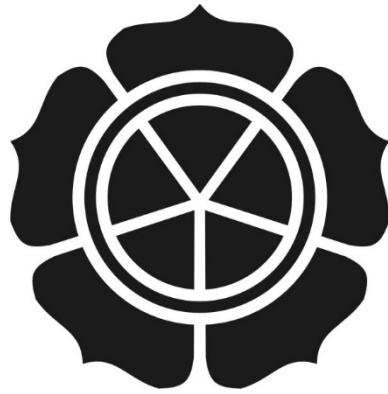


**DESAIN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS WEB DI BEATBOLD.COM**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dema Mathias Lumban Tobing

12.02.8188

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**DESAIN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS WEB DI BEATBOLD.COM**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Dema Mathias Lumban Tobing

12.02.8188

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**DESAIN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS WEB DI BEATBOLD.COM**

yang disusun oleh

Dema Mathias Lumban Tobing

12.02.8188

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 September 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**DESAIN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS WEB DI BEATBOLD.COM**

yang disusun oleh

Dema Mathias Lumban Tobing

12.02.8188

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

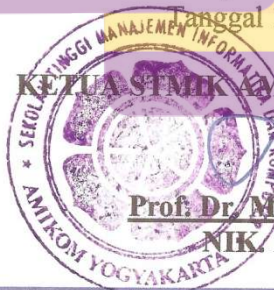
M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
tanggal 11 Maret 2015



**KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
AMIKOM YOGYAKARTA**

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

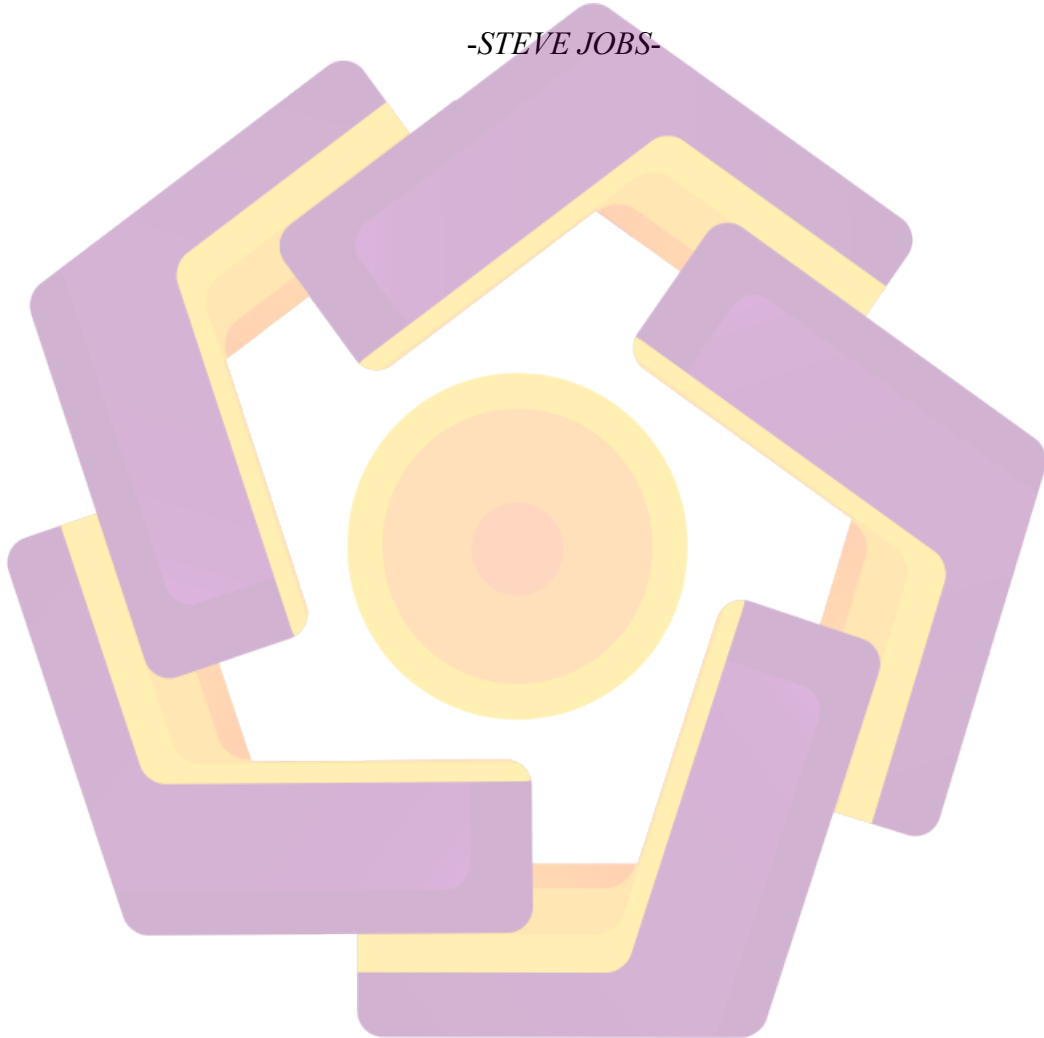
Yogyakarta, 9 Maret 2015

Dema Mathias Lumban Tobing
NIM. 12.02.8188

MOTTO

“IT’S REALLY HARD TO DESIGN PRODUCTS BY FOCUS GROUPS. A LOT OF TIMES, PEOPLE DON’T KNOW WHAT THEY WANT UNTIL YOU SHOW IT TO THEM.”

-STEVE JOBS-



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Tuhan Yesus Kristus yang membaringkan aku di rumput yang hijau, yang membimbingku ke air yang tenang dan menyegarkan jiwaku.
- Papa dan Mama (Tobing) yang selalu setia memberikan dukungan yang luar biasa dalam doa dan menata masa depanku.
- Debby adikku tercinta yang selalu memberi aku semangat saat aku lemah.
- Adikku Dhea yang ada di surga, semoga apa yang aku kerjakan selama ini bisa membahagiakan kamu di sana.
- Indrilily Rambu Oru yang sabar dan terus mencintai aku apa adanya. I Love U
- Bapak Tonny Hidayat yang memberikan saya bimbingan yang luar biasa dan mengajari saya dalam berlogika dengan benar.
- Bapak Barka Satya, wali dosen, sahabat yang membimbing saya sebagai mahasiswa dari semester awal hingga saat ini.
- Agus Sumarwan, Alfiana Putri, Reni Sutantri yang sudah membantu aku dalam menyelesaikan tugas akhirku, segera menyusul ya!
- Grup jemek gage Arian, Devi, Yeni, Putra, Gede, Wisnu, Andi, Ika, Ning, Reka thanks guys for supporting me.
- BeatBold.com untuk kebahagiaan musik Indonesia

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan berkat dan karunia kepada setiap hamba-Nya.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma-III Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya Tugas Akhir yang berjudul **“DESAIN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF DI BEATBOLD.COM”**, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Papa, Mama, Keluarga dan Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang hebat yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya pecinta konsep-konsep baru dalam dunia teknologi informasi.

Yogyakarta, 27 Februari 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	Error! Bookmark not defined.
Lembar Pernyataan.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1 Survey / Observasi	5
1.6.2 Study Literatur.....	5
1.6.3 Study Pustaka	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.1.1 Penelitian Terdahulu	8
2.1.2 Penelitian Sekarang	10
2.1.3 Perbandingan Penelitian	10
2.2 Multimedia	12
2.2.1 Pengertian Multimedia	12
2.2.2 Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli	12
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	13
2.2.4 Struktur Multimedia	15
2.2.5 Langkah-langkah Pengembangan Multimedia	17
2.3 Internet	20
2.3.1 Pengertian Internet	20
2.3.2 Sejarah Internet	21
2.3.3 Manfaat Internet	21
2.4 Website	22
2.4.1 Pengertian Website	22
2.4.2 Konsep Dasar Pembuatan Website	22
2.4.3 HTML	24
2.4.4 CSS	25
2.4.5 Javascript	25
2.4.6 Turn.Js	26
2.5 Definisi Interaktif	26
BAB III PERANCANGAN	27
3.1 Tinjauan Umum	27
3.1.1 Tentang Website BeatBold.com	27
3.1.2 Masalah Website BeatBold.com	27
3.2 Studi Kelayakan	28
3.2.1 Teknis	28
3.2.2 Organisasi	28
3.2.3 Hukum	28
3.2.4 Strategik	29

3.3 Analisis Kebutuhan	29
3.3.1 Fungsional	29
3.3.2 Non-Fungsional	29
3.4 Merancang Konsep	32
3.5 Merancang Isi	34
3.5.1 Isi Majalah Digital	34
3.5.2 Struktur Majalah Digital Yang Digunakan	34
3.6 Merancang Naskah	35
3.7 Merancang Grafik	38
3.7.1 Merancang Antar Muka	38
3.7.2 Merancang Halaman Cover	38
3.7.3 Merancang Halaman Isi	39
BAB IV PEMBAHASAN	40
4.1 Mengelola dan Mengolah Grafik	40
4.2 Membuat Halaman Digital Menggunakan Serif Web PlusX7	46
4.3 Membuat Majalah Digital Interaktif Menggunakan Turn.Js	53
4.4 Tampilan Majalah Digital Interaktif	57
4.5 Testing dan Implementasi Sistem	59
4.5.1 Testing Offline	60
4.5.2 Testing Online	65
4.5.3 Menggunakan Sistem	67
4.6 Memelihara Sistem	68
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

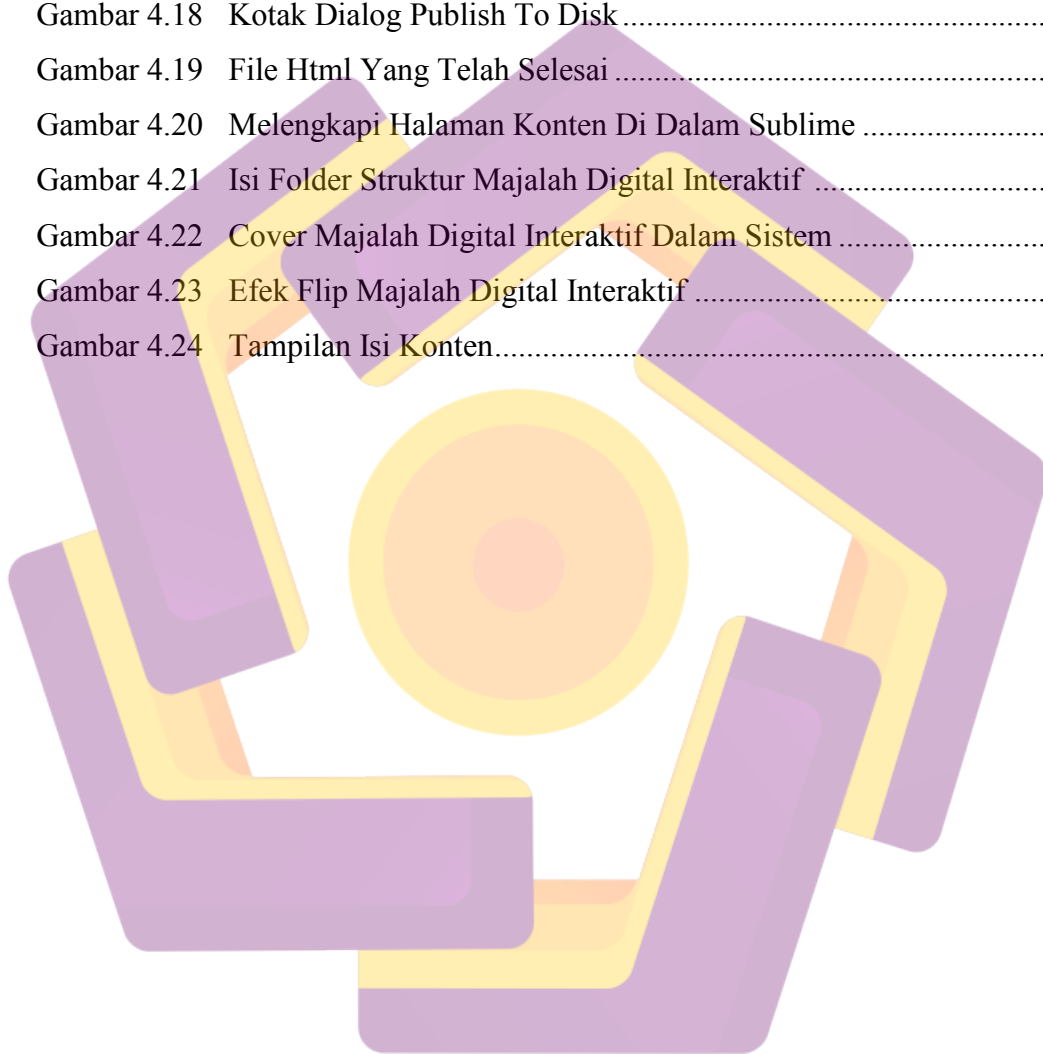
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sekarang Dan Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Tabel Keterangan Naskah Majalah.....	36
Tabel 4.1 Perangkat Keras Dan Lunak Untuk Testing.....	59
Tabel 4.2 Perbandingan Kecepatan Loading Majalah Digital Interaktif.....	60
Tabel 4.3 Perbandingan Kenyamanan Tampilan.....	61
Tabel 4.4 Perbandingan Fungsi Video Dan Audio.....	62
Tabel 4.5 Perbandingan Efek Flip Majalah Dengan Turn.Js.....	62
Tabel 4.6 Fungsi Tombol Navigasi Pada Ketiga Perangkat.....	64
Tabel 4.7 Kecepatan Internet.....	66
Tabel 4.8 Hasil Testing Online.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Screenshot Aplikasi Multimedia Majalah Digital Sebagai Media Promosimajalah Online Entrepreneur Magz.....	9
Gambar 2.2	Screen Shot Majalah Digital Musik Destiny God.....	10
Gambar 2.3	Struktur Linear	15
Gambar 2.4	Strukturhierarkis.....	15
Gambar 2.5	Strukturnonlinier	16
Gambar 2.6	Strukturkomposit.....	16
Gambar 2.7	Proses Pengembangan sistem Multimedia	17
Gambar 3.1	Halaman Website Utama Beatbold.Com	27
Gambar 3.2	Tampilan Utama Ketika User Masuk Beatbold.Com	33
Gambar 3.3	Pilihan Menu Digimagz	33
Gambar 3.4	Tampilan Konsep Menuju Majalah Digital Interaktif	33
Gambar 3.5	Struktur Navigasi Pada Web	35
Gambar 3.6	Struktur Navigasi Pada Majalah	35
Gambar 3.7	Bagan Cover.....	38
Gambar 3.8	Bagan Isi.....	38
Gambar 4.1	Kotak Dialog New Pada Adobe Indesign Cc.....	41
Gambar 4.2	Tampilan Lembar Kerja Adobe Indesign.....	42
Gambar 4.3	Tampilan Import Bahan	42
Gambar 4.4	Tampilan File Yang Telah Diletakkan Di Lembar Kerja.....	43
Gambar 4.5	Mengatur Letak Bahan Agar Menjadi Cover Majalah.....	43
Gambar 4.6	Tampilan Export File	44
Gambar 4.7	Tampilan Export File JPEG	45
Gambar 4.8	Kotak Dialog Utama Serif Webplus X7.....	46
Gambar 4.9	Kotak Dialog Page Properties	47
Gambar 4.10	Lembarkerjautama Serif Webplus X7.....	48
Gambar 4.11	Import File Gambar Ke Dalam Lembar Kerja	48
Gambar 4.12	Menu Quick Button.....	49

Gambar 4.13	Kotak Dialog Insert Youtube Video	49
Gambar 4.14	Lembar Kerja Setelah Memasukkan Video Youtube.....	50
Gambar 4.15	Tombol Iframe	51
Gambar 4.16	Kotak Dialog Insert HTML.....	51
Gambar 4.17	Halaman Digital Yang Telah Selesai	52
Gambar 4.18	Kotak Dialog Publish To Disk.....	53
Gambar 4.19	File Html Yang Telah Selesai	53
Gambar 4.20	Melengkapi Halaman Konten Di Dalam Sublime	56
Gambar 4.21	Isi Folder Struktur Majalah Digital Interaktif	57
Gambar 4.22	Cover Majalah Digital Interaktif Dalam Sistem	57
Gambar 4.23	Efek Flip Majalah Digital Interaktif	58
Gambar 4.24	Tampilan Isi Konten.....	58



INTISARI

Teknologi berkembang dengan pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Perkembangan teknologi yang menonjol salah satunya adalah teknologi informasi dan komputer di bidang jurnalistik yang memberikan sebuah informasi kepada manusia. Salah satu kemajuan teknologinya adalah perubahan informasi media cetak menjadi media digital. BeatBold.com merupakan salah satu portal musik di Indonesia yang ingin menerbitkan majalah digital dengan cara yang interaktif yang terdapat video dan audio.

Memanfaatkan teknologi yang sudah maju baik dari segi perangkat keras dan perangkat lunak yang tersedia maka desain yang dibutuhkan adalah desain majalah yang dapat menampung segala aktivitas multimedia yang dapat diakses melalui browser modern dengan melakukan desain halaman dengan memberikan media interaktif video dan audio, melaksanakan tahap testing dan publikasi di dalam website BeatBold.com.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa majalah digital interaktif dapat menampilkan audio, video dan majalah dapat berjalan menggunakan browser yang sudah mendukung HTML 5.

Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, HTML5, Majalah, Digital, Music

ABSTRACT

The digital age has changed human lifestyle. Getting information through newspaper, magazines and other journals in the physical of the paper is not too desirable because it is considered to be less practical and effective. Many journalistic media company that originallu sold the news trthrough the print media switch to digital media and one way is to convert them into Portable Document Format (PDF).

Music is an integral part in entertainment journalism, but information on the current music emphasizes information and gossip about the personal lives of musician than with the quality of his music. Using the PDF for news and music information considered less interactive because the reader can only read his review without listening to the song or see the music video.

BeatBold [dot] com is one of the digital music portal in Indonesia and recognized by many musicians, music journalists to a major label company in Indonesia to review the music world since 2012 Innovations continue to follow the development of digital technology. One of the innovations that the author did was to make a digital music magazine, interactive and can be accessed through a variety of modern browser so that the reader can read a review about music while listening to the song. This interactive digital magazine created using HTML 5 base so it can opened through any modern browser either through a desktop or mobile.

Keyword: *Web, Magazine, Digital, Interactive, BeatBold.com*