

**SISTEM PEMBELAJARAN PEMANDU WISATA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

**NO.441/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015**

*Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Jurusan  
Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang*



Oleh :

**CATARINA KEDANG**

**231 10 018**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA  
KUPANG  
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

NO.441/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015

SISTEM PEMBELAJARAN PEMANDU WISATA  
BERBASIS MULTIMEDIA

OLEH :

CATARINA KEDANG

231 10 018

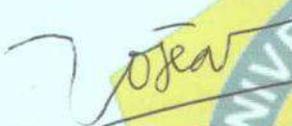
DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Donatus Manehat, S.Si, M.Kom

  
Emanuel Jando, S.Kom, MTI

Mengetahui  
Ketua Jurusan Teknik Informatika  
UNIKA Widya Mandira Kupang

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Teknik  
UNIKA Widya Mandira Kupang

  
Emiliaha Meolbatak, ST, MT

  
DR. Ir. Susilawati C. Laurentina, Pi.M.Sc, HE

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

NO.441/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015

SISTEM PEMBELAJARAN PEMANDU WISATA  
BERBASIS MULTIMEDIA

OLEH :

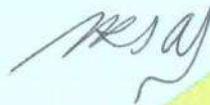
CATARINA KEDANG

231 10 018

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PENGUJI

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Paulus Irsan Dardana, ST, MM

Natalia M. R. Mamulak, ST, MM

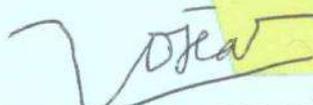
PENGUJI III



Donatus Manehat, S.Si, M.Kom

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana



Donatus Manehat, S.Si, M.Kom



Emanuel Jando, S.Kom, MTI

# MOTTO

*Jangan Takut Untuk Menghadapi  
Tantangan Hari Esok Sebab Itu  
Adalah Kunci Meraih Kesuksesan*

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya tulis tidak memuat karya atau bagian karya orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan daftar pustaka sebagaimana layaknya sebuah karya ilmiah.

Kupang, Juni 2015

Catarina Kedang

231 10 018

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas, rahmat dan berkat serta tuntunan-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik.

Saya juga mengucapkan syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang dengan caranya masing-masing telah mendukung saya dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Untuk itu pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai dan memberikan hikmat dalam penulisan Tugas Akhir ini;
2. Bapa Yakobus Kedang, mama Arni Pareira, saudari Indry Kedang, Jeny Kedang dan Icha Kedang yang senantiasa memberikan dukungan dan doa, kasih sayang dan cinta untuk saya;
3. Pater Yulius Yasinto, SVD, MA, M.Sc selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang;
4. DR. Ir. Susilawati C. Laurentia, Pi, M.Sc, HE selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang;
5. Bapak Donatus Manehat, S.Si , M.Kom selaku pembimbing 1, terima kasih untuk kesabaran, waktu, kesempatan dan pemikirannya yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini;
6. Bapak Emanuel Jando, S.Kom, MTI selaku dosen pembimbing 2, terima kasih untuk kesabaran, waktu, kesempatan dan pemikirannya yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Para dosen dan karyawan Jurusan Teknik Informatika, senang bisa mengenal orang-orang seperti kalian semua;
8. Sahabat-sahabatku tercinta yang telah berjuang bersama di Jurusan Teknik Informatika UNWIRA khususnya angkatan 2010 kelas B.
9. Seluruh pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, Tuhan Yesus Kristus kiranya membalas budi baik saudara-saudari sekalian;

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih terdapat jauh dari kesempurnaan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, Juni 2015

Penulis

## ABSTRAK

Lulusan SMK Pariwisata dihadapkan pada problematika dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pada aspek pengetahuan masih kurangnya pengetahuan dalam bidang pariwisata khususnya tempat – tempat wisata serta pengetahuan berbahasa, sedangkan pada aspek keterampilan dan sikap lebih pada tata bahasa serta cara berpenampilan yang kurang baik. Hal ini menyebabkan wisatawan yang datang berkunjung jarang menggunakan pemandu wisata lulusan SMK Pariwisata.

Multimedia dapat membantu dalam bidang pendidikan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan karena akan lebih mudah apabila suatu informasi divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak dengan banyak efek. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk menghasilkan informasi dengan teknik animasi yang mudah dipahami oleh siswa/siswi SMK Pariwisata tentang bagaimana menjadi seorang pemandu wisata yang baik.

Metode perancangan yang digunakan adalah model pengembangan multimedia dengan menetapkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Langkah-langkah dalam metode perancangan meliputi : analisis data, menentukan konsep desain, melakukan pengembangan, mengimplementasikan hasil design, melakukan pengujian dan mengevaluasi hasil. Aplikasi yang dibuat diimplementasikan menggunakan Macromedia Flash.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap 11 orang siswa, diperoleh hasil bahwa siswa sangat menyukai aplikasi ini dan aplikasi ini mampu menambah pengetahuan anak-anak SMK Pariwisata tentang bagaimana menjadi seorang pemandu wisata yang baik.

**Kata Kunci :** SMK Pariwisata, problematika, *Macromedia Flash*.

## ABSTRACT

Tourism vocational graduates are faced with the problems in the aspect of knowledge, skills and attitudes. In the aspect of knowledge is still a lack of knowledge in the field of tourism, especially where - as tourist attractions as well as knowledge of language, while the aspect of skills and attitudes more on grammar and dressed unfavorable way. This led to tourists who come to visit rarely use tour guides Tourism vocational graduates.

Multimedia can help in the field of education to facilitate the students understand the material provided because it would be easier if an information is visualized in the form of moving images with lots of effects. The purpose of this application is to generate information with animation techniques easily understood by students / student of SMK Tourism about how to be a good tour guide.

Design method used is a multimedia development model with a set of steps that must be followed to produce products such as the design of multimedia applications. The steps in the design method includes: data analysis, determine the design concept, to develop, implement the results of the design, testing and evaluating the results. Applications created using Macromedia Flash is implemented.

Based on the results of tests carried out on 11 students, we know the result that students enjoy this application and the application is able to increase children's knowledge about the Tourism vocational school how to be a good tour guide.

**Key words** : Tourism vocational graduates , *Macromedia Flash*, problems, .

## DAFTAR ISI

<b>Judul</b> .....	.....
.....	i
<b>Halaman Persetujuan</b> .....	.....
.....	ii
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	.....
.....	iii
<b>Halaman Persembahan</b> .....	.....
.....	iv
<b>Motto</b> .....	.....
.....	v
<b>Pernyataan Keaslian Karya</b> .....	.....
.....	vi
<b>Kata Pengantar</b> .....	.....
.....	vii
<b>Abstrak</b> .....	.....
.....	ix
<b>Abstract</b> .....	.....
.....	x
<b>Daftar Isi</b> .....	.....
.....	xi
<b>Daftar Gambar</b> .....	.....
.....	xiv

<b>Daftar Tabel</b> .....	
.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	
.....	1
1.1. Latar Belakang .....	
.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	
.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	
.....	3
1.4. Tujuan Penulisan .....	
.....	3
1.5. Manfaat Penulisan .....	
.....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	
.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	
.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	
.....	9
2.1. Perbandingan Terhadap Peneliti Sebelumnya.....	
.....	9
2.2. Gambaran Umum Pemandu Wisata.....	
.....	14

2.3. Sejarah Multimedia .....	21
2.4. Definisi Multimedia .....	22
2.5. Kelebihan Multimedia di Bidang Pendidikan .....	23
2.6. Pengertian Sistem Pembelajaran .....	23
2.7. <i>Mocromedia Flash</i> .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	27
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2. Analisis Peran Sistem .....	28
3.3. Analisis Peran Pengguna .....	29
3.4. Analisis Perangkat Pendukung .....	29
3.5. Struktur Menu Aplikasi .....	30
3.6 Story board .....	31

3.7 Perancangan Tampilan.....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM .....</b>	<b>47</b>
4.1 Implementasi Aplikasi.....	47
4.2 Tampilan Aplikasi .....	48
4.3 Publish Aplikasi .....	69
<b>BAB V ANALISIS HASIL .....</b>	<b>71</b>
5.1 Ujicoba Pemakai.....	71
5.2 Hasil Pengujian.....	73
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
6.1. Kesimpulan .....	77
6.2. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	4
Gambar 2.1 Area Kerja <i>Macromedia Flash</i> .....	24
Gambar 3.1 Hirarki Menu Aplikasi .....	
.....	31
Gambar 3.2 Tampilan <i>login</i> .....	
.....	36
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama .....	
.....	37
Gambar 3.4 Tampilan Menu Pengetahuan.....	
.....	38
Gambar 3.5 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Tempat Pariwisata.....	
.....	38
Gambar 3.6 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Berbahasa .....	
.....	39
Gambar 3.7 Tampilan Menu Keterampilan .....	
.....	39
Gambar 3.8 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Tata Bahasa.....	
.....	40
Gambar 3.9 Tampilan Sub Menu Cara Berpakaian .....	
.....	41

Gambar 3.10 Tampilan Menu Sikap .....	41
.....	41
Gambar 3.11 Tampilan Sub Menu Penampilan .....	42
.....	42
Gambar 3.12 Tampilan Sub Menu Jujur .....	42
.....	42
Gambar 3.13 Tampilan Sub Menu Sabar .....	43
.....	43
Gambar 3.14 Tampilan Menu Sopan .....	44
.....	44
Gambar 3.15 Tampilan Menu Keterampilan Berkomunikasi .....	44
.....	44
Gambar 3.16 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	44
.....	44
Gambar 3.17 Tampilan Menu Exit .....	45
.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Login.....	47
.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Kesalahan <i>Login</i> .....	48
.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	49
.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Menu Pengetahuan.....	51
.....	51

Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Tempat Pariwisata .....	53
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Berbahasa .....	54
Gambar 4.7 Tampilan Menu Keterampilan .....	55
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Tata Bahasa .....	57
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Cara Berpakaian .....	58
Gambar 4.10 Tampilan Menu Sikap .....	60
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Penampilan .....	62
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Jujur .....	63
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Sabar .....	64
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Sopan .....	65
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Keterampilan Berkomunikasi .....	66
Gambar 4.15 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan .....	67

Gambar 4.16 Tampilan Menu Exit .....	
.....	68
Gambar 4.17 <i>Publish File Macromedia Flash</i> .....	
.....	70
Gambar 5.1 Grafik Jawaban Responden.....	
.....	75
Gambar 5.2 Grafik Pengujian Aplikasi.....	
.....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan terhadap Peneliti sebelumnya.....	
.....	12
Tabel 3.1 Story board.....	
.....	32
Tabel 5.1 Tabel kuesioner .....	
.....	69
Tabel 5. Tabel Hasil Penilaian .....	
.....	72