakan event budaya milik masyarakat Kabupaten Jepara yang berlangsung selama 1 hari tepatnya pada tanggal 8 Syawal atau seminggu setelah Hari Raya Idul Fitri. Selain itu Pantai Kartini juga merupakan bukti sejarah yang tidak akan lepas/sirna dari kehidupan pribadi tokoh emansipasi wanita RA Kartini. Pantai yang jaraknya tidak begitu jauh dari rumah kediaman (Pendopo Kabupaten) dimana beliau dibesarkan ini memang dulu menjadi daerah tujuan wisata bagi keluarga/kerabat Kabupaten untuk beristirahat dan melepas lelah. Di pantai ini pula RA Kartini pada masa kecilnya sering bermain-main dan bercanda ria bersama-sama saudaranya. Akhirnya sebagai ungkapan penghargaan dan untuk mengingat kebesaran perjuangan RA Kartini maka pantai tersebut dinamakan “PANTAI KARTINI”.

3.1.2.9. Benteng Portuges

Salah satu obyek wisata andalan di Jepara adalah Benteng Portugis yang terletak di Desa Banyumanis Kecamatan Keling atau 45 km di sebelah utara Kota Jepara, dan untuk mencapainya tersedia sarana jalan aspal dan transportasi regular. Dilihat dari sisi geografis benteng ini nampak sangat strategis untuk kepentingan militer khususnya zaman dahulu yang kemampuan tembakan meriamnya terbatas 2 s/d 3 km

saja. Benteng ini dibangun di atas sebuah bukit batu di pinggir laut dan persis di depannya terhampar Pulau Mondoliko, sehingga praktis selat yang ada di depan benteng ini berada di bawah kontrol Meriam Benteng sehingga akan berpengaruh pada pelayaran kapal dari Jepara ke Indonesia bagian timur atau sebaliknya. Pada tahun 1619, kota Jayakarta / Sunda Kelapa dimasuki VOC Belanda, dan saat ini Sunda Kelapa yang diubah namanya menjadi Batavia dianggap sebagai awal tumbuhnya penjajahan oleh Imperialis Belanda di Indonesia. Sultan Agung Raja Mataram sudah merasakan adanya bahaya yang mengancam dari situasi jatuhnya kota Jayakarta ke tangan Belanda. Untuk itu Sultan Agung mempersiapkan angkatan perangnya guna mengusir penjajah Belanda.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah sesuatu yang menjadi hal utama untuk dijadikan bahan penelitian. Penelitian yang dikerjakan di sini adalah membuat sebuah program aplikasi yang berupa peta digital yang dapat menampilkan letak lokasi dari suatu objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara dan mampu sebagai penunjang kelancaran kegiatan komunikasi pemasaran oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian dapat terfokus dan terarah, maka perlu adanya ruang lingkup yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Ruang lingkup penelitian ini adalah tempat-tempat tujuan wisata yang ada di Kabupaten Jepara yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan.

a. Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data

Kualitas data tidak hanya ditentukan oleh reliabilitas dan validitas dari alat ukurannya saja, tetapi juga ditentukan oleh bagaimana cara pengumpulannya, beberapa aspek dalam proses mengumpulkan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Data apa yang akan dikumpulkan (*What*).
2. Dengan apa data itu dikumpulkan (*With*).
3. Darimana data akan dikumpulkan(*Where*).
4. Kapan data tersebut akan dikumpulkan(*When*).
5. Bagaimana cara mengumpulkan (*How*).

Sedangkan dalam pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti dalam waktu yang singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian (Gorys Keraf, 2001:162). Dengan observasi ini diperoleh data tentang lokasi yang tepat dari suatu objek wisata serta melihat secara langsung objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara.

2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada informan atau seorang autoritas (seorang ahli yang berwenang dalam suatu masalah) (Gorys Keraf, 2001:161). Metode wawancara ini dilakukan ke Bagian Objek Wisata pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara sehingga diperoleh data tentang objek-objek wisata yang ada di kabupaten Jepara baik objek wisata yang baru maupun objek wisata yang sudah tidak dibuka lagi.

3. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil objek-objek atau gambar yang diperlukan untuk pembuatan program aplikasi tersebut.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku - buku, koran, majalah dan literatur lainnya (Gorys Keraf, 2001:166).

Dengan melakukan studi pustaka dapat menambah informasi bagi penulis tentang profil dan objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara dan lain sebagainya.

Suatu penelitian membutuhkan data-data yang lengkap dan terjamin kebenarannya, sehingga dapat dengan mudah diambil kesimpulan, adapun jenis-jenis data dan sumber data yang digunakan untuk penulisan tugas akhir ini serta data informasi yang dapat dipertanggungjawabkan jenis sumber data yang digunakan adalah :

3.4.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah data kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data tidak berbentuk angka yang diperoleh dari rekaman, pengamatan, wawancara atau bahan tertulis.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, penulis mendapatkan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jepara khususnya pada bagian objek wisata serta mencatat keterangan yang diberikan. Data primer diperoleh langsung ditempat penelitian, sehingga

peneliti dapat mengumpulkan data secara teliti dan informasi yang diinginkan.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung artinya sumber-sumber yang secara tidak langsung, misalnya buku-buku, laporan-laporan tertulis, dokumen-dokumen dan makalah serta daftar pustaka atau literature lain yang mendukung penelitian.

3.5. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan metode pengembangan sistem multimedia. Pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahap sistem multimedia, yaitu pendefinisian masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem dan memelihara sistem



Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem Multimedia

Sumber : <http://iwanbinanto.wordpress.com/2009/01/19/metode-pengembangan-multimedia/>

3.5.1 Mendefinisikan Masalah

Masalah yang dipelajari Analisis Sistem adalah masalah yang dihadapi pengguna. Langkah-langkah yang harus dijalankan:

a. Mendefinisikan batasan dan sasaran

Pada studi kasus, penulis mengacu pada peningkatan media komunikasi pemasaran lajuran yang lebih menarik yaitu dengan multimedia, sasarannya masyarakat umum.

b. Mengidentifikasi penyebab masalah dan titik keputusan

Kurangnya menariknya penyajian informasi komunikasi pemasaran pariwisata di kabupaten jepara selama ini.

c. Mengidentifikasi pengguna akhir system

Pengguna akhir system yaitu para masyarakat pada umumnya. Atau biro agen pariwisata pada khususnya.

3.5.2 Studi Kelayakan

Pada studi kasus ini, study kelayakannya sangat jelas sekali dengan memperhatikan semua masalah selama penyampaian informasi mengenai objek-objek pariwisata, dan semakin menurunnya nilai kunjungan para wisatawan baik asing maupun wisatawan domestik. Oleh karena alasan-alasan yang di kemukakan di atas, maka diperoleh suatu hasil study kelayakan dengan membuat sebuah program media rancangan peta interaktif pariwisata kabupaten jepara berbasis multimedia yang memang merupakan suatu solusi bijak dalam menyelesaikan masalah tersebut.

3.5.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Sasaran sistem multimedia, antara lain peningkatan kinerja, peningkatan efektivitas informasi, penurunan biaya, peningkatan efisiensi dan peningkatan pelayanan kepada pengguna. Batasan sistem merupakan lingkungan yang membatasi sistem, misalnya aturan, authentication penggunaan sistem.

3.5.4 Merancang Konsep

Konsep yang akan di bangun dalam peta interaktif berbasis multimedia ini meliputi hal-hal berikut ini :

- a. Pembuatan animasi lokasi tempat objek pariwisata.

Animasi-animasi yang di buat hendaknya menggambarkan suatu kejadian yang merupakan inti dari lokasi objek pariwisata. Dan animasi ini lah yang menjadi acuan utama dalam pembuatan program peta digital ini. Sehingga point utamanya adalah menjadikan pengguna sistem lebih tertarik untuk menggunakannya.

- b. informasi tentang fasilitas pendukung objek wisata tersebut.

Materinya tentang informasi pendukung nantinya akan di sampaikan materi tentang fasilitas objek wisata, maupun fasilitas objek pendukung wisata tersebut.

3.5.5 Merancang Isi Multimedia

Tahapan merancang isi merupakan kelanjutan dari proses merancang konsep. Pada perancangan konsep telah di jabarkan 3 hal yang utama dalam peta interaktif multimedia ini. Maka untuk merancang isi multimedia diperlukan suatu kreatifitas dalam mengembangkan konsep yang telah ditentukan.

1. Pemilihan gaya tarik pesan dalam setiap link / navigasi yang akan menuju ke menu. Bila kursor di geser ke link, maka link akan

mengeluarkan suara dan informasi berupa teks mengenai link yang akan di tuju.

- 2 Pembuatan antar muka navigasi yang teratur antar halaman sehingga tidak membingungkan pengguna sistem bila akan kembali ke menu sebelumnya maupun selanjutnya.
- 3 Sebaiknya dalam isi multimedia selalu mengutamakan 3 aspek yaitu teks, animasi, dan suara. Sebagai contoh dalam menu materi hendaknya materi bukan hanya ada teks, namun ketika user mengklik link materi maka langsung keluar suara dari program yang bias otomatis membacakan teks sehingga berfungsi
- 4 Setiap ganti halaman hendaknya terdapat setidaknya animasi yang bisa menarik minat untuk melihat dan melakukan interaksi ke dalam program ini.

3.5.6 Merancang Naskah

Pembuatan naskah / skenario adalah dengan menyusun materi yang akan diajarkan dalam materi peta interaktif beserta cara penyampaianya dengan memberikan deskripsi penjelasan objek wisata dan fasilitas fasilitas pendukungnya dengan menggunakan Suara, Gambar, Animasi, atau Video.

Beberapa pertimbangan dalam menulis naskah multimedia agar efektif, antara lain:

- Memahami penglihatan, suara dan gerakan yang berhubungan dengan persepsi dari pesan yang diinginkan pengguna.
- Kata yang ditampilkan menginterpretasikan gambar dan pemikiran yang lebih lanjut. Tampilan multimedia umumnya lebih efektif dalam penampilan daripada dalam perkataan, maka kemampuan audio untuk berkomunikasi dengan pengguna harus lebih menonjol. Menggunakan kata yang mudah diingat dan menarik perhatian sebagai tema dasar, sehingga pengguna melihat dan mendengar dengan baik apa yang akan

dilakukan.

3.5.7 Merancang Grafik pada Multimedia

Perancangan grafik yang efektif meliputi merancang garis, bentuk, warna, kontras nilai, tekstur dan format. Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat yang digambar melewati permukaan. Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah dan kualitasnya. Tipe garis atau atribut garis merujuk pada gerakan garis dari awal hingga akhir yang berupa garis lurus, lengkung atau siku-siku. Arah garis menggambarkan hubungan antar garis terhadap halaman yang dibedakan menjadi tiga yaitu garis horizontal, vertikal atau diagonal. Kualitas garis merujuk pada bagaimana garis digambarkan apakah putus-putus, tegas, halus atau patah-patah, tebal atau tipis, kuat atau lemah. Warna merupakan elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif, sehingga multimedia yang dirancang sesuai dengan warna yang disukai pengguna. Beberapa cara untuk merancang warna yang efektif adalah sebagai berikut:

- Pilihan warna sesuai dengan konsep yang telah di desain. Pilihan warna yang akan membangkitkan semangat dan kepribadian pengguna program peta interaktif multimedia.
- Pemeriksaan di antara warna yang kontras dalam desain untuk memberikan dampak visual.
- Membuat sketsa dengan banyak warna
- Desain dengan satu warna, kemudian dengan dua warna dan pada akhirnya dengan warna penuh.
- Membedakan warna desain di monitor dan pada saat pencetakan
- Mempelajari simbol warna pada budaya yang berbeda

Misalkan dalam Menu utama terdapat perpaduan antara garis vertical, horizontal dan garis lengkung yang menjadi satu akan membentuk satu kesatuan yang menarik dengan gradasi warna yang sesuai. Antara background dan tombol navigasi harus kontras, sehingga menimbulkan efek menarik.

3.5.8 Memproduksi Sistem Multimedia

Dalam memproduksi sistem multimedia melibatkan tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan pasca produksi.

- Tahap pra-produksi

Tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata. Tahapan ini meliputi pengumpulan objek (*Material Collection*) yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini pengumpulan objek dapat dilakukan berupa :

- Pembuatan Text / pengetikan materi
- Pengumpulan / Koleksi Text atau Font
- Pembuatan Grafis dengan membuat gambaran di kertas untuk di wujudkan ke dalam program.
- Pengumpulan Suara untuk tombol navigasi / link.

- Tahap produksi

Periode selama multimedia diproduksi yaitu proses pembuatan multimedia yang di jelaskan sebagai berikut:

- i. Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan Hardware dan Software berbasis Multimedia.

Perangkat minimum Hardware yang digunakan dalam pembuatan Objek Multimedia :

- PC Pentium IV
- Processor 1,8 GHz
- RAM 512 MB
- VGA Card 128 MB
- Sound Card
- Resolusi Monitor 1024 × 768 pixel
- CD-ROM, Mouse dan Keyboard

- Speaker, Microphone dan Camera

Software yang digunakan :

- Microsoft Windows XP, sebagai Sistem Operasi
- Adobe PhotoShop , untuk menggambar grafis
- Macromedia Flash 8, sebagai pembuat animasi
- Cool Edit Pro 2.0, sebagai pembuat suara.

Dalam pembuatan objek multimedia, dirancang objek-objek yang akan digunakan dalam Animasi Multimedia seperti Animasi, Video, Suara, Grafis atau gambar, dan Narasi.

ii. Proses Assembly

Tahapan perakitan objek yang telah dibuat pada tahapan material collection dengan melakukan penggabungan Animasi, Video, Suara, dan Grafis menjadi suatu keselarasan dalam tampilan maupun suara. Tahapan perakitan dilakukan dengan melakukan pemrograman terhadap susunan objek berdasarkan Naskah yang telah dirancang.

iii. Penggabungan Suara Grafis dan Animasi

Setelah objek dibuat dengan menggunakan perangkat yang diperlukan maka dilakukan proses penggabungan seluruh objek multimedia yang telah dibangun menjadi satu kesatuan dalam animasi multimedia .

- Tahap pasca produksi

Periode semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk tujuan pendidikan. Yang meliputi Testing, Implementasi, dan Pemeliharaan (*Maintenance*).

3.5.9 Pengetesan Sistem Multimedia

Pengetesan merupakan langkah yang dilakukan setelah aplikasi multimedia diproduksi. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Melakukan pengujian terhadap program yang dibuat dengan melakukan "Running Program" yang diujikan apakah mengalami "error message"? Serta menguji urutan program dengan kesesuaian skenario dan naskah. Jika ternyata terjadi ketidaksesuaian maka akan dilakukan perbaikan dengan meninjau kembali perancangan dan melakukan tahapan berikutnya sampai terjadi kesesuaian.

3.5.10 Penggunaan Sistem Multimedia (Implementasi)

Implementasi sistem multimedia dipahami sebagai sebuah proses yang akan menentukan apakah sistem multimedia mampu beroperasi dengan baik serta mengetahui apakah para pengguna bisa mandiri dalam mengoperasikannya, baik dalam penggunaan maupun penilaian.

Sebelum implementasi ini dilaksanakan ada hal-hal yang perlu dilakukan antara lain meliputi :

1. Pengepakan

Setelah Animasi peta digital Multimedia terbentuk tinggal penentuan media pendistribusiannya. Beberapa media pendistribusian yang dapat dipilih untuk Animasi Multimedia :

- a. Format VCD/DVD berbasis Menu
- b. Aplikasi CD Interaktif
- c. Format halaman Website.

2. Distribution

Tahapan dimana hasil Animasi Multimedia akan disebar luaskan atau penyimpanan hasil. Pada tahapan ini hasil produksi dapat disimpan dalam media CD dalam bentuk CD Program atau Video CD

dan juga mengakses alamat website untuk tujuan online. Dengan penentuan ini maka diharapkan pendistribusian menjadi lebih mudah.

Setelah kedua proses tersebut dilaksanakan maka proses implementasi dan instalasi akan langsung bisa dilakukan. Pada file langsung di klik file ber-ekstensi .exe atau .swf pada CD program dan di VCD dapat langsung bernavigasi menggunakan tombol menu di remote, serta bagi pengakses lewat website tinggal mengikuti link-link yang di sediakan.

3.5.11 Memelihara Sistem

Setelah sistem digunakan, maka sistem akan dievaluasi oleh pemakai dan pembuat program perta interaktif multimedia untuk menentukan apakah sistem yang baru tersebut sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi. Jika ada kesalahan yang ditemukan setelah program jadi maka pihak pengguna melaporkan kesalahan / kerusakan kepada pembuat program untuk di benahi.

3.6 Penjelasan Sistem Promosi Saat ini

Metode promosi selama ini yang digunakan dinas pariwisata kabupaten jepara adalah pertama menggunakan situs www.ticjepara.com, pada situs tersebut terdapat informasi berupa objek wisata yang ada di kabupaten jepara, Kedua menggunakan media brosur, saat menggunakan brosur dinas pariwisata mempromosikan hanya satu brosur untuk satu lokasi objek wisata. Supaya informasi yang diberikan dibrosur tersebut detail objek wisatanya, brosur ini diletakkan di depan ruangan kantor dinas pariwisata, dan dapat diambil oleh pengunjung di dinas pariwisata sesukanya. Dan media ke tiga yang digunakan dinas pariwisata kabupaten jepara menggunakan papan petunjuk, papan petunjuk terletak di jalan raya yang berfungsi menunjukkan arah lokasi objek wisata, papan petunjuk informasi yang di sampaikan hanyalah informasi mengenai jarak lokasi

atau letak lokasi objek wisata tersebut, informasi yang disampaikan di papan petunjuk tidak bersifat detail.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Merancang Konsep

Melihat kebutuhan user dan sasaran pengembangan program yang pernah dijabarkan pada sub bab diatas, maka diharapkan yang nantinya dapat memenuhi kebutuhan user dan sasaran pembuatan program ini. Maka dari itu dalam program yang akan dibuat perlu adanya beberapa fasilitas yang mendukung sesuai yang diharapkan user. Dalam merancang konsep dan isi multimedia akan diberikan gambaran tentang program peta interaktif lokasi wisata kabupaten jepara ini yang akan dibuat dan nantinya akan dikembangkan. Pada bagian perancangan isi akan terdiri dari 6 scene yang terdiri dari scene profil home (intro), lokasi wisata, hotel, restoran, dan keluar. Dengan rincian sebagai berikut :

a. Menu profil (*Scene profil*)

Menu profil berisi informasi mengenai profil Kabupaten Jepara informasinya meliputi letak geografis kabupaten jepara, lokasi wisata hotel dan restaurant yang ada di kabupaten jepara serta informasi potensi kabupaten jepara.

b. Menu Peta (*Scene peta*)

Menu peta berisi informasi mengenai peta kabupaten Jepara informasinya meliputi Jalan –jalan yang ada di kabupaten Jepara.

c. Menu lokasi wisata (*Scene Lokasi wisata*).

Menu lokasi wisata berisi tentang informasi informasi tempat wisata yang meliputi peta lokasi wisata dan informasi tentang objek wisata tersebut meliputi fasilitas objek wisata, sejarah objek wisata dan informasi detail tentang objek wisata tersebut.

d. Menu Hotel (*Scene Hotel*)

Menu hotel berisi tentang lokasi hotel dan informasi tentang hotel tersebut informasinya meliputi harga sewa kamar, dan fasilitas yang ada di hotel tersebut.

e. Menu Restoran (*Scene Restoran*)

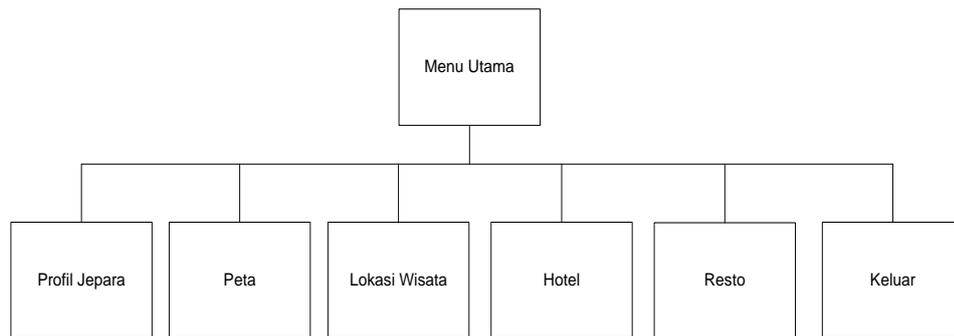
Menu restoran berisi tentang lokasi restoran dan informasi tentang tersebut informasinya meliputi daftar masakan yang tersaji di restoran itu dan fasilitas yang ada di restoran tersebut. Menu Keluar Menu Keluar adalah proses keluar dari program peta interaktif lokasi wisata kabupaten jepara.

4.2 Merancang Isi Multimedia

Menu yang digunakan dalam aplikasi program peta interaktif lokasi wisata kabupaten jepara ini adalah sebagai berikut:

4.2.1 Menu Utama

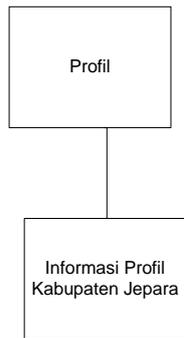
Aplikasi program peta interaktif lokasi wisata kabupaten jepara. erdapat 6 menu yaitu menu profil Jepara, menu peta, menu lokasi wisata, menu hotel, menu restoran, dan menu keluar. Seperti ditunjukkan pada gambar 4.1:



Gambar 4.1: Struktur Menu Utama

4.2.2 Menu Profil

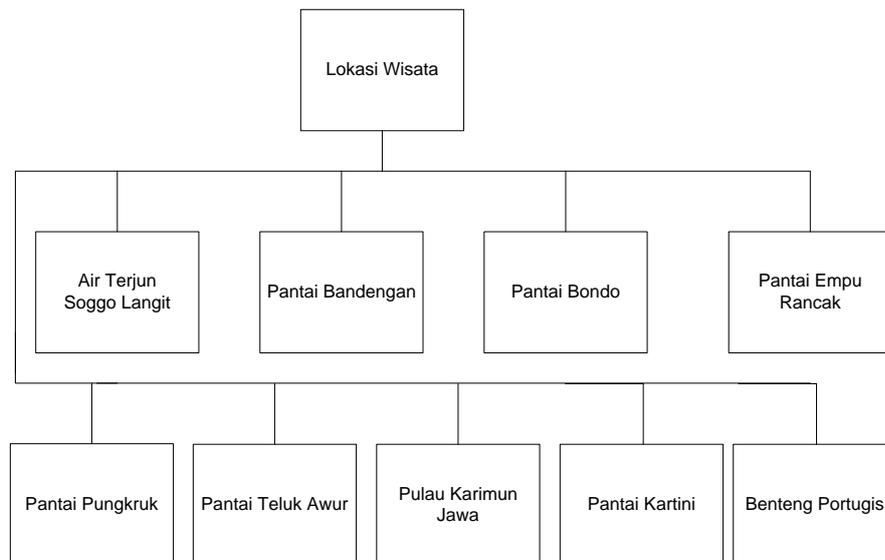
Pada menu profil akan menunjukkan informasi mengenai profil sejarah Kabupaten Jepara program interaktif lokasi wisata kab jepara ini. Seperti ditunjukkan pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.2 : Struktur Menu Profi Jepara

4.2.3 Menu Objek Wisata

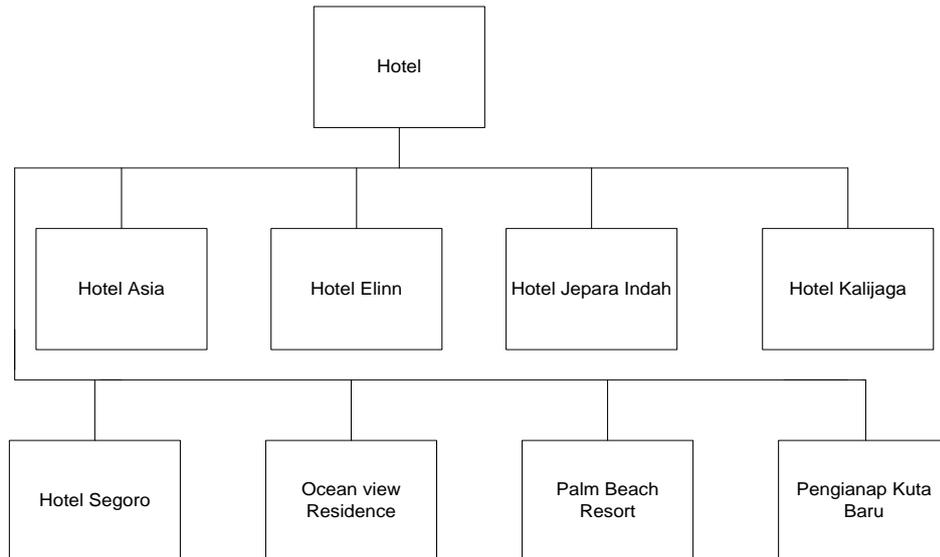
Pada menu lokasi wisata hanya berisi lokasi lokasi wisata. Seperti pada gambar 4.2 di bawah ini :



Gambar 4.3: Struktur Menu Objeki Wisata

4.2.4 Menu Hotel

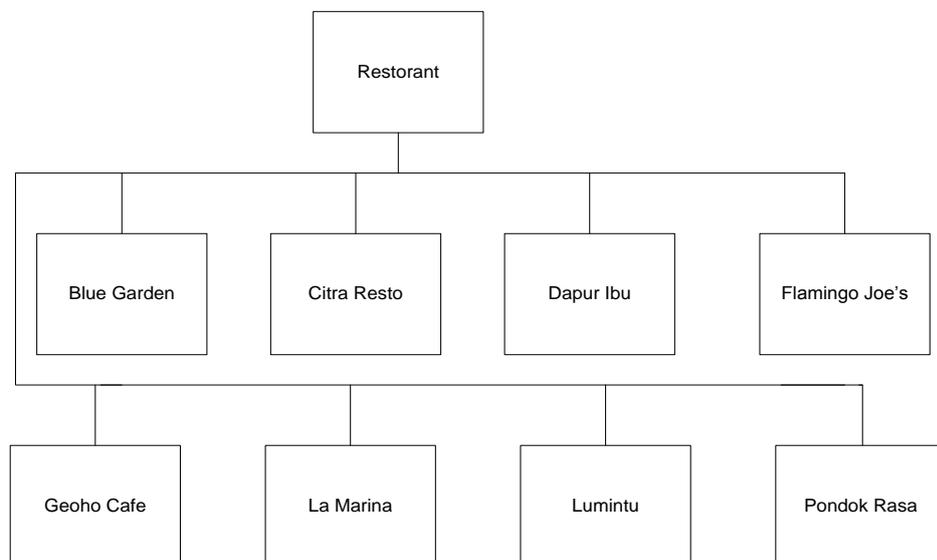
Pada menu hotel berisi tentang hotel hotel yang ada di kabupaten jepara. Seperti pada gambar 4.3:



Gambar 4.4: Struktur Menu Hotel

4.2.5 Menu Restorant

Pada menu petunjuk berisi tentang Restoran yang ada di kabupaten Jepara. Seperti ditunjukkan pada gambar 4.3 di bawah ini :



Gambar 4.5: Struktur Menu Restorant

4.3 Merancang Naskah Alur Program

4.3.1 Menu Utama

Menu yang pertama muncul ketika program pertama kali di eksekusi untuk menuju ke menu selanjutnya. Berisi menu utama dan layout dasar. Yang ditampilkan adalah Menu Profil pembuat, menu peta, menu lokasi wisata, Menu hotel, Menu restoran, Menu Profil dan menu Keluar.

4.3.2 Menu profil Jepara

Menu yang berisi tentang objek penelitian yaitu kabupaten jepara informasinya mengenai letak geografis kabupaten jepara.

4.3.3 Menu Peta

Menu yang menampilkan informasi peta kabupaten jepara. Informasinya menyeluruh dari objek wisata, hotel dan restoran

4.3.4 Menu Lokasi Wisata

Menu yang berisi tentang semua lokasi wisata yang terletak pada kabupaten Jepara. Informasi mengenai lokasi objek wisata berupa peta. Dan informasi mengenai detail objek wisata tersebut.

4.3.5 Menu Hotel

Menu yang berisi informasi hotel yang ada di kabupaten Jepara. Informasinya mengenai lokasi hotel berupa peta dan informasi mengenai detail hotelnya (biaya penginapannya, fasilitas hotel)

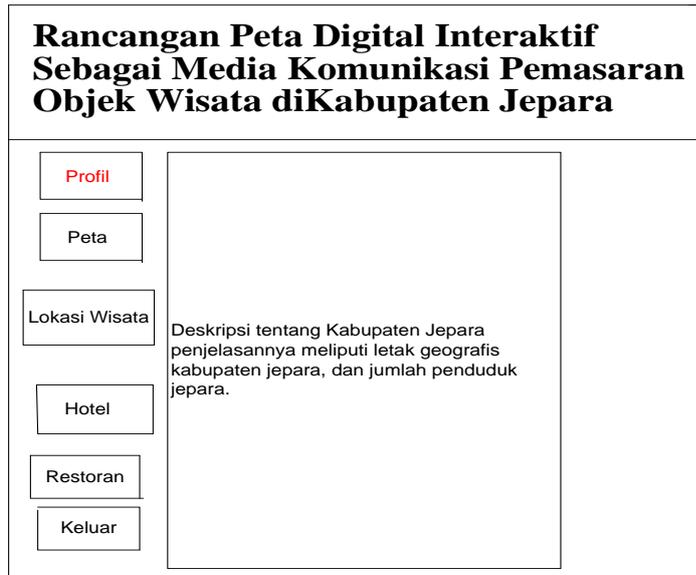
4.3.6 Menu restoran

Di dalam menu ini berisi tentang restoran di kabupaten Jepara. Informasinya mengenai lokasi restorannya berupa peta dan informasi mengenai detail restorannya (menu- menu masakan, fasilitas restoran).

4.4 Merancang Grafik Multimedia

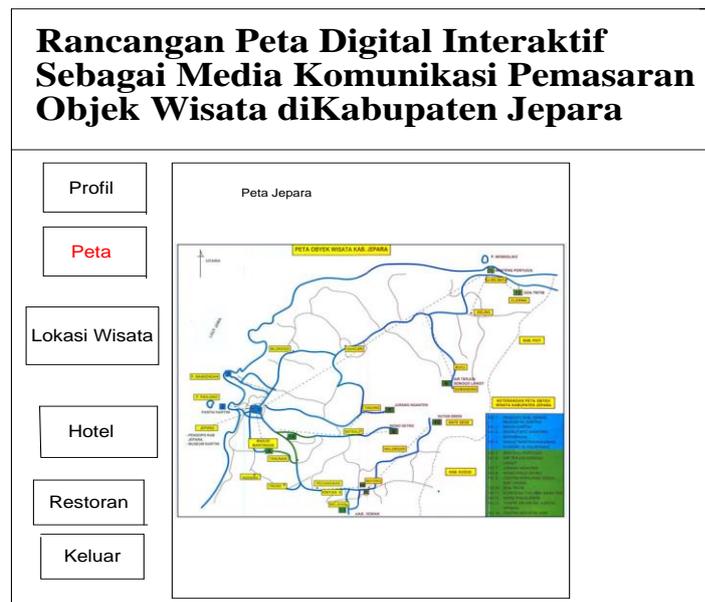
Merancang grafik multimedia adalah tahapan yang membuat gambar tampilan program dengan kata lain merancang user interface.

4.4.1 Rancangan Tampilan Menu Profil Jepara



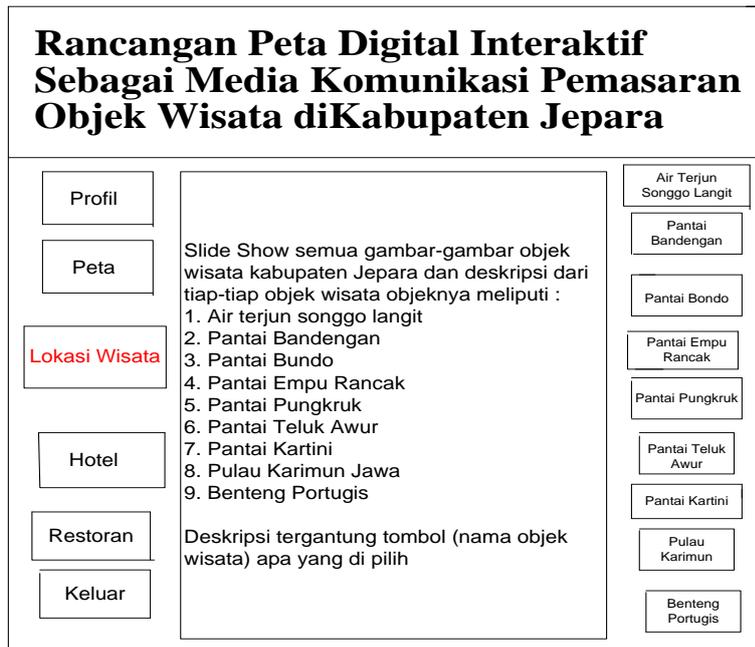
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Profil Jepara

4.4.2 Rancangan Tampilan Menu Peta



Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Peta

4.4.3 Rancangan Tampilan Menu Objek Wisata



Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Lokasi wisata

4.4.4 Rancangan Tampilan Menu Hotel



Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Menu Hotel

4.4.5 Rancangan Tampilan Menu Restoran



Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Menu Restoran.

4.5 Penggunaan Sistem Multimedia (Implementasi Sistem)

Tahapan implementasi adalah tahapan yang merubah hasil perancangan ke dalam bahasa pemrograman. Dan berikut ini gambar gambar hasil pemrogramannya

4.5.1 Tampilan Menu Profi (Home)

Tampilan menu profil jepara adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Jepara. Informasinya meliputi letak geografis, jumlah penduduk, potensi kabupaten Jepara dan berikut ini tampilan menu profil Jepara



Gambar 4.11 Tampilan Menu Profil Jepara

4.5.2 Tampilan Menu Peta

Tampilan menu peta adalah tampilan yang memberikan gambar peta kabupaten jepara, dan tujuannya untuk memberikan informasi penjelasan tentang kabupaten Jepara mengenai jalan jalan, letak objek wisata, letak hotel, letak restoran. berikut ini tampilan menu peta



Gambar 4.12 Tampilan Menu Peta

4.5.3 Tampilan Menu Objek Wisata

Tampilan menu lokasi wisata adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang semua objek wisata yang akan di tawarkan untuk di kunjungi dan Informasinya hanya berupa gambar – gambar semua objek wisatadan berikut ini tampilan menu Objek Wisata



Gambar 4.13 Tampilan Lokasi Wisata

4.5.4 Tampilan Objek Wisata Air Terjun Songgo Langit

Tampilan menu objek wisata air terjun songgo langit adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang air terjun songgo langit Informasinya meliputi letak air terjun songgo langit, sejarah singkat air

terjun songgo langit, fasilitas pendukung dan berikut ini tampilan menu air terjun songgo langit



Gambar 4.38 Tampilan Air Terjun Songgo Langit

4.5.5 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Bandengan

Tampilan menu pantai bandengan adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai bandengan Informasinya meliputi letak pantai bandengan, fasilitas pendukung dan berikut ini tampilan menu pantai bandengan



Gambar 4.39 Tampilan Pantai Bandengan

4.5.6 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Bondo

Tampilan menu pantai bondo adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai bondo Informasinya meliputi

alamat pantai bondo, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu pantai bondo



Gambar 4.40 Tampilan Pantai Bondo

4.5.7 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Empu Rancak

Tampilan menu pantai empu rancak adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai empu rancak Informasinya meliputi pantai empu rancak dan berikut ini tampilan menu pantai empu rancak



Gambar 4.41 Tampilan Pantai Empu Rancak

4.5.8 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Pungruk

Tampilan menu pantai pungkruk adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai pungkruk Informasinya meliputi alamat pantai pungkruk, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu wisata pantai pungkruk



Gambar 4.42 Tampilan Pantai Pungkruk

4.5.9 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Teluk Awur

Tampilan menu pantai teluk awur adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai teluk awur Informasinya meliputi alamat pantai teluk awur dan fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu pantai teluk awur



Gambar 4.43 Tampilan Pantai teluk awur

4.5.10 Tampilan Lokasi Wisata Pantai Kartini

Tampilan menu pantai kartini adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pantai kartini Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu pantai kartini



Gambar 4.44 Tampilan Pantai Kartini

4.5.11 Tampilan Lokasi Wisata Pulau Karimun Jawa

Tampilan menu pulau karimun jawa adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang pulau karimun jawa Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu pulau karimun jawa



Gambar 4.45 Tampilan Pulau Karimun

4.5.12 Tampilan Lokasi Wisata Benteng Portugis

Tampilan menu benteng portugis adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang benteng portugis Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu benteng portugis



Gambar 4.46 Tampilan Benteng Portugis

4.5.13 Tampilan Menu Hotel

Tampilan menu hotel adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel – hotel yang di tawarkan Informasinya meliputi dan berikut ini tampilan menu hotel



Gambar 4.47 Tampilan Menu Hotel

4.5.14 Tampilan Hotel Asia

Tampilan menu hotel asia adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel asia Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu



Gambar 4.48 Tampilan Hotel Asia

4.5.15 Tampilan Hotel Elim

Tampilan menu hotel elim adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel elim Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu hotel elim



Gambar 4.49 Tampilan Hotel Elim

4.5.16 Tampilan Hotel Jepara Indah

Tampilan menu jepara indah adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel jepara indah Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu hotel jepara indah



Gambar 4.50 Tampilan Hotel Jepara Indah

4.5.17 Tampilan Hotel Kalijaga

Tampilan menu hotel kalijaga adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel kalijaga Informasinya meliputi dan berikut alamat, fasilitas pendukungnya ini tampilan menu hotel kalijaga



Gambar 4.51 Tampilan Hotel Kalijaga

4.5.18 Tampilan Hotel Segoro

Tampilan menu hotel segoro adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel segoro Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu hotel segoro



Gambar 4.52 Tampilan Hotel Segoro

4.5.19 Tampilan Hotel Ocean Residence

Tampilan menu hotel ocean residence adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang hotel segoro residence Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu hotel residence



Gambar 4.53 Tampilan Ocean Residence

4.5.20 Tampilan Hotel Penginapan Kota Baru

Tampilan menu penginapan kota baru adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan Penginapan Kuta Baru tentang Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Penginapan Kuta Baru



Gambar 4.54 Tampilan Penginapan Kuta Baru.

4.5.21 Tampilan Hotel Palm Beach Resort

Tampilan menu Hotel Palmbeach Resort adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Hotel Palmbeach Resort

Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Hotel Palmbeach Resort



Gambar 4.55 Tampilan Hotel Palmbeach Resort

4.5.22 Tampilan Menu Resto

Tampilan menu Resto adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Resto Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Resto



Gambar 4.56 Tampilan Menu Resto

4.5.23 Tampilan Resto Blue Garden

Tampilan menu Resto Blue Garden adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Resto Blue Garden Informasinya meliputi

alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Resto Blue Garden



Gambar 4.57 Tampilan Menu Resto Blue Garden

4.5.24 Tampilan Citra Resto

Tampilan menu citra Resto adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang citra Resto Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu citra Resto



Gambar 4.58 Tampilan Menu citra Resto

4.5.25 Tampilan Dapur Ibu

Tampilan menu Resto Dapur Ibu adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Resto Dapur Ibu Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Resto Dapur Ibu



Gambar 4.59 Tampilan Menu Resto Dapur Ibu

4.5.26 Tampilan Flamingo Joe's

Tampilan menu Flamingo Joe's adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Flamingo Joe's Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Flamingo Joe's



Gambar 4.60 Tampilan Menu Resto Flamingo Joe's

4.5.27 Tampilan Geocho Café

Tampilan menu Resto Geocho cafe adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Resto Geocho cafe Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Resto Geocho cafe



Gambar 4.61 Tampilan Menu Resto Geocho cafe

4.5.28 Tampilan La Marina

Tampilan menu La Marina adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang La Marina Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu La Marina



Gambar 4.62 Tampilan Menu Resto La Marina

4.5.29 Tampilan Lamintu

Tampilan menu Lamintu adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Lamintu Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Lamintu



Gambar 4.63 Tampilan Menu Resto Lumintu

4.5.30 Tampilan Pondok Rasa

Tampilan menu Pondok Rasa adalah tampilan yang memberikan informasi penjelasan tentang Pondok Rasa Informasinya meliputi alamat, fasilitas pendukungnya dan berikut ini tampilan menu Pondok Rasa



Gambar 4.64 Tampilan Menu Pondaok Rasa

4.6 Pengujian dan Revisi Produk program (Black Box)

Setelah perancangan program selesai dilakukan maka langkah terakhir adalah pengujian program. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan sebagaimana diinginkan dengan mengujikan program. Selain itu juga untuk melakukan pengecekan terakhir kesalahan-kesalahan dalam hal ini pengujiannya menggunakan pengujian black box, pengujian black box yaitu pengujian interface/tampilan program. Apakah program telah sesuai dengan yang di kehendaki. Dan hasil pengujian black box seperti di bawah ini : .

Tabel 4.1 Pengujian Black Box

Input / Event	Output	Hasil
Klik tombol Menu Profil	Menampilkan penjelasan profil sejarah kabupaten Jepara	Sesuai / OK
Klik tombol Menu Peta	Menampilkan gambar peta	Sesuai / OK
Klik tombol Menu Objek Wisata	Menampilkan penjelasan objek wisata di kabupaten Jepara	Sesuai / OK
Klik tombol menu Restoran	Menampilkan penjelasan Restoran atau rumah makan di kabupaten Jepara	Sesuai / OK
Klik tombol Hotel	Menampilkan penjelasan Hotel di Kabupaten Jepara	Sesuai / OK

4.7 Implementasi Sistem Multimedia

Implementasi adalah tahapan yang mengubah hasil program yang telah lulus uji ke dalam dunia nyata. Dalam hal ini program siap di gunakan.

Sebelum implementasi ini dilaksanakan ada hal-hal yang perlu dilakukan antara lain meliputi :

1. Pengepakan

Setelah program jadi tinggal penentuan media pendistribusiannya. Beberapa media pendistribusian yang dapat dipilih untuk Rancangan peta digital interaktif sebagai media komunikasi pemasaran objek wisata kabupaten jepara :

- a. Aplikasi CD

Pada proses pengepakan ini dimana program di burning dalam bentuk CD sehingga penggunaannya langsung dapat copikan dan dilihat langsung pada sebuah computer, sehingga user dapat langsung menggunakannya

- b. Distribution

Tahapan dimana hasil program ini akan disebar luaskan atau penyimpanan hasil. Pada tahapan ini hasil produksi dapat disimpan dalam media CD dalam bentuk CD Program disebar ke dinas pariwisata secara langsung.

Setelah proses tersebut dilaksanakan maka proses implementasi dan instalasi akan langsung bisa dilakukan. Proses implementasi di lakukan dengan cara Pada file langsung di klik file ber-ekstensi .exe atau .swf pada CD program yang di sediakan.

4.8 Maintenance

Setelah program di lakukan implementasi, karena media penyimpanannya menggunakan media CD maka perawatannya yaitu hidarkan debu dari lempengan cd tersebut, jika terdapat debu maka lakukan pembersihan menggunakan kain halus kearah ke luar cd. Selain debu yang mempengaruhi

kinerja pembacaan cd juga hindarkan CD dari goresan, goresan dapat merusak CD. Selain perawatan dari media CD juga harus di lakukan perawatan media CD-ROM nya dengan menggunakan media cd pembersih yang dapat di peroleh di toko computer.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan pembuatan “ Rancangan Peta Digital Interaktif Sebagai Media Komunikasi Pemasaran” yang telah penulis rumuskan diawal, maka dari hasil penelitian tugas akhir ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Setelah diimplementasikan, aplikasi Peta Digital objek wisata di Kabupaten Jepara dapat menampilkan letak lokasi dari objek wisata

secara cepat dan tepat. Hal itu dapat dilihat dari perbandingan jika hanya melihat melalui media informasi ataupun peta biasa saja, dalam aplikasi ini terlihat letak lokasi dan informasi objek wisata serta fasilitas pendukungnya secara lebih cepat sehingga memudahkan pengguna ataupun para wisatawan memvisualisasikan letak tempat pariwisata.

2. Aplikasi *Peta Digital* ini menjadi salah satu inovasi media yang dapat mendokumentasikan beberapa hal dalam bentuk penyajian yang berupa *video*, gambar, suara dan animasi, sehingga aplikasi ini dapat menjadi sebuah media bantu digital bagi masyarakat untuk mengetahui keseluruhan dari objek wisata di kabupaten Jepara yang nantinya media ini dapat digunakan, dipelajari dan dipertahankan.
3. Dengan menggunakan aplikasi Peta Digital objek wisata ini memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang objek wisata dan fasilitas pendukungnya yang ada di kabupaten Jepara.
4. Jepara sebagai salah satu kabupaten yang memiliki potensi wisata yang semakin lama semakin berkembang, maka dari itu setidaknya masyarakat sekitar Jawa Tengah perlu mengenal tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara melalui media bantu peta digital ini.
5. Salah satu cara meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke objek wisata yang ada di kabupaten Jepara dan dapat dilakukan dengan cara menyajikan terobosan- terobosan / sesuatu yang baru khususnya pada media bantu digital, sehingga rasa penasaran dan rasa keingintahuan seseorang tentang Kabupaten Jepara akan terus meningkat dalam mengetahui hal-hal baru tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan program yang telah dijelaskan diatas, berikut ini saran – saran yang sekiranya dapat dipergunakan sebagai masukan dalam pengembangan program selanjutnya :

1. Rancangan peta digital interaktif ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi lebih bagus lagi terutama dari segi tampilan program, yang dalam hal ini dapat ditampilkan dalam tampilan peta digital 3 dimensi.
2. Dikarenakan waktu pembuatan yang sangat terbatas, diharapkan untuk pengembangan ke depannya, Peta digital objek wisata ini bisa memiliki navigasi jarak antar objek wisata satu dengan yang lain dan rute terpendek untuk mencapai tempat pariwisata dari posisi tempat akses user.
3. Aplikasi Peta Digital ini diharapkan tidak hanya dapat diakses melalui teknologi computer dan laptop akan tetapi bisa beredar secara luas dengan bantuan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan untuk mempublikasikannya melalui Internet maupun konten yang bisa didownload untuk dapat digunakan pada handphone sehingga lebih mudah dan cepat.
4. Untuk Aplikasi peta digital ini ke depannya diharapkan dapat ditambah suatu sistem database yang dapat dihapus maupun ditambah sewaktu-waktu. Jika Pengembangan aplikasi peta digital ini masih dimungkinkan untuk mengalami perkembangan dari segi konten yang salah satunya meliputi pembaharuan data-data objek wisata yang ada di Kabupaten Jepara apabila jika suatu saat ada *update* mengenai data baru seputar Objek wisata di kabupaten Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

Pengertian Dasar Komunikasi (Effendi 1992:9). Diakses Minggu 28 Juni 2010-19.30 WIB

Konsep Dasar Komunikasi Pemasaran, (Delozier,1976). Diakses Minggu 28 Juni 2010 – 19.30 WIB

Dhani Yudhiantoro. (2007).”*Macromedia Flash professional 8*” Yogyakarta : Andi Offset.

Agus Suheri. (2006).”*Animasi Multimedia Pembelajaran*” Jakarta : Elec media Komputindo.

Astuti, Dwi. 2006. “*Teknik Membuat Animasi Professional Menggunakan Macromedia Flash 8*”. Yogyakarta: ANDI Offset.

Sudarmawan, ST., MT dan Dony ariyus (2007). *Interaksi manusia & komputer*. Yogyakarta : Penerbit Andi

Pengertian dan Karakteristik peta. Diakses pada Kamis 30 Juni 2010 – 19.00 WIB.

<http://www.ticjepara.com>, Schneiderman (p 72-73) diakses Selasa 25 Juni 2010 - 10.00 WIB