

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT
MUSIK TRADISIONAL PADA SANGGAR NGAHI RAWI PAHU
DOMPU NTB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh:

Moh. Amry Rif'an

06.11.1298

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT
MUSIK TRADISIONAL PADA SANGGAR NGAHI RAWI PAHU
DOMPU NTB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Moh. Amry Rif'an

06.11.1298

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT
MUSIK TRADISIONAL PADA SANGGAR NGAHI RAWI PAHU
DOMPU NTB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Moh. Amry Rifan

06.11.1298

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fattah, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA SANGGAR NGAHIRAWI PAHU DOMPU NTB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Moh. Amry Rif'an

06.11.1298

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 15 agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fattah, M.Kom.
NIK. 190302096

Hartatik, S.T, M.Cs.
NIK. 190000017

Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom.
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 september 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 6 september 2014

Moh. Amry Rifan

NIM. 06.11.1298

Motto

Setinggi-tinggi ilmu adalah yang membuatmu paling merunduk;
seutama-utamanya adalah yang membuatmu kian takut kepada Allah

–Ibn Athaillah

Ilmu itu didatangi, bukan mendatangi

–Imam Malik

Siapa yang mendugamu baik, maka benarkanlah dugaannya.

Yakni dengan benar-benar menjadi baik.

– Sayyidina Ali Ibnu Abi Thalib



Halaman Persembahan

Bismillahirrohmanirrohiim..

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

Aji dan Umi tersayang, yang telah banyak memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

Abang dan kakak aku yang aku sayangi: kakak wita beserta anak dan suaminya, abang etong alias polisi bombai dan yang terakhir buat k'jek yang selalu mengirimi ane dui dan seluruh ponaan yang aku sayangi.

Pembimbingku, Bapak Hanif Al Fattah yang telah membimbing dan banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini, *makasih atas kepercayaan dan bimbingannya Pak,*

Adik2 aku yang semasa di jogja, Aries (biro) Agus (me'e) Emha (me'e) Rio (daro) moel saici da'ana yang gokil.

Anak2 kos alternatif, pak tono dan ibu kar, wando siregar, agus, richard, iyan, dimas, yang telah mengusir aku dari kos karna kelamaan di jogja.

Sahabat2 kampus, Zani Noviansyah a.k.a coben, Dennis Arista a.k.a bim, Indra Purwita a.k.a maggot, Dwi Boto Bagus Setiawan, Lius, Malik, Rida, Agus, Teo, Aan yang telah banyak meluangkan waktu untuk sekedar ngopi ngobrol bareng dan berbagi ilmu, thanks sob.

S1-TI E 06

Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warohmatullah wabarokatuh

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayahnya, penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis dan dan perancangan multimedia interaktif pada sanggar nggahi rawi pahu dompu**” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk dapat memenuhi persyaratan pencapaian gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Pembuatan skripsi ini pun tidak lepas dari berbagai pihak telah banyak membantu. Untuk Itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Keluargaku yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan selama menempuh pendidikan.
4. Semua teman S1-TI E 06.
5. Para penulis *e-book*, artikel dan buku-buku yang menjadi referensi bagi penyusun dalam pengerjaan skripsi ini.

Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk pengembangan lebih lanjut.

Wassalamualaikum warohmatullah wabarokatuh

Yogyakarta, September 2014

Moh. Amry Rif'an

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	2
1.3.Batasan Masalah.....	2
1.4.Tujuan Penelitian.....	3
1.5.Manfaat Penelitian.....	4
1.6.Metode Pengumpulan data	5
1.7.Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Pengertian Multimedia	8
2.1.2. Kelebihan Multimedia	9
2.1.3. Komponen Multimedia.....	9
2.2. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Multimedia	12
2.2.1. Pengembangan Sistem Multimedia	14

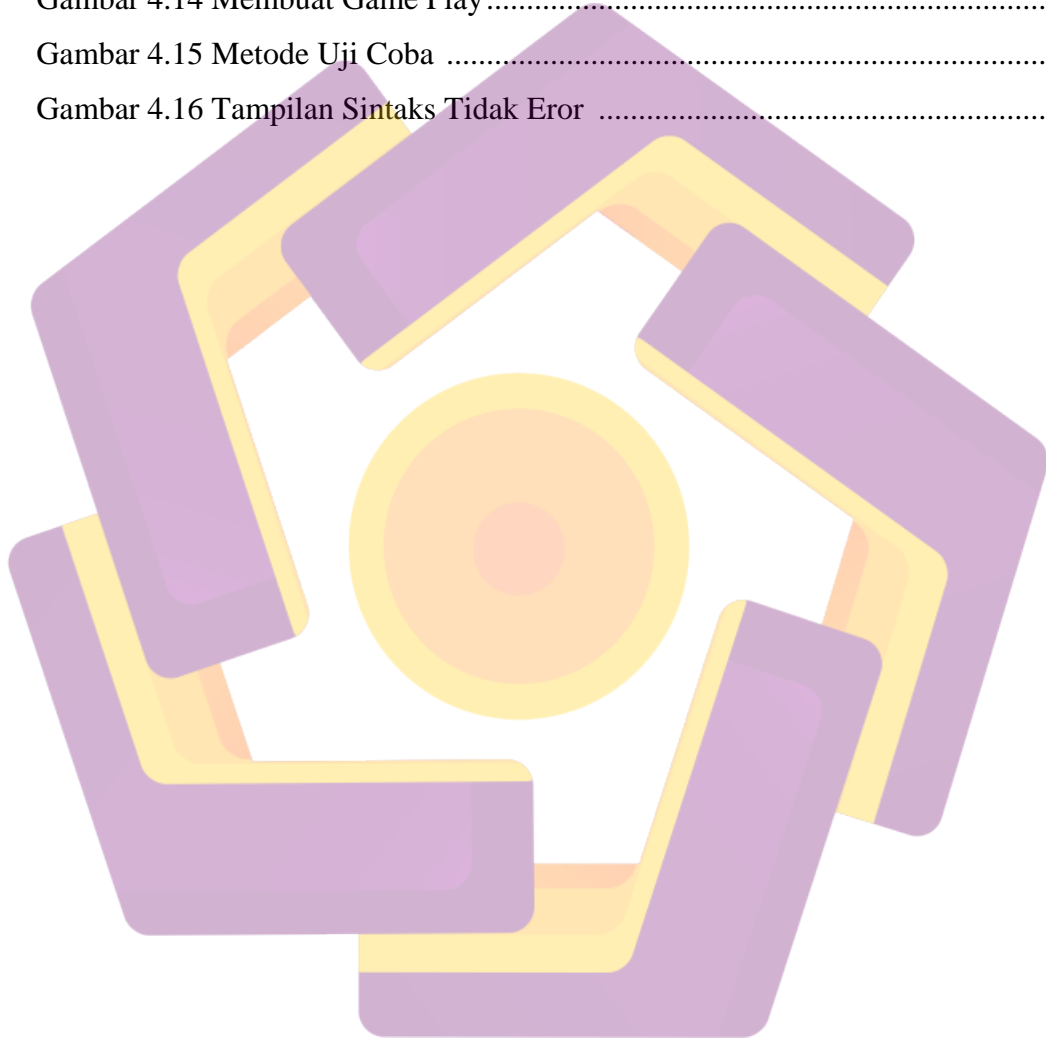
2.3. Aliran Aplikasi Multimedia.....	16
2.3.1. Struktur Linear.....	16
2.3.2. Struktur Menu.....	17
2.3.3. Struktur Hierarki.....	17
2.3.4. Struktur Jaringan.....	18
2.4. Acticionscript 2.0	19
2.5. Perangkat Lunak	20
2.5.1. Adobe Photoshop CS3.....	20
2.5.2. Coreldrow X4	23
2.5.3. Adobe Flash CS3	24
2.5.4. Adobe soundbooth CS3.....	26
2.6. Teori Dasar Alat Musik.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1. Analisis Sistem.....	29
3.1.1. Analisis SWOT.....	29
3.1.1.1. Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	29
3.1.1.2. Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	30
3.1.1.3. Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>).....	30
3.1.1.4. Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	31
3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	31
3.1.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.1.2.3. Aspek Sumber Daya Manusia	34
3.1.3. Analisis Kelayakan Sitem.....	34
3.1.3.1. Kelayakan Teknis	35
3.1.3.2. Kelayakan Teknologi.....	35
3.1.3.3. Kelayakan Hukum	35
3.1.3.4. Kelayakan Operasional.....	36
3.1.3.5. Menentukan Tools/software yang digunakan	36
3.2. Perancangan Sistem.....	37

3.2.1. Merancang Konsep	37
3.2.2. Merancang Isi	37
3.2.2.1. Flowchart dan Struktur Navigasi	37
3.2.3. Merancang Naskah/Story board	39
3.2.4. Merancang Grafis	41
3.2.5. Unsur Dalam Merancang Grafis.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Memproduksi Sistem	46
4.1.1. Persiapan Komponen.....	46
4.1.1.1. Pembuatan Tampilan Antarmuka	47
4.1.1.2. Pembuatan Gambar Alat Musik.....	48
4.1.1.3. Penyusunan Aset Grafis.....	50
4.1.1.4. Menyiapkan Aset Suara	51
4.1.1.5. Memasukan Aset	52
4.2. Pembahasan Pembuatan Aplikasi Alat Musik Tradisional.....	54
4.2.1. Pembuatan Tombol dan Move Clip.....	54
4.2.2. Pembahasan Actionscrip.....	57
4.2.3. Tampilan Bantuan.....	58
4.2.4 Tampilan Setting.....	59
4.2.5. Pembuatan Game Play.....	62
4.3. Pengujian Pemakaian Sistem.....	66
4.4. Pemeliharaan Sistem.....	69
4.5. Membuat File Executable	70
BAB V PENUTUP	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia	10
Gambar 2.2 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.3 Struktur Linear	16
Gambar 2.4 Aliran Aplikasi Multimedia Dengan Struktur Menu.....	17
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop Cs3.....	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash Cs3.....	25
Gambar 3.1 Flowchart Pengaturan Suara.....	38
Gambar 3.2 Flowchart Pengaturan Layar	39
Gambar 3.3 Perancangan Struktur Nafigasi	40
Gambar 3.4 Perancangan Naskah/Storyboard	41
Gambar 3.5 Tombol Main.....	42
Gambar 3.6 Tombol Bantuan.....	42
Gambar 3.7 Tombol Setting	42
Gambar 3.8 Tombol Kembali	42
Gambar 3.9 tombol Keluar.....	43
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu	43
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Main	44
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Bantuan	44
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Pengaturam.....	45
Gambar 4.1 Membuat Antar Muka	48
Gambar 4.2 Pembuatan Gambar Alat Musik.....	49
Gambar 4.3 Menyusun Aset.....	50
Gambar 4.4 Editing Suara	51
Gambar 4.5 Membuat Dokumen Baru Diflash	52
Gambar 4.6 Mengubah Ukuran Dokument.....	53
Gambar 4.7 Import Aset Keflash	53
Gambar 4.8 Membuat Button	54

Gambar 4.9 Memberikan Intence Nama Pada Button	55
Gambar 4.10 Membuat Movie Clip	55
Gambar 4.11 Memberikan Intence Nama Pada Movie Clip	56
Gambar 4.12 Membuat Tampilan Bantuan.....	57
Gambar 4.13 Membuat Tampilan Pengaturan	58
Gambar 4.14 Membuat Game Play.....	61
Gambar 4.15 Metode Uji Coba	66
Gambar 4.16 Tampilan Sintaks Tidak Error	67



INTISARI

Lahirnya Teknologi Informasi Sebagai konsekuensi Dari Perubahan zaman Yang Semakin Moderen, Terutama Dunia Industri Yang Semakin Pesat Turut mempengaruhi Berbagai Dimensi Kehidupan Manusia. Jika zaman Dulu Peralihan Dari zaman Pertanian ke industri, Maka Sekarang peralihan dari zaman industri ke zaman Teknologi Informasi, Dimana akses komunikasi dan jaringan informasi sudah begitu mudah dengan Alat bantu yang canggih. komputer merupakan sarana yang paling berpengaruh dalam perkembangan teknologi informasi. Saat Ini Segala Sesuatu dapat dilakukan oleh alat yang semakin hari semakin canggih Ini melalui dari mengolah data, membuat animasi, Desain Grafis, Mengolah media audio visual dan lain-lain dapat dilakukan oleh alat yang bernama komputer. Lahirnya komputer multimedia menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah. salah satu media yang telah banyak di Produksi adalah Multimedia Interaktif.

Alat Musik Tradisional merupakan salah satu alat Musik jenis perkusi yang di mainkan pada kedaerahan. Saat ini alat musik ini sudah di buat dalam bentuk yang menarik sebagai alat musik yang dapat di gunakan untuk mengenal musik bagi anak-anak dengan warna-warna yang menarik. Dalam penelitian ini akan dibuat Virtual Pada Alat Musik Tradisional yang dapat di mainkan oleh anak-anak. aplikasi ini menyediakan lagu anak-anak dan anak-anak dapat memainkan sendiri.

Metode penelitian yang digunakan yaitu tahap-tahap pengembangan multi media. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash Cs3 dan Actionscript sebagai Skript pendukungnya.

KATA KUNCI : Media publikasi, kompleks, Manual

ABSTRACT

Birth of the information technology as a consequence of a change is very progressive modern, especially the rapidly growing industry also affect various dimensions of human life. If the transition from the ancient era to the agricultural industry, it is now shifting from the industrial age into the information technology age, where access to communication and information networks have been so easy with the sophisticated tools. The computer is a tool that is most influential in the development of information technology. Nowadays everything can be done by a tool that is increasingly sophisticated through of the process data, create animation, graphic design, visual processing audia media and others can be done by a device called a computer. Birth of a multimedia computer to make the learning process more interesting and easier. One of the media Who have alotin productionis Interactive Multimedia.

Traditional musical instrument is one kind of percussion instrument which is played on regionalism. Currently this instrument has been made in the form of interest as a musical instrument that can be used to know the music to children with attractive colors. In this study will be made on the virtual traditional musical instruments that can be played by children. This application provides a children's song and the children can play alone.

The research method used is the stages of the development of multi media. The software used is Adobe Flash CS3 and Actionscript as supporting scripts.

Keywords: *animation, design and production*