

**SISTEM INFORMASI PETA TEMPAT BERMAIN
DI TAMAN REKREASI PURAWISATA YOGYAKARTA
BERBASIS APLIKASI MULTIMEDIA**

Naskah Publikasi



disusun oleh :

Lukas Chrysta Hari Prasetyo

09.22.1046

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

NASKAH PUBLIKASI

SISTEM INFORMASI PETA TEMPAT BERMAIN
DITAMAN REKREASI PURAWISATA YOGYAKARTA
BERBASIS APLIKASI MULTIMEDIA

disusun oleh :

Lukas Chrysta Hari Prasetyo

09.22.1046

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom
NIK 190302107

Tanggal 15 November 2010

Ketua Jurusan

Sistem Informasi



Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK 190302029

*Playing Place Information System Map
Yogyakarta Garden Purawisata Recreation
Aplication Based Multimedia*

Sistem Informasi Peta Tempat Bermain
Di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta
Berbasis Aplikasi Multimedia

Lukas Chrysta Hari Prasetyo
Jurusan Sistem Informasi Transfer
STMIK AMIKOM Yogyakarta

ABSTARCT

The development of science and technology helps us in providing the information quickly, precisely and accurately about a place. By using information technology as a tool to deliver information about a place is expected to place will be better understood and can be more understandable for people who use.

Similarly, the existence of multimedia applications based information system that will help users to better comprehe nd and understand the layout sutu place. Therefore, the author takes the theme of multimedia applications based information systems with the title "Map Information Systems Parks Recreation Places to Play In Yogyakarta Purawisata Based Multimedia Applicatio ns."

Information system which made this writer, describes the map of places to play in the recreation park Purawisata. With this information system, the diharapkan will allow a user to better understand and comprehend the layout of these types of games that are out in the garden Purawisata recreation. To support the information system, then the writers need some accurate and reliable data. For that the author uses several methods to herd data, as follows: the method of observation, interviews, library and do cumentation.

Keywords : *Information system, Multimedia, Games.*

1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya Teknologi Informasi, maka semakin banyak cara dan bentuk dalam menyajikan informasi, namun sebagian informasi kurang dimengerti karena bentuk dan proses penyajian yang kurang menarik. Teknologi informasi dapat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dalam hal ini, pemanfaatan media aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi kepada pengguna sekaligus sebagai sarana promosi mengenai keunggulan-keunggulan yang dimiliki perusahaan. Media aplikasi multimedia lebih memungkinkan untuk mendapatkan *output* atau keluaran yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain.

Sebagai salah satu tempat rekreasi yang berada di wilayah Yogyakarta, taman rekreasi Purawisata merupakan sebuah tempat rekreasi yang berada di tengah kota Yogyakarta. Taman rekreasi Purawisata juga menyediakan berbagai macam jenis wahana permainan. Dari jenis wahana permainan anak-anak sampai jenis wahana permainan orang dewasa.

Namun dibalik keunggulan yang berada di taman rekreasi Purawisata Yogyakarta seperti banyaknya atau berbagai macam jenis wahana permainan, masih memiliki kelemahan dalam hal pemberian informasi mengenai gambaran maupun tata letak dari berbagai jenis wahana permainan yang berada di taman rekreasi Purawisata Yogyakarta. Hal tersebut juga sangat berpengaruh dalam mempromosikan jenis wahana permainan yang dilakukan oleh perusahaan.

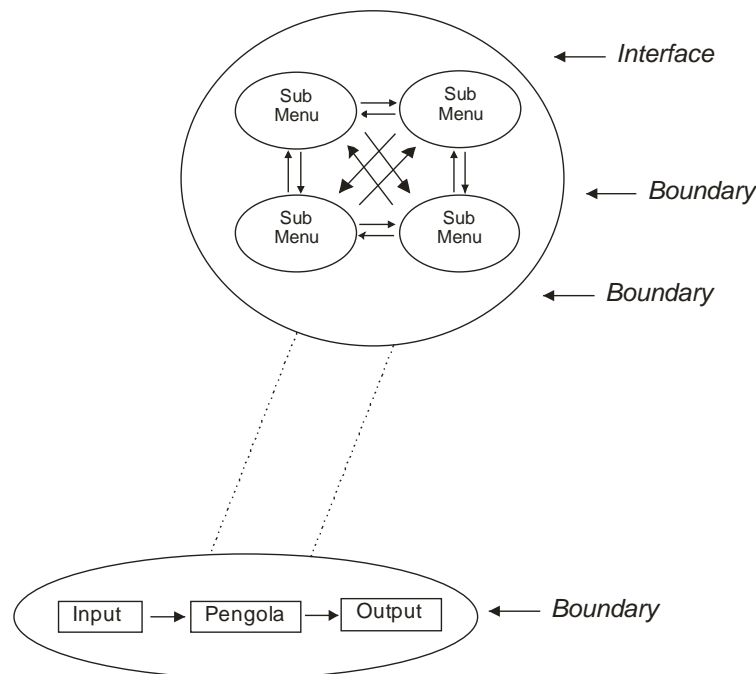
Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi sangat membantu *user* atau pengguna maupun perusahaan dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, taman rekreasi Purawisata dijadikan obyek penulisan Skripsi dengan judul “ **Sistem Informasi Peta Tempat Bermain di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta Berbasis Aplikasi Multimedia** ”.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Sistem

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Arti lain yaitu kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk menghasilkan tujuan tertentu.

Sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen (component), batasan sistem (boundary), lingkungan (environments), penghubung (interface), masukan (input), keluaran (output), pengolah (process), dan sasaran (objectives) atau tujuan (goals).



Sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- Sebagai sistem abstrak dan sistem fisik.
- Sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia.
- Sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu.
- Sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka.

2.1.1 Kualitas Informasi

Istilah kualitas informasi juga dipakai untuk menyatakan informasi yang baik. Dari sekian karakteristik yang ada, kualitas informasi sering kali diukur berdasarkan :

- Relevansi
- Ketepatan waktu
- Keakurasian

Kualitas informasi dapat dianalogikan sebagai pilar-pilar dalam bangunan dan menentukan baik tidaknya pengambilan keputusan.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (CBIS). Dalam prakteknya istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting.

2.3 Sistem Informasi Berbasis Multimedia

Sistem informasi berbasis multimedia adalah sistem informasi yang didesain dalam bentuk atau model multimedia yang dibentuk dari gabungan atau komponen-komponen multimedia yang terdiri dari teks, grafik, audio (suara atau musik), video, dan animasi (gambar bergerak) yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif sehingga memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berkreasi, dan berkomunikasi karena dilengkapi dengan fasilitas link. Oleh sebab itu, sistem informasi berbasis multimedia dapat menarik indera atau menarik minat seseorang dalam artian pengunjung taman rekreasi.

2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.4.1 Macromedia Director MX 2004

Macromedia Director MX 2004 merupakan sebuah program untuk membantu dalam membuat animasi atau

multimedia interaktif. Macromedia Director MX 2004 memiliki fasilitas pengaturan untuk membuat suatu animasi per frame dan animasi tiga dimensi.

2.4.2 CorelDraw X4

CorelDRAW X4 adalah aplikasi pengolahan grafik yang diperuntukkan untuk menggambar, sehingga member kemudahan bagi desainer untuk menuangkan ide dan kreativitas secara maksimal. Aplikasi ini telah berkembang pesat dan dilengkapi fitur-fitur yang canggih untuk menangani proyek desain. Perubahan besar-besaran pada CorelDRAW X4 terdapat di user interfacenya yang mudah disesuaikan secara maksimal untuk mengelola *toolbox*, *menu bar* serta *drawng window*. CorelDRAW X4 mempunyai format default yaitu CDR.

2.4.3 Adobe Photoshop Cs2

Adobe Photoshop Cs2 adalah salah satu perangkat manipulasi image digital yang populer. Adobe Photoshop yang berguna untuk mengkoreksi warna *image*, memperbaiki *image*, menggabungkan image, memberi efek khusus dan sebagainya. Adobe Photoshop Cs2 mempunyai format default yaitu PSD.

2.4.4 Cool Edit Pro

Cool Edit Pro adalah Multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan Cool Edit Pro anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambah berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpan dalam berbagai format. Cool Edit Pro banyak digunakan oleh Musician recording master, demo cd, prosedur atau programming stasiun radio.

3. Analisis (Proses Penelitian)

3.1 Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka kita harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan istilah PIECES Analisis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya, kita dapat masalah utamanya. Hal ini penting karena biasanya yang muncul dipermukaan bukan masalah utama tetapi hanya gejala - gejala masalah atau masalah yang bukan utama.

Tujuan utama dari analisis system adalah untuk mengevaluasi dan menentukan permasalahan yang dihadapi oleh suatu organisasi, dalam hal ini Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta bertujuan agar analisis tersebut dapat diketahui permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan organisasi dan juga untuk mengetahui kelemahan pada system lama atau pada system yang baru, untuk memastikan system baru layak atau tidak.

3.1.1 Analisis Kinerja (*Performance*)

Masalah kinerja terjadi ketika tugas – tugas bisnis dijalankan tidak sesuai atau tidak mencapai sasaran. Peluang untuk memperbaiki kinerja terjadi ketika seseorang menyetujui suatu cara untuk mempercepat tugas – tugas bisnis sehingga sasaran dapat tercapai. Batasan atau kebijakan kinerja dapat terjadi jika pimpinan memutuskan bahwa seluruh transaksi dikerjakan dengan computer yaitu aplikasi berbasis multimedia untuk meningkatkan kinerja.

3.1.2 Analisis Informasi (*Information*)

Informasi merupakan komoditas yang krusial bagi pemakai akhir. Kemampuan sistem informasi berbasis multimedia dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat dapat dievaluasi untuk menangani masalah dan peluang untuk mengatasi masalah tersebut. Meningkatkan efektifitas informasi

bukanlah perkara menghasilkan volume informasi dalam jumlah yang besar. Dalam kenyataannya terlalu banyak informasi merupakan suatu masalah yang sangat besar.

3.1.3 Analisis Ekonomi (*Economic*)

Ekonomi barangkali merupakan motivasi paling umum dari suatu proyek. Pijakan bagi kebanyakan manajer adalah biaya. Persoalan ekonomi dan peluang berkaitan dengan masalah biaya.

3.1.4 Analisis Pengendalian Sistem (*Control*)

Kontrol atau pengendalian dalam sebuah system dapat diperlukan keberadaannya untuk menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan atau kesalahan system. Dengan adanya control maka kinerja yang mengalami gangguan akan bisa diperbaiki.

3.1.5 Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Analisis efisiensi merupakan analisis yang berhubungan dengan peningkatan efisiensi pengoperasian system multimedia. Efisiensi berbeda dengan ekonomi, ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya itu digunakan agar tidak mengalami pemborosan tenaga, biaya dan waktu

3.1.6 Analisis Pelayanan (*Service*)

Pelayanan berhubungan dengan kenyamanan, artinya system informasi yang ada haruslah menimbulkan kenyamanan bagi penggunanya. Pada sistem lama pengguna tidak mendapatkan informasi yang menarik dikarenakan informasi disampaikan masih menggunakan cara manual seperti brosur yang hanya menampilkan gambar maupun teks saja.

4. Hasil Penelitian

1. Menu profil digunakan untuk menampilkan informasi tentang profil Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta.
2. Menu fasilitas digubakan untuk menampilkan informasi mengenai fasiliatas – fasilitas yang terdapat Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta seperti panggung hiburan, kantin, tempat parkir dan toilet.
3. Menu peta permainan digunakan untuk menampilkan informasi mengenai jenis – jenis permainan yang terdapat Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta seperti Merry Go Round, Jingle Train, Water Boom, Mandi Bola, View Whell, Kiddy Helly dan Taman Bintang Outbond.
4. Menu harga tiket untuk menampilkan informasi tentang jenis – jenis harga tiket di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari materi di atas, dengan adanya penelitian dan pembuatan laporan skripsi dengan judul **Sistem Informasi Peta Tempat Bermain di Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta Berbasis Aplikasi Multimedia**”, secara umum dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Tombol – tombol yang terdapat pada aplikasi multimedia ini akan membantu user atau pengguna untuk menggunakan maupun mendapatkan informasi tentang Peta Informasi Taman Rekreasi Purawisata Yogyakarta.
2. Aplikasi multimedia ini, dapat memberikan suatu nuansa baru dalam penyampaian informasi tentang Peta Informasi Taman Rekreasi purawisata Yogyakarta dan tidak mencoba menggantikan sistem yang lama.
3. Dengan adanya aplikasi multimedia ini dapat dipakai sebagai salah satu alternatif cara penyampaian informasi secara efektif dan efisien.

4. Dengan adanya aplikasi multimedia ini dapat meningkatkan kualitas layanan informasi terutama pada pengunjung sebagai operator karena tidak perlu berlama – lama membaca brosur.
5. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan metode analisis Payback Period, Return On Investment, dan Net Present Value maka pengembangan system yang baru layak untuk dilaksanakan.

6. Daftar Pustaka

Andi. 2000. *Mudah dan Cepat Mengolah Audio Menggunakan Cool Edit*. Yogyakarta

Kadir, A. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Offset Yogyakarta

Komputer, W. 2006. *Menggunakan Adobe Premiere Pro 1.5*. Semarang

Madcom, *Panduan Belajar desain Grafis dengan Corel Draw X4*. Madiun

Madcom, *Aplikasi Desain Grafis dengan Adobe Photoshop CS2*. Madiun

Prabowo, Eko. 2003. *Presentasi Multimedia dengan Director MX*. Elex Media Komputindo, Jakarta

Setyanto, A. S.Si., MT. *Multimedia Information Systems Platform*, www.KMEDIA.com

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi Offset, Yogyakarta

Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi Offset, Yogyakarta

