

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GITAR
BLUES PADA PERUSAHAAN ALLDINT**

SKRIPSI



disusun oleh

Damarjati Satya Gumelar

07.12.2719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GITAR
BLUES PADA PERUSAHAAN ALLDINT**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Damarjati Satya Gumelar

07.12.2719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Gitar Blues
pada Perusahaan Alldint**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Damarjati Satya Gumelar

07.12.2719

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2011

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Gitar Blues
pada Perusahaan Aaldint**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Damarjati Satya Gumelar
07.12.2719**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

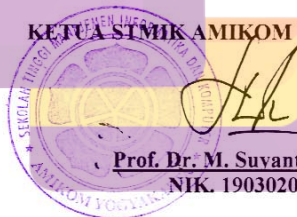
**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047**

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN MOTTO

“ Dan janganlah mengikuti apa yang engkau tak mempunyai pengetahuan itu.

Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semua itu akan diminta

Pertanggungjawaban “

(17 : 36)

“ Dan tolong menolonglah dalam kebajikan, dan jangan kamu tolong menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan, dan bertakwa kepada Allah “

(5 : 2)

“ Hidup bukanlah tentang apa yang kita dapat peroleh dari orang lain dan orang disekitar, tetapi tentang apa yang dapat kita beri kepada mereka, dan jadilah manusia yang mempunyai pengaruh positif “

(Penulis)

“ Lihatlah dirimu jangan dari jalan pikiranmu, tetapi lihatlah dirimu dari kaca mata orang lain, dan jadilah lebih baik. Lalu tersenyumlah pada mereka, maka mereka akan

tersenyum padamu “

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT atas limpahan berkah dan karunia-Nya.
- ❖ Bunda yang selalu kusayangi, rasa sayangmu ga akan pernah pudar dihatiku. Dan untuk ayah yang kubanggakan, bimbinganmu tlah menjadikanku lelaki kuat yang sejati. Rasa terima kasihku ga akan pernah sebanding dengan apa yang tlah kalian beri padaku.
- ❖ Untuk adikku Aline, jadilah yang terbaik. Kehadiranmu menghapus kesendirianku.
- ❖ Seluruh keluarga besar Alm. Ardjo Nawadji dan Alm. Soehardjo, terima kasih sedalam –dalamnya.
- ❖ Untuk kawan – kawan seperjuangan S1 –SI – I, kita bertemu dalam kesuksesan....!! Terima kasih supportnya selama ini.
- ❖ Sahabat – sahabatku dalam Armada Cilacap, kita semua akan jadi bos besar.... haaahahaha....
- ❖ Seluruh musisi tanah air, teruslah berkarya...
- ❖ Untuk anak – anak kos gang Dolly... Matur kesuwun.. ^_^

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah bagi penyusun, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Gitar Blues Pada Perusahaan Musik Alldint” dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

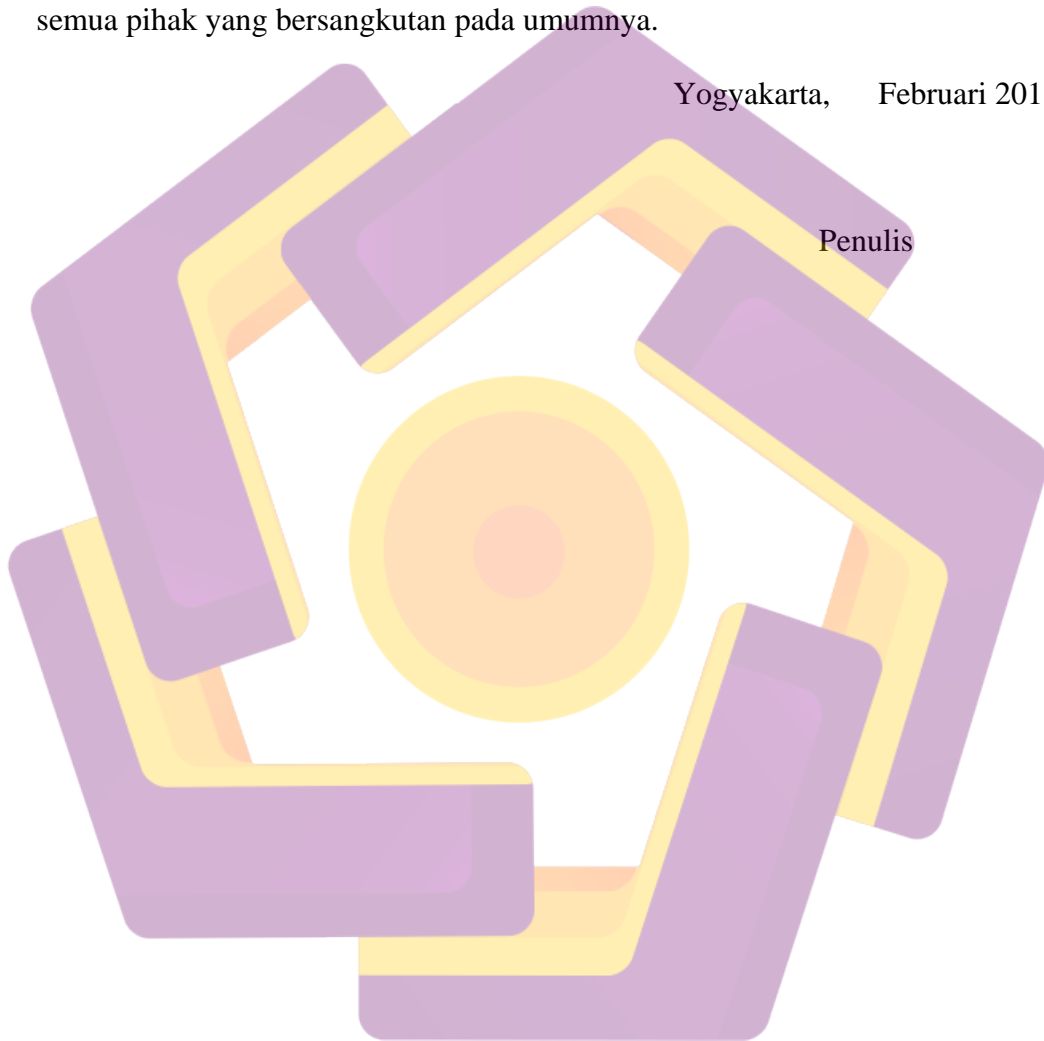
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi waktu, membantu dan memberikan arahan pada penulis hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan penulisan pada tugas-tugas penulis di masa-masa mendatang. Skripsi ini akan sangat berarti jika dapat memberikan manfaat yang tidak pernah habis bagi penulis khususnya, dan bagi semua pihak yang bersangkutan pada umumnya.

Yogyakarta, Februari 2011

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAKSI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Konsep Dasar Informasi	7

2.1.1.	Kualitas Informasi-----	7
2.1.2.	Nilai Informasi -----	8
2.2.	Konsep Dasar Multimedia-----	8
2.2.1.	Definisi Multimedia-----	8
2.2.2.	Struktur Sistem Aplikasi Multimedia-----	9
2.2.3.	Elemen – Elemen Multimedia -----	14
2.2.4.	Definisi Multimedia Pembelajaran-----	16
2.3.	Perangkat Lunak yang Digunakan-----	17
2.3.1.	Macromedia Director MX -----	17
2.3.2.	Adobe Premiere CS3 -----	18
2.3.3.	Adobe Audition 1.5-----	19
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1.	Tinjauan Umum-----	21
3.2.	Analisis Sistem-----	21
3.2.1.	Analisis Kelemahan Sistem -----	22
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem -----	26
3.2.3.	Analisis Biaya dan Manfaat -----	28
3.2.4.	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>)-----	30
3.2.5.	Metode Pengembalian Investasi (ROI) -----	31
3.2.6.	Metode <i>Net Present Value</i> (NPV) -----	32
3.3.	Perancangan Sistem -----	34
3.3.1.	Merancang Konsep-----	34
3.3.2.	Merancang Isi-----	35

3.3.3.	Merancang Naskah	36
3.3.4.	Merancang Grafik	37

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

4.1.	Memproduksi Sistem Multimedia	52
4.2.	Implementasi	62
4.2.1.	Pengetesan	63
4.2.2.	Manual Aplikasi	67
4.2.3.	Manual Instalasi	72
4.2.4.	Pemeliharaan Sistem	72
4.2.4.1	Hardware	72
4.2.4.2	Software	73
4.2.4.3	Pengeditan dan Update	74

BAB V PENUTUP

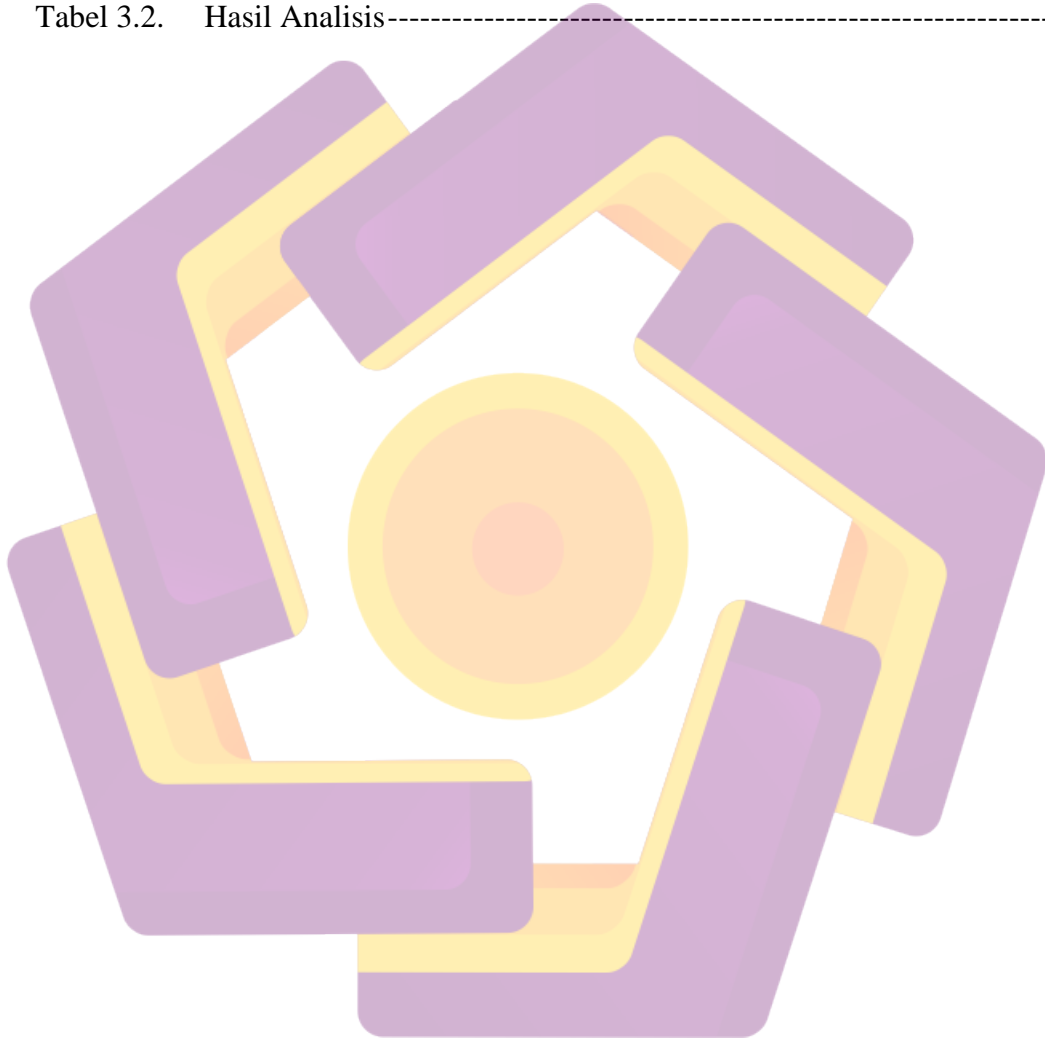
5.1.	Kesimpulan	75
5.2.	Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Rencana Kegiatan Penyusunan Skripsi -----	6
Tabel 3.1.	Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat -----	30
Tabel 3.2.	Hasil Analisis-----	33

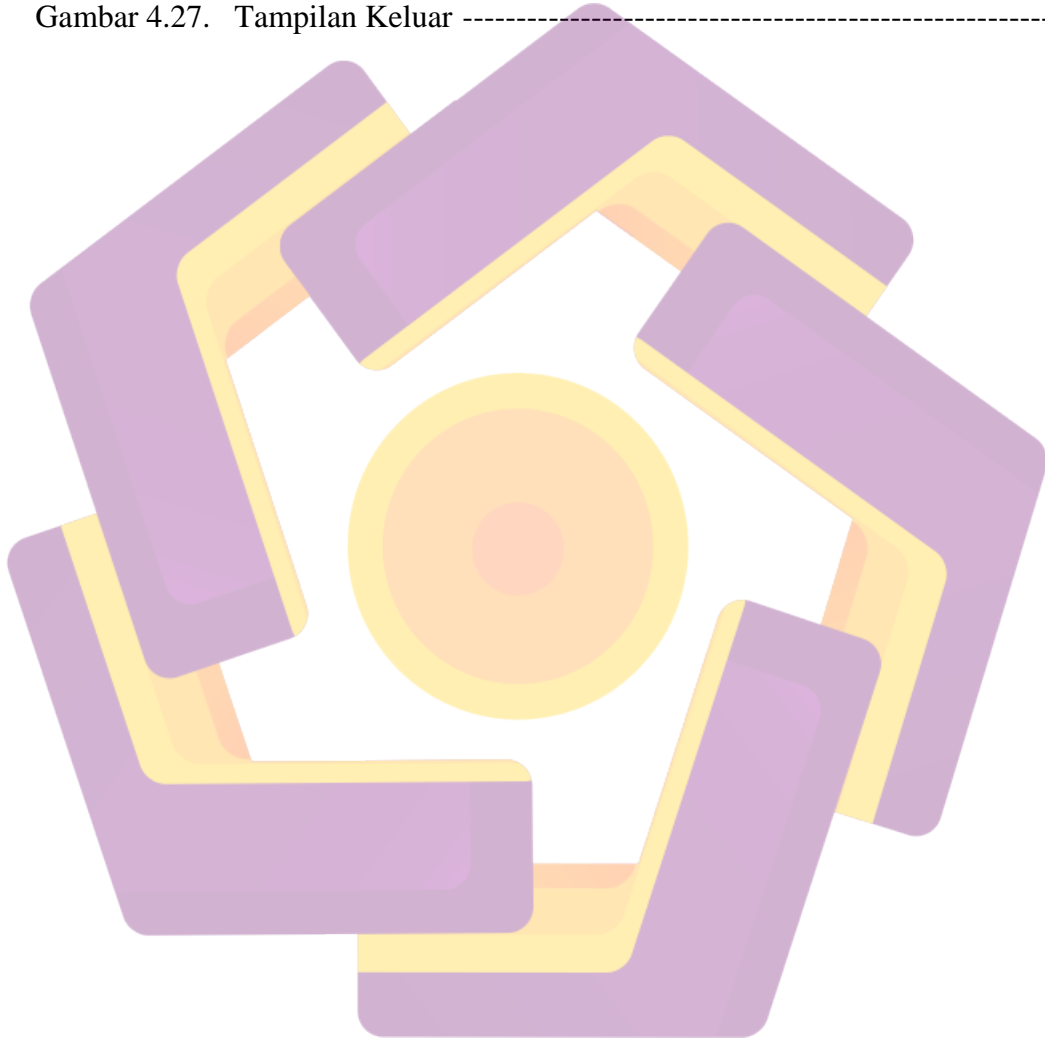


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Struktur Linier	10
Gambar 2.2.	Struktur Menu	11
Gambar 2.3.	Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4.	Struktur Jaringan	13
Gambar 2.5.	Struktur Kombinasi	14
Gambar 2.6.	Element Multimedia	15
Gambar 2.7.	Jendela Program Macromedia Director MX	18
Gambar 2.8.	Jendela Program Adobe Premiere CS3	19
Gambar 2.9.	Jendela Program Adobe Audition 1.5	20
Gambar 3.1.	Struktur Multimedia dengan Metode Hierarki	38
Gambar 3.2.	Sketsa Tampilan Animasi Intro	40
Gambar 3.3.	Sketsa Tampilan Awal	40
Gambar 3.4.	Sketsa Tampilan Menu Utama	42
Gambar 3.5.	Sketsa Sub Menu Bab 1	43
Gambar 3.6.	Sketsa Sub Menu Bab 2	44
Gambar 3.7.	Sketsa Sub Menu Bab 3	44
Gambar 3.8.	Sketsa Tampilan Materi	45
Gambar 3.9.	Sketsa Tampilan Video	47
Gambar 3.10.	Sketsa Tampilan Pembuat	48
Gambar 3.11.	Sketsa Tampilan Profil Perusahaan	49
Gambar 3.12.	Sketsa Tampilan Bantuan	50

Gambar 3.13.	Sketsa Tampilan Penutup	51
Gambar 4.1.	Frame Atas	53
Gambar 4.2.	Pemberian <i>Styles</i>	53
Gambar 4.3.	Pengaturan <i>Properties</i> 1	53
Gambar 4.4.	Menumpuk Gambar dengan <i>Elips</i>	54
Gambar 4.5.	Frame setelah Dikombinasi	54
Gambar 4.6.	Frame setelah Penggunaan <i>Pen Tool</i>	54
Gambar 4.7.	Penggunaan <i>Rounded Tool</i>	55
Gambar 4.8.	Pengaturan <i>Properties</i> 2	55
Gambar 4.9.	Frame Atas setelah Jadi	56
Gambar 4.10.	Tampilan Jendela Edit View	57
Gambar 4.11.	Tampilan Jendela Timeline	58
Gambar 4.12.	Property Inspector	59
Gambar 4.13.	Cast Internal	59
Gambar 4.14.	Jendela Score	60
Gambar 4.15.	Script	60
Gambar 4.16.	Publish Setting	61
Gambar 4.17.	Jendela Projector	62
Gambar 4.18.	Tampilan Intro	67
Gambar 4.19.	Tampilan Awal	67
Gambar 4.20.	Tampilan Menu Utama	68
Gambar 4.21.	Tampilan Pilihan Materi	68
Gambar 4.22.	Tampilan Materi	69

Gambar 4.23. Tampilan Video	69
Gambar 4.24. Tampilan Profil	70
Gambar 4.25. Tampilan Pembuat	70
Gambar 4.26. Tampilan Bantuan	71
Gambar 4.27. Tampilan Keluar	71



ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dan multimedia telah banyak berpengaruh pada kehidupan secara positif. Mulai dari periklanan televisi, film, video klip, dan banyak lagi lainnya yang menonjolkan unsur animasi multimedia sebagai ujung tombak untuk menarik perhatian para penonton. Tetapi multimedia tidak hanya diimplementasikan pada dunia hiburan saja. Banyak peranan multimedia dalam dunia pembelajaran dan informasi, seperti penggunaan pada web dan tutorial.

Alldint adalah perusahaan yang bergerak dibidang musik, baik dari event organizer, kursus musik, studio, dan komunitas. Sistem belajar pada kursus dengan menggunakan metode privat. Tetapi perusahaan belum menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran, sehingga kurang interaktif dan efektif dalam penyampaian. Jadi pembuatan multimedia pembelajaran sangat dibutuhkan perusahaan untuk memaksimalkan kualitas penyampaian materi.

Aplikasi akan dibuat dengan tampilan yang menarik dan juga efektif dalam penyampaian materi. Tampilan akan dibuat cenderung bernuansa santai dan berseni sesuai dengan tema musik yang dijunjung. Dilengkapi dengan video tutorial dari para musisi Alldint dan berbagai animasi didalam aplikasi ini. Penyampaian materi dasar tentang musik pun akan dicantumkan secara interaktif sebagai landasan video tutorialnya.

Suksesnya perusahaan musik dalam bidang pembelajaran tergantung diantaranya adalah kualitas media penyampaian. Sehingga perusahaan turut berantusias dalam pembuatan proyek ini.

ABSTRACT

The development of technology and multimedia has been influencing our life in a positive way. From the television advertisement, film, video clip, and many more that showing multimedia animation to interest the spectators. But, multimedia does not being implemented only for fun. Multimedia has a part in education world and information too, like the using in web and many tutorial.

Alldint is a music company that move in event organizer, music course, studio, and community. The learning system in the course using private metode. But, the company does not use multimedia as the learning media yet, that make the learning program has no interactive and effectiveness. For that reason, the multimedia learning application very needed for this company as a teaching media.

The application will be builded with an attractive interface and effective in bringing the lesson. The interface will be builded with an art sesation that match with the music theme. Provide with tutorial videos from Alldint musicians and many interesting animation in this application. The lesson of music will be inserted with interactive for the basic of tutorial videos.

The success of music company learning program is depend on the teaching media. So, the company give the interest to completed this project.