

**PEMBUATAN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL “DESTINY GOD”
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

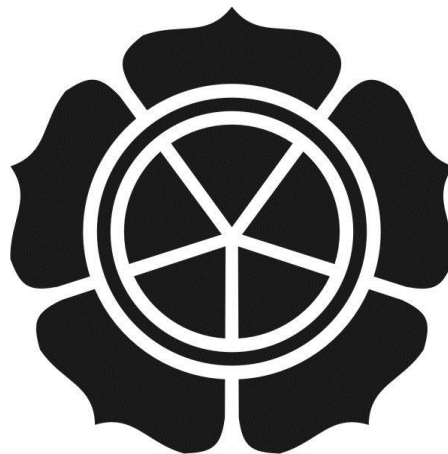
ADHITYA DWI NUGROHO	09.01.2514
JAVISLAM PRADIPTA PUTRA	09.01.2533

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL “DESTINY GOD”
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

ADHITYA DWI NUGROHO	09.01.2514
JAVISLAM PRADIPTA PUTRA	09.01.2533

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL “DESTINY GOD”
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS**

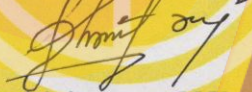
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Javislam Pradipta Putra

09.01.2533

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 April 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN DAN PUBLIKASI MAJALAH DIGITAL “DESTINY GOD”
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Javislam Pradipta Putra
09.01.2533

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 15 Februari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Maret 2013

Nama Lengkap

NIM

Tanda Tangan

Adhitya Dwi Nugroho

09.01.2514




Nama Lengkap

NIM

Tanda Tangan

Javislam Pradipta Putra

09.01.2533



MOTTO

Doa, usaha dan tindakan adalah kunci untuk menggapai sesuatu yang kita inginkan

Hitam Putih adalah bagian hidup dari perjalanan hidup ini

Jangan patah semangat walau apapun yang terjadi, jika kita menyerah maka habislah sudah

(Top Itiphat)

Javislam Pradipta Putra

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, ucapan terima kasih kupersembahkan kepada :

- Allah SWT , Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang , puji dan syukur atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, serta ilmu yang bermanfaat dari-Nya hingga pada akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan
- Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa risallah pencerahan bagi dunia , Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat
- Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan berupa materil, semangat, motivasi, dan do'a hingga saat ini
- Adikku yang bernama Camelia Linggar Safitri yang selalu memberi semangat berupa senyuman dan candaan.
- Sahabat-sahabat yang selalu ada saat susah maupun senang.
- Dosen pembimbing Tugas Akhir Bapak DhaniAriatmanto, M.Kom
- Teman-teman band indie solo yang telah membantu saya untuk mendapatkan berita tentang apa yang kami bahas di dalam Majalah Destiny God.

Javislam Pradipta Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis selama pembuatan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan kesempatan yang telah diberikan selama pembuatan Proyek Akhir dan penyusunan laporan ini:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. DhaniAriatmanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak, Ibu, dan adik-adikku tercinta yang telah memberi dukungannya baik moril maupun materil yang tiada henti serta do'a restunya.
5. Teman-temanku D3 TI 01 angkatan 2009, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.

6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Sebagai penutup, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

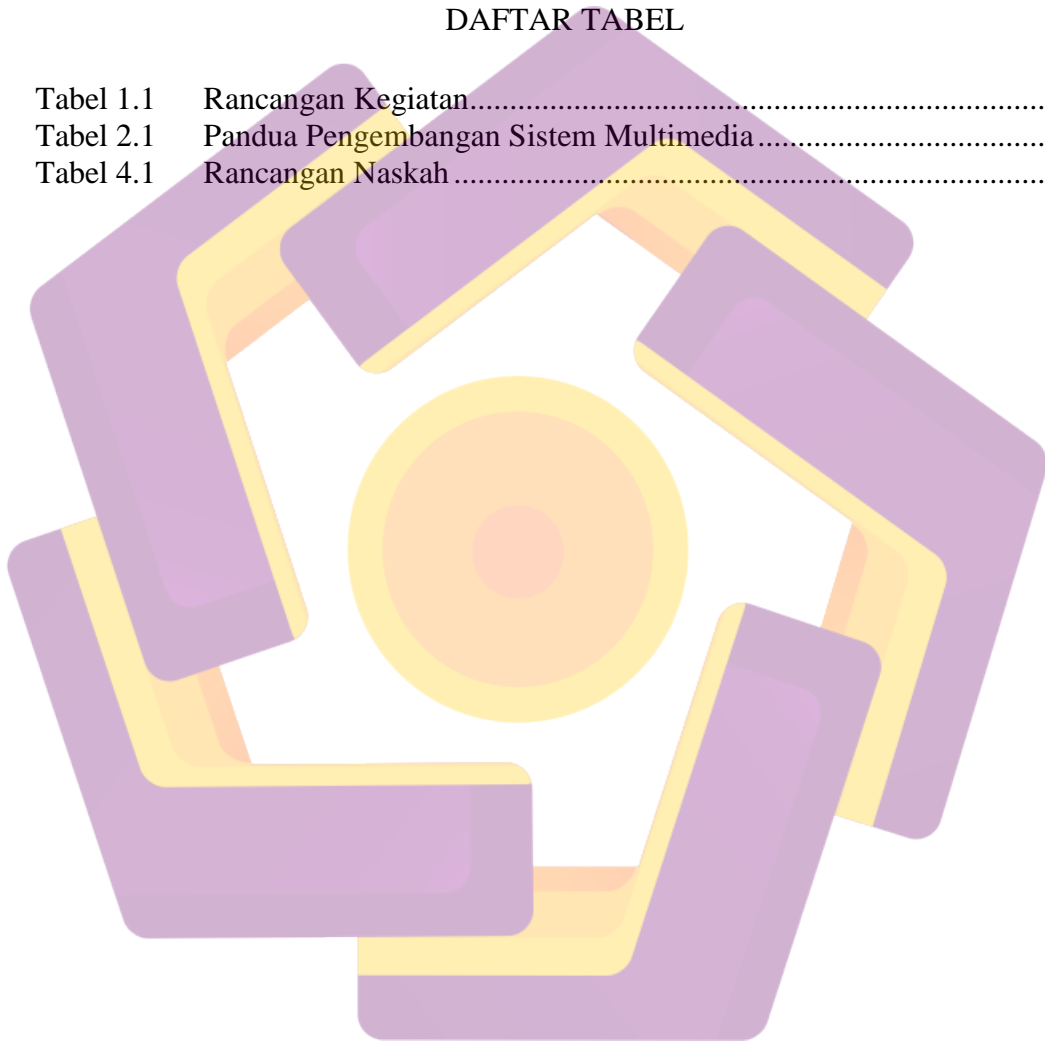
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Rancangan Kegiatan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Unsur Unsur Dalam Multimedia	8
2.2.1 Teks (Text).....	9
2.2.2 Grafik (Gambar)	11
2.2.3 Audio (Suara).....	11
2.2.4 Video.....	12
2.2.5 Animasi.....	12
2.3 Sejarah Singkat Multimedia	13
2.4 Macam – macam Struktur Aplikasi Multimedia	14

2.4.1	Struktur Linear	14
2.4.2	Struktur Menu	15
2.4.3	Struktur Hierarki	15
2.4.4	Struktur Jaringan	16
2.4.5	Struktur Kombinasi	17
2.5	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	18
2.5.1	Pendefinisian Masalah Multimedia	21
2.5.2	Merancang konsep	21
2.5.3	Merancang Isi Multimedia	21
2.5.4	Merancang Naskah	22
2.5.5	Merancang Grafik pada Multimedia	23
2.5.6	Memproduksi Sistem Multimedia	25
2.5.7	Pengetesan System Multimedia	25
2.5.8	Penggunaan Sistem Multimedia	26
2.5.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia	26
2.6	Software Yang Digunakan	26
2.6.1	Adobe Flash CS	27
2.6.1.1	Halaman Awal	28
2.6.1.2	Halaman Utama	29
2.6.1.1.1	Toolbox	31
2.6.1.1.2	Library	31
2.6.1.1.3	Actionscript	31
2.6.2	Adobe Photoshop CS	32
2.6.3	Adobe Soundbooth CS	33
2.7	Hardware Yang Digunakan	35
BAB III	36
GAMBARAN UMUM	36
3.1	Sejarah Destiny God	36
3.2	Istilah Destiny God	36
3.3	Majalah Destiny God	36
3.4	Visi Dan Misi	37
3.5	Logo Majalah Destiny God	37
3.6	Target Destiny God	37
BAB IV	38
PEMBAHASAN	38
4.1	Mendefinisikan Masalah	38
4.2	Merancang Konsep	38
4.3	Merancang Isi	40
4.4	Merancang Naskah	41
4.5	Merancang Grafik	45

4.5.1	Rancangan Halaman Intro	46
4.5.2	Rancangan Halaman Cover	47
4.5.3	Rancangan Index Majalah	48
4.5.4	Rancangan halaman isi	49
4.5.5	Rancangan halaman Back Cover	50
4.6	Memproduksi Sistem	51
4.6.1	Membuat Tampilan Halaman	51
4.6.2	Membuat Logo Majalah Destiny God	52
4.6.3	Membuat Layout majalah	54
4.6.4	Mengolah Suara	56
4.6.5	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS 3 Professional	58
4.7	File Executable (*.exe)	66
4.8	Melakukan Tes Pemakaian	67
4.9	Menggunakan Sistem	68
BAB V	71
PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rancangan Kegiatan.....	6
Tabel 2.1	Pandua Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Tabel 4.1	Rancangan Naskah.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Unsur – unsur Multimedia	9
Gambar 2.3	Struktur Menu	15
Gambar 2.4	Struktur Hierarki	16
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	17
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	19
Gambar 2.8	Halaman Awal Adobe Flash CS	29
Gambar 2.9	Halaman Utama Adobe Flash CS	29
Gambar 2.10	Tampilan Utama Adobe Photoshop CS	32
Gambar 2.11	Tampilan Utama Adobe Soundbooth CS	34
Gambar 3.1	Logo Majalah Destiny God	37
Gambar 4.1	Stuktur Navigasi Hirarki pada Web	44
Gambar 4.2	Stuktur Navigasi Hirarki Majalah	44
Gambar 4.3	Rancangan Sketsa Intro	46
Gambar 4.4	Halaman Intro	46
Gambar 4.5	Halaman Sketsa Cover	47
Gambar 4.6	Halaman Cover.....	47
Gambar 4.7	Sketsa Index	48
Gambar 4.8	Halaman Index	48
Gambar 4.9	Sketsa Halaman Isi	49
Gambar 4.10	Halaman Isi	49
Gambar 4.11	Sketsa Halaman Back Cover	50
Gambar 4.12	Halaman Back Cover	50
Gambar 4.13	Tampilan Pengaturan Stage di Adobe Photoshop CS3	52
Gambar 4.14	Tampilan Open Gambar Logo	53
Gambar 4.15	Tampilan Logo setengah jadi	53
Gambar 4.16	Tampilan Logo Jadi	54
Gambar 4.17	Tampilan Layout di Adobe Photoshop CS3	55
Gambar 4.18	Tampilan menu <i>Blending Options</i> di Adobe Photoshop CS3	56
Gambar 4.19	Tampilan <i>Waveform</i>	57
Gambar 4.20	Tampilan Audio saat diblok	57
Gambar 4.21	Document Properties	58
Gambar 4.22	Tampilan halaman Intro majalah Destiny God	59
Gambar 4.23	Tampilan halaman index majalah Destiny God	60
Gambar 4.24	Tampilan salah satu isi halaman majalah Destiny God	60
Gambar 4.25	Tampilan seleksi tombol	61
Gambar 4.26	Tampilan Convert to Symbol	61

Gambar 4.27Tampilan Timeline untuk Button	62
Gambar 4.28Tampilan Down untuk Button.....	63
Gambar 4.29 Tampilan <i>Library</i>	64
Gambar 4.30Tampilan Publish Setting	67



INTISARI

Di era modern ini orang tak asing dengan namanya digital, perkembangan teknologi digital ini semakin hari semakin maju dan canggih dan orang juga perlu dengan inovasi dan tampilan lebih menarik dan unik. Selain itu anak muda sekarang sangat suka apa yang namanya music dan life style.

Untuk itu saya akan membuat majalah yang di sajikan secara digital agar si pembaca lebih fresh,menyenangkan dan enak di segi tampilan, majalah ini membahas tentang band” indie yang ada di negeri Indonesia ini dan life stye .

Mengapa majalah ini memilih untuk membahas band indie.?? “karena televisi sekarang kebanyakan menayangkan hanya band-band populer yang liriknya gampang di cerna. Sebetulnya di Indonesia ini banyak banget musisi-musisi yang hebat dan lebih berkualitas dari segi teknik, pengalaman maupun skill. Dan sayangnya mereka kurang ter ekspose di media ataupun televisi. Untuk itu saya bergagas membuat sebuah option kepada masyarakat agar tau dan bisa menikmati jenis music yang beragam dan lebih berkualitas dan yang pasti di negeri Indonesia ini.

Kata Kunci : Majalah Digital, Band Indie, Gaya Hidup

ABSTRACT

In the modern era, people familiar with digital name, the development of digital technology is increasingly advanced and sophisticated, and people also need to innovate and look more attractive and unique. Besides young people today really like what its name music and life style.

For that I will make in the present magazine digitally so that the reader is more fresh, pleasing and good in terms of appearance, the magazine is about the band "indie that exist in the country of Indonesia and the life style you want.

Why this magazine chose to discuss indie bands.?? "Because television is now mostly just menayangkan popular bands whose lyrics were easy to digest. Actually in Indonesia so many great musicians and better quality in terms of technique, experience and skill. And unfortunately they are less tar exposure in the media or television. For that I bergagas create an option for people to know and be able to enjoy a variety of music genres and a more qualified and certainly in the country of Indonesia.

Keywords: *Digital Magazine, Band Indie, Life Style*

