

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ALBUM KENANGAN PADA KELAS “A”
TEKNIK INFORMATIKA 2007 BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rivki Novita Putri

07.11.1417

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ALBUM KENANGAN
PADA KELAS "A" TEKNIK INFORMATIKA 2007
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivki Novita Putri

07.11.1417

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ALBUM KENANGAN
PADA KELAS "A" TEKNIK INFORMATIKA 2007
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivki Novita Putri

07.11.1417

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Khusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Amir Fatah Sofvan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rivki Novita Putri

NIM : 07.11.1417

Jurusan : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Analisis dan Pembuatan Album Kenangan Pada Kelas
“A” Teknik Informatika 2007 Berbasis Multimedia

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penyusunan Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penyusunan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di STMIK Amikom Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penyusun,

Rivki Novita Putri

MOTTO

- ⇒ **Tidak ada sesuatu yang tidak dapat dilakukan jika mau berusaha.**
- ⇒ **Semangat mengubah masalah menjadi tantangan.**
- ⇒ **Keyakinan sendiri adalah jalan terbaik untuk maju.**
- ⇒ **Nasib seseorang bukan tergantung pada bintang, tetapi nasib itu berada di tangan orang itu sendiri.**
- ⇒ **Kesalahan terbesar dari seseorang adalah bila ia takut untuk membuat kesalahan.**
- ⇒ **Satu-satunya tempat kata “berhasil” muncul sebelum kata “kerja keras” adalah dalam kamus.**
- ⇒ **Kesombongan adalah “Aku” yang membumbung terlalu tinggi.**
- ⇒ **Lakukanlah apa yang ingin dilakukan, karena hidup hanya sementara.**

velz sedna -

PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dorongan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penyusun ingin menyampaikan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan berkah dan karunianya serta kesehatan kepada penyusun sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta, dan seluruh dosen pengajar serta karyawan yang telah memberikan bantuan kepada penyusun selama menuntut ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah berkenan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini selama dua semester, serta telah mengorbankan waktu, tenaga serta pikiran yang sangat berharga untuk memberikan perhatian, petunjuk dan dorongan yang berguna bagi penyusun dalam menyusun skripsi ini.
4. Khusnawi, S.Kom., M.Eng. dan Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom., selaku dosen penguji pada skripsi ini. Terimakasih atas semua koreksi dan masukan yang telah diberikan terhadap skripsi ini yang tentunya dengan maksud untuk lebih membangun aplikasi yang telah dibuat.

5. Ayah, ibu, kakakku dan adikku yang telah memberikan motivasi terbesar dalam penyusunan skripsi ini, penyusun sungguh merasa bersyukur memiliki mereka sebagai keluarga.
6. Mas Aprin, terimakasih atas bantuannya dalam pengerjaan aplikasi ini.
7. Teman-teman seangkatan S1 TI A 2007, *I love you so much* ^^ terimakasih telah “mendadar” saya sebelum pendadaran yang sesungguhnya.
8. Sahabat-sahabatku yang selama ini telah memberikan dukungan dan doa. *All the best for you guys.*
9. Untuk makhluk-makhluk yang sudah mengganggu dan sahabatku selama beberapa bulan terakhir, terimakasih telah menunjukkan dua dunia kepada kami (- -“).
10. Dan kepada pihak-pihak lain yang penyusun tidak dapat sebutkan satu per satu, terimakasih atas semua bantuan dan doanya.

Kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan kepada penyusun tidak akan pernah penyusun lupakan, hanya Allah SWT yang akan memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sujud syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, serta kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penyusunan skripsi ini dikerjakan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer dari STMIK Amikom Yogyakarta. Skripsi ini ada melalui suatu proses yang relatif panjang dan cukup menyita tenaga dan pikiran. Dan tentunya tanpa segenap motivasi, kesabaran, kerja keras, dan doa, mustahil saya sanggup untuk menjalani tahap demi tahap dalam pengerjaannya.

Tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pula dengan skripsi ini. Saran dan kritik yang membangun senantiasa dinanti oleh penyusun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Agustus 2011

Penyusun

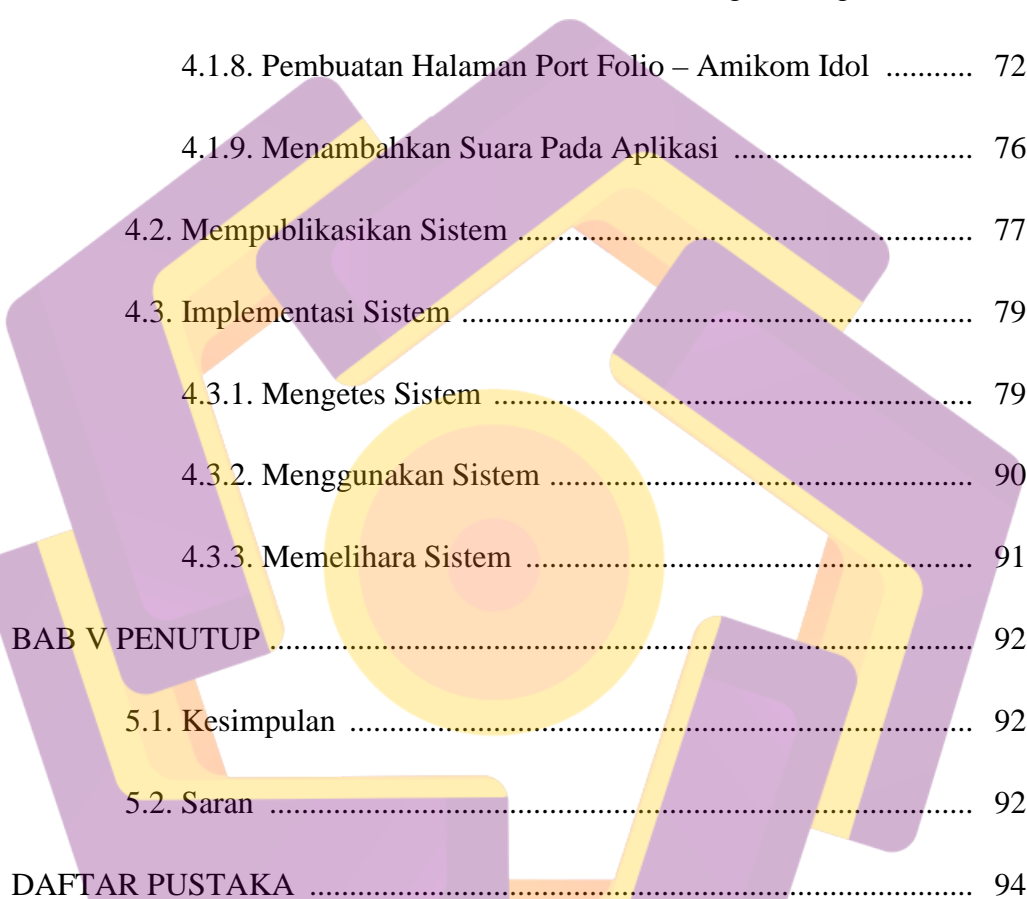
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRAK	xvi
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	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Sejarah Multimedia	7

2.2. Definisi Multimedia	7
2.3. Pengertian Aplikasi Multimedia	8
2.4. Komponen Desain Grafis Aplikasi Multimedia	9
2.4.1. Garis	9
2.4.2. Bentuk	9
2.4.3. Ilustrasi/ Gambar	10
2.4.4. Warna	10
2.4.5. Teks/ Tipografi	10
2.4.6. Ruang	11
2.4.7. Video	11
2.4.8. Audio	11
2.4.9. Animasi	12
2.5. Prinsip Dasar Desain Aplikasi Multimedia	12
2.5.1. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	12
2.5.2. Irama (<i>Rhythm</i>)	12
2.5.3. Skala/ Proporsi	13
2.5.4. Fokus	13
2.5.5. Kesatuan (<i>Unity</i>)	14
2.6. Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	16
2.6.1. Struktur Linier	16
2.6.2. Struktur Menu	17

2.6.3. Struktur Hierarki	18
2.6.4. Struktur Jaringan	19
2.6.5. Struktur Kombinasi	19
2.7. Perancangan Aplikasi Multimedia	20
2.7.1. Mendefinisikan Masalah	21
2.7.2. Merancang Konsep	21
2.7.3. Merancang Isi	21
2.7.4. Menulis Naskah	21
2.7.5. Merancang Grafik	22
2.7.6. Memproduksi Sistem	22
2.7.7. Melakukan Tes Pemakai	22
2.7.8. Menggunakan Sistem	22
2.7.9. Memelihara Sistem	22
2.8. Perangkat Lunak Yang Digunakan	23
2.8.1. Adobe Flash CS 4	23
2.8.2. Adobe Photoshop CS 2	26
2.8.3. Adobe Illustrator CS 3	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1. Tinjauan Umum	31
3.1.1. Sekilas Tentang Kelas A S1 Teknik Informatika	
2007	31

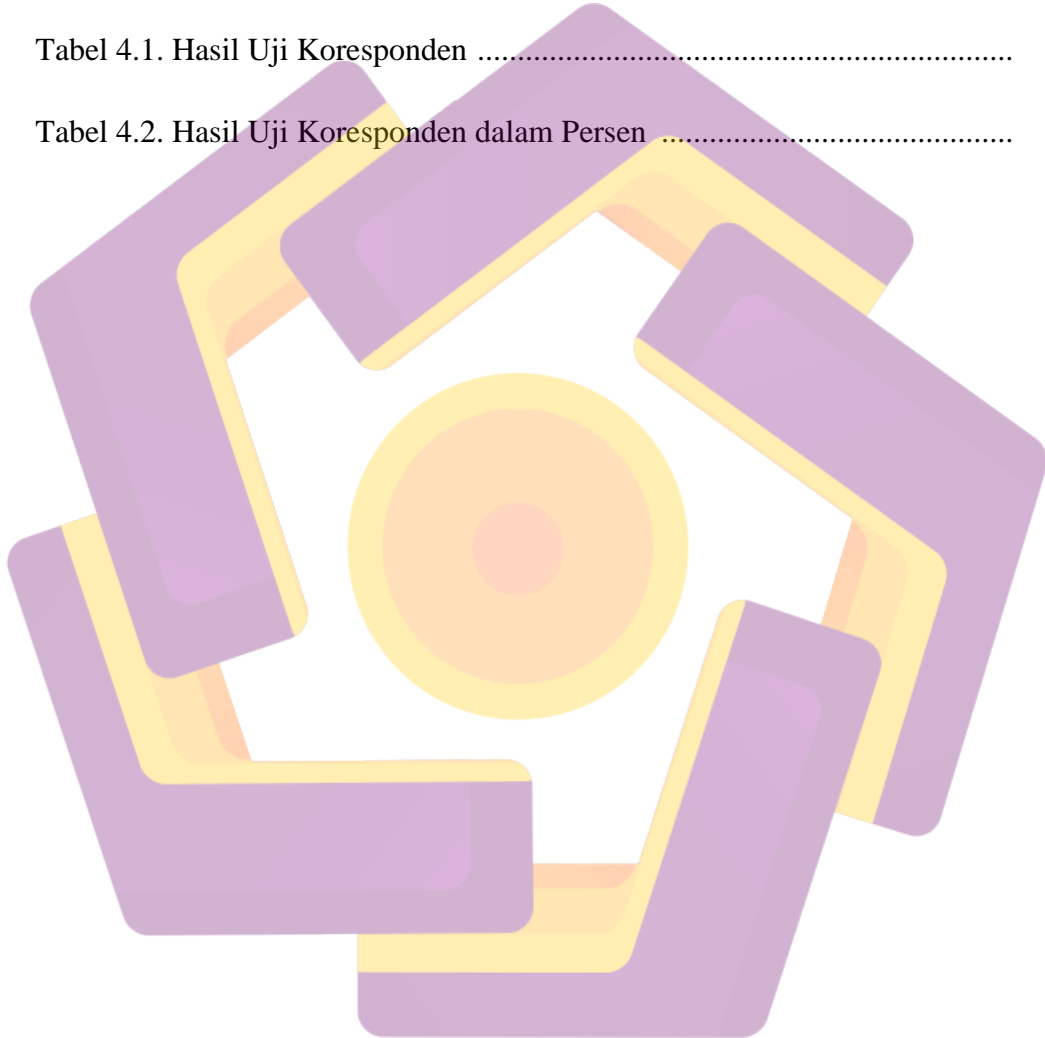
3.1.2. Struktur Organisasi	31
3.1.3. Kegiatan Yang Telah Dilakukan	32
3.2. Identifikasi Masalah	33
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	34
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional	34
3.5. Studi Kelayakan	37
3.5.1. Kelayakan Teknis	37
3.5.2. Kelayakan Hukum	37
3.5.3. Kelayakan Operasional	37
3.5.4. Kelayakan Ekonomi	38
3.6. Perancangan Sistem	
3.6.1. Merancang Konsep	42
3.6.2. Merancang Isi	43
3.6.3. Menulis Naskah	45
3.6.4. Merancang Grafik	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	53
4.1. Memproduksi Sistem	53
4.1.1. Pembuatan Layout dan Desain Album Kenangan	53
4.1.2. Pembuatan Halaman Home	61
4.1.3. Pembuatan Halaman About Us	63



4.1.4. Pembuatan Halaman The Crew	64
4.1.5. Pembuatan Halaman Photo Gallery	65
4.1.6. Pembuatan Halaman Port Folio	66
4.1.7. Pembuatan Halaman Port Folio – Digital Magazine	68
4.1.8. Pembuatan Halaman Port Folio – Amikom Idol	72
4.1.9. Menambahkan Suara Pada Aplikasi	76
4.2. Mempublikasikan Sistem	77
4.3. Implementasi Sistem	79
4.3.1. Mengetes Sistem	79
4.3.2. Menggunakan Sistem	90
4.3.3. Memelihara Sistem	91
BAB V PENUTUP	92
5.1. Kesimpulan	92
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Biaya dan Manfaat	39
Tabel 3.2. Storyboard	45
Tabel 4.1. Hasil Uji Koresponden	86
Tabel 4.2. Hasil Uji Koresponden dalam Persen	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2. Obyek-obyek yang saling berdekatan terlihat sebagai satu kesatuan	14
Gambar 2.3. Obyek-obyek yang saling berjauhan	14
Gambar 2.4. Obyek-obyek yang membentuk huruf N (obyek semu)	15
Gambar 2.5. Obyek-obyek yang membentuk orang menari dari biji kopi (obyek semu)	15
Gambar 2.6. Garis panah membantu mata untuk membelokkan obyek-obyek Lingkaran	15
Gambar 2.7. Obyek-obyek dengan bentuk yang sama terlihat sebagai satu kesatuan	16
Gambar 2.8. Obyek-obyek dengan warna yang sama terlihat sebagai satu kesatuan	16
Gambar 2.9. Struktur Linear	17
Gambar 2.10. Struktur Menu	17
Gambar 2.11. Struktur Hierarki	18
Gambar 2.12. Struktur Jaringan	29
Gambar 2.13. Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.14. Siklus Perancangan Aplikasi Multimedia oleh	

Raymon Mc Leod	23
Gambar 2.15. Interface Adobe Flash CS 4	26
Gambar 2.16. Interface Adobe Photoshop CS 2	28
Gambar 2.17. Interface Adobe Illustrator CS 3	30
Gambar 3.1. Sitemap Aplikasi	44
Gambar 3.2. Rancangan Halaman Home	49
Gambar 3.3. Rancangan Halaman About Us	50
Gambar 3.4. Rancangan Halaman The Crew	50
Gambar 3.5. Rancangan Halaman Photo Gallery	51
Gambar 3.6. Rancangan Halaman Port Folio – Digital Magazine	51
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Port Folio – Amikom Idol	52
Gambar 4.1. Desain layout aplikasi pada Adobe Illustrator	54
Gambar 4.2. Tampilan menu file untuk mengimpor file pada Adobe Flash ...	54
Gambar 4.3. Tampilan Library pada Adobe Flash	55
Gambar 4.4. Tampilan kotak dialog Convert to Symbol	55
Gambar 4.5. Tampilan frame simbol Button pada Timeline	56
Gambar 4.6. Tampilan tombol About Us	57
Gambar 4.7. Tampilan desain background	61
Gambar 4.8. Tampilan Stage dan Timeline pada halaman Home	62
Gambar 4.9. Tampilan bentuk petir pada aplikasi	62
Gambar 4.10. Tampilan akhir halaman Home	63

Gambar 4.11. Tampilan awal desain halaman About Us	63
Gambar 4.12. Tampilan Stage dan Timeline halaman About Us	64
Gambar 4.13. Tampilan Stage dan Timeline halaman The Crew	65
Gambar 4.14. Tampilan Stage dan Timeline halaman Photo Gallery	66
Gambar 4.15. Tampilan Stage dan Timeline halaman Port Folio	67
Gambar 4.16. Tampilan Stage dan Timeline Port Folio – Digital Magazine .	72
Gambar 4.17. Tampilan Any Video Converter	73
Gambar 4.18. Tampilan Video Option pada Any Video Converter	73
Gambar 4.19. Tampilan Tombol Convert pada Any Video Converter	73
Gambar 4.20. Tampilan Stage dan Timeline Port Folio – Amikom Idol	75
Gambar 4.21. Tampilan Menu File untuk membuka Publish Setting	78
Gambar 4.22. Tampilan kotak dialog Publish Setting	78
Gambar 4.23. Tampilan halaman Home	79
Gambar 4.24. Tampilan halaman About Us	80
Gambar 4.25. Tampilan halaman The Crew	81
Gambar 4.26. Tampilan halaman Photo Gallery	82
Gambar 4.27. Tampilan halaman Port Folio	83
Gambar 4.28. Tampilan halaman Port Folio – Digital Magazine	84
Gambar 4.29. Tampilan halaman Port Folio – Amikom Idol	85

INTISARI

Kenangan masa sekolah akan lebih mengena jika terdapat media untuk merekamnya. Dan album kenanganlah yang biasa dibuat untuk sedikit mengenang masa-masa di sekolah. Album kenangan merupakan kumpulan kenangan semasa menempuh pendidikan di sekolah yang berwujud dan akan dibawa oleh siswanya begitu menyelesaikan pendidikannya. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, pemanfaatan multimedia selalu dapat dimaksimalkan, seperti dalam pembuatan album kenangan yang biasanya dicetak dengan cukup biaya, mampu diminimalisir dengan dibuatnya album kenangan digital berbasis multimedia. Selain hemat biaya, album kenangan ini juga merekam berbagai informasi dalam bentuk teks, suara, dan video, serta sedikit sentuhan animasi dalam pembuatannya.

Tahapan dalam merancang aplikasi album kenangan ini, yaitu: Mendefinisikan Masalah, Merancang Konsep, Merancang Isi, Menulis Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Melakukan Tes Pemakai (Mengetes Sistem), Menggunakan Sistem, dan Memelihara Sistem. Dalam merancang album kenangan ini, penyusun menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan album kenangan ini adalah untuk merancang aplikasi multimedia yang menarik dibutuhkan kreativitas, kemampuan teknik, ketelitian serta keuletan dalam merancang dan membuat desain grafik hingga animasinya. Uji koresponden yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi album kenangan ini dinilai baik oleh responder (calon pemakai). Dengan dibuatnya aplikasi album kenangan ini, telah cukup membuktikan bahwa multimedia mampu berperan di dunia Teknologi Informasi dengan memanfaatkan keahliannya dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Multimedia, Album Kenangan

ABSTRAK

Memories of the school would be more striking if there is a media to record it, and usually to commemorate the times in school be used memories album. Memories album is a collection of memories during was educated at the school in the form and will be brought by the students was so completed their education. In line with developments in science and information technology, the use of multimedia can always be maximized, as in making memory album are usually printed with a considerable cost, can be minimized with the establishment of multimedia-based digital memory album. In addition to saving costs, this memorable album also record various information in the form of text, voice, and video, as well as a touch of animation in the making.

Step of designing applications of this memories album, namely: Defining the Problem, Design Concepts, Content Designing, Script Writing, Graphic Designing, Producing System, Perform Test User (Test Systems), Using the System, and Maintain System. In designing this memories album, drafters use the analysis of functional requirements and non-functional requirements analysis.

The conclusion from making of the memories album is to design an exciting multimedia applications required creativity, technical ability, thoroughness and tenacity in designing and making graphic design to animation. Test correspondent who has done obtained the conclusion that the application of these memories album were rated as good by responders (potential users). With the establishment of these memories album, been sufficiently proved that multimedia can play a role in the world of Information Technology with the advantage of its expertise in delivering information more interesting and interactive.

Keyword: *Multimedia, Memories Album*