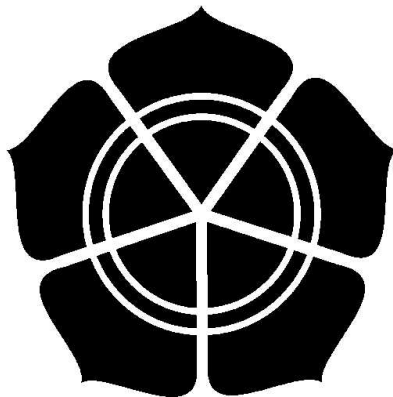


**MEMBUAT PROFIL PERUSAHAAN STUDIO MUSIC IMPACT
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Thoha

06.12.1609

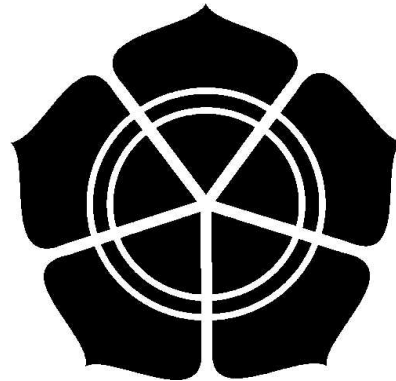
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

**MEMBUAT PROFIL PERUSAHAAN STUDIO MUSIC IMPACT
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Thoha

06.12.1609

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

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT PROFIL PERUSAHAAN STUDIO MUSIC IMPACT
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Muhammad Thoha

06.12.1609

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 09 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudvanto Arief, MT

NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT PROFIL PERUSAHAAN STUDIO MUSIC IMPACT
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Thoha

06.12.1609

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Sudarmawan. MT
NIK. 190302035

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Oktober 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

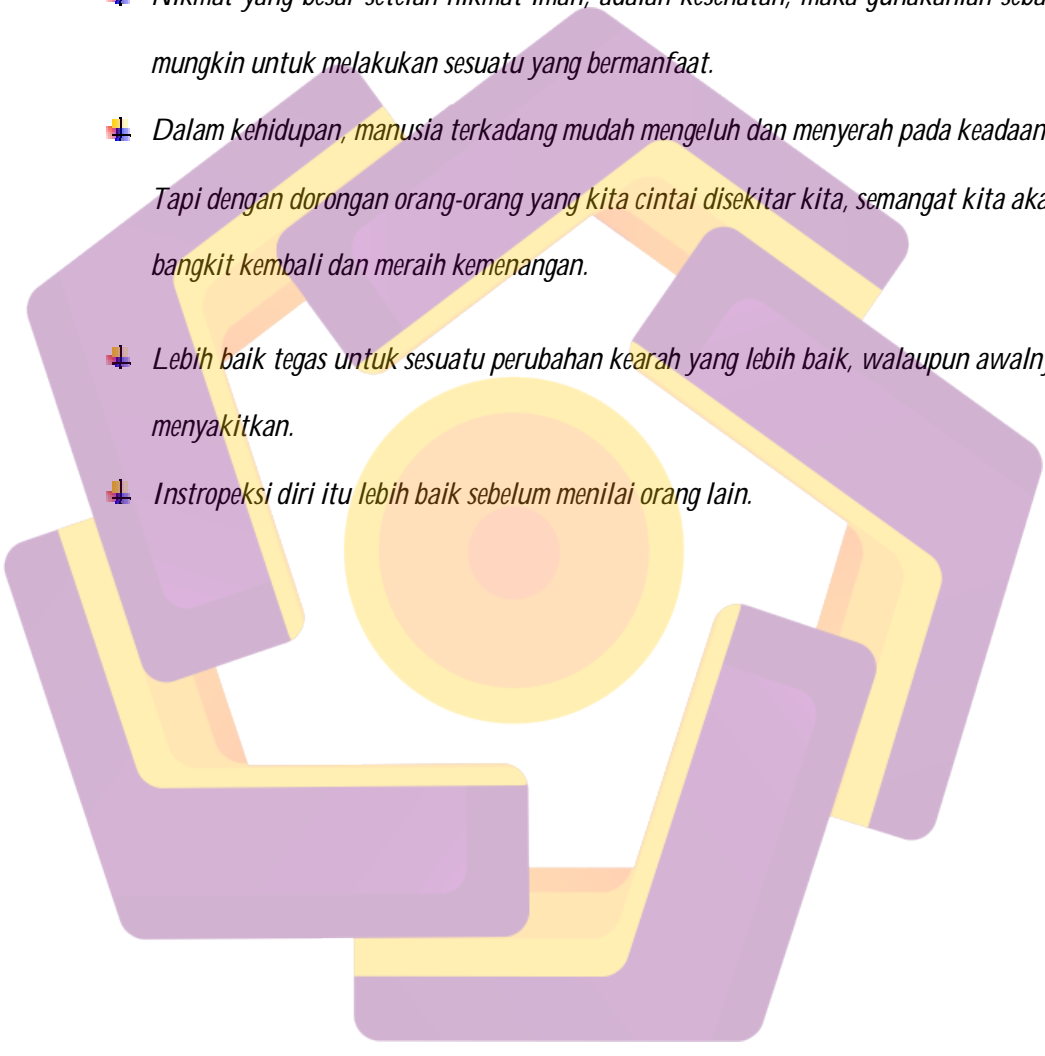
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 04 November 2012

Muhammad Thoha

06.12.1609

HALAMAN MOTTO

- 
- ✚ *Nikmat yang besar setelah nikmat iman, adalah kesehatan, maka gunakanlah sebaik mungkin untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.*
 - ✚ *Dalam kehidupan, manusia terkadang mudah mengeluh dan menyerah pada keadaan. Tapi dengan dorongan orang-orang yang kita cintai disekitar kita, semangat kita akan bangkit kembali dan meraih kemenangan.*
 - ✚ *Lebih baik tegas untuk sesuatu perubahan kearah yang lebih baik, walaupun awalnya menyakitkan.*
 - ✚ *Instropeksi diri itu lebih baik sebelum menilai orang lain.*

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun Muhammad Thoha mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- ✧ *Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.*
- ✧ *Ibunda Ratnasari dan Ayahanda Zainal Abidin. Darah, air mata, susu, do'a dan keringatnya ada melekat ditubuhku.*
- ✧ *Kakakku Wanty Fitriani, Yulia Rozila Ningsih, Nova Hastuti dan Abangku Medi Afrian, Isroq Yuzi Sholihin yang telah memberikan semangat kepadaku dalam perjalananku membuat skripsi.*
- ✧ *My Honey Dera Ngesti Pratiwi yang selalu mensupport dan selalu menemaniku dalam keadaan susah maupun senang, "semangat ya dalam ngerjain tugas kuliahnya".*
- ✧ *Teman-teman kosku Nowo Argo Prasetyo, Hendry Andrian Septian, Nyoman Widana, Ridho Yoriswanto, Teguh Budiman, Fajri Ramadhan,*

Daud Emanuel, Willy, Rasti dan Teman OL ku anak-anak KT dan lainnya.

Terima kasih atas dukungan dan doanya. Kalianlah yang selalu ada untuk menghiburku di saat sedang suntuk.

- ✧ *Teman-teman kampus angkatan 2006 yang tidak bisa di sebutkan satu-satu, terima kasih untuk semua kenangannya. Kelas kita emang GOKIL dan keren abis.*
- ✧ *Group band ku Almira khairadz Azwardi (vocal), Wisnu Putra Raharja (bass) dan Farid Arsyad (drum), kalian adalah inspirasiku untuk terus berkarya di permusikan Indonesia.*
- ✧ *Seluruh keluarga besar dan para sahabatku yang tidak bisa diSebutkan namun selalu memberikan dukungan kepadaku. Trim's masbro dan mbakbro.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 09 november 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Langkah-langkah Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	9
2.1.2. Elemen Multimedia.....	10

2.2. Pengembangan Multimedia.....	15
2.2.1. Siklus Pengembangan Multimedia	15
2.2.2. Mendefenisikan Masalah	16
2.2.3. Merancang Konsep	25
2.2.4. Merancang Isi Multimedia.....	26
2.2.5. Merancang Naskah	27
2.2.6. Merancang Grafik.....	28
2.2.7. Memproduksi Sistem Multimedia	28
2.2.8. Pengetesan Sistem Multimedia.....	29
2.2.9. Penggunaan Sistem Multimedia	29
2.2.10 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	29
2.3. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	30
2.3.1. Struktur Linier	31
2.3.2. Struktur Hierarki	31
2.3.3. Struktur Piramid.....	32
2.3.4. Struktur Polar.....	32
2.4. Fungsi Efektif Multimedia	33
2.5. Sistem Perangkat Lunak Multimedia	35
2.5.1. Adobe Photoshop CS3	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	47
3.1. Analisis Sistem	47
3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.1.1.1. Kebutuhan Fungsional.....	47
3.1.1.2. Kebutuhan Nonfungsional.....	48
3.2. Analisis Kelayakan	50
3.3. Perancangan Sistem Multimedia Interaktif Impact Studio	58
3.3.1. Merancang Konsep.....	58

3.3.2. Merancang Isi.....	60
3.3.3. Merancang Naskah.....	63
3.3.4. Merancang Grafik	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1. Implementasi Pembuatan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif.....	72
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	73
4.1.2. Mengolah Grafik Background Tampilan Aplikasi.....	79
4.1.3. Mengolah Suara Dengan Adobe Audition 3.0.....	83
4.1.4. Penggabungan Elemen Grafik.....	85
4.2. Pembahasan Uji Coba Aplikasi Multimedia Interaktif	101
4.2.1. Uji Coba Sistem Dan Aplikasi Multimedia Interaktif.....	101
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	104
4.2.3. Memelihara Sistem	105
BAB V PENUTUP	107
5.1. Kesimpulan	107
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108

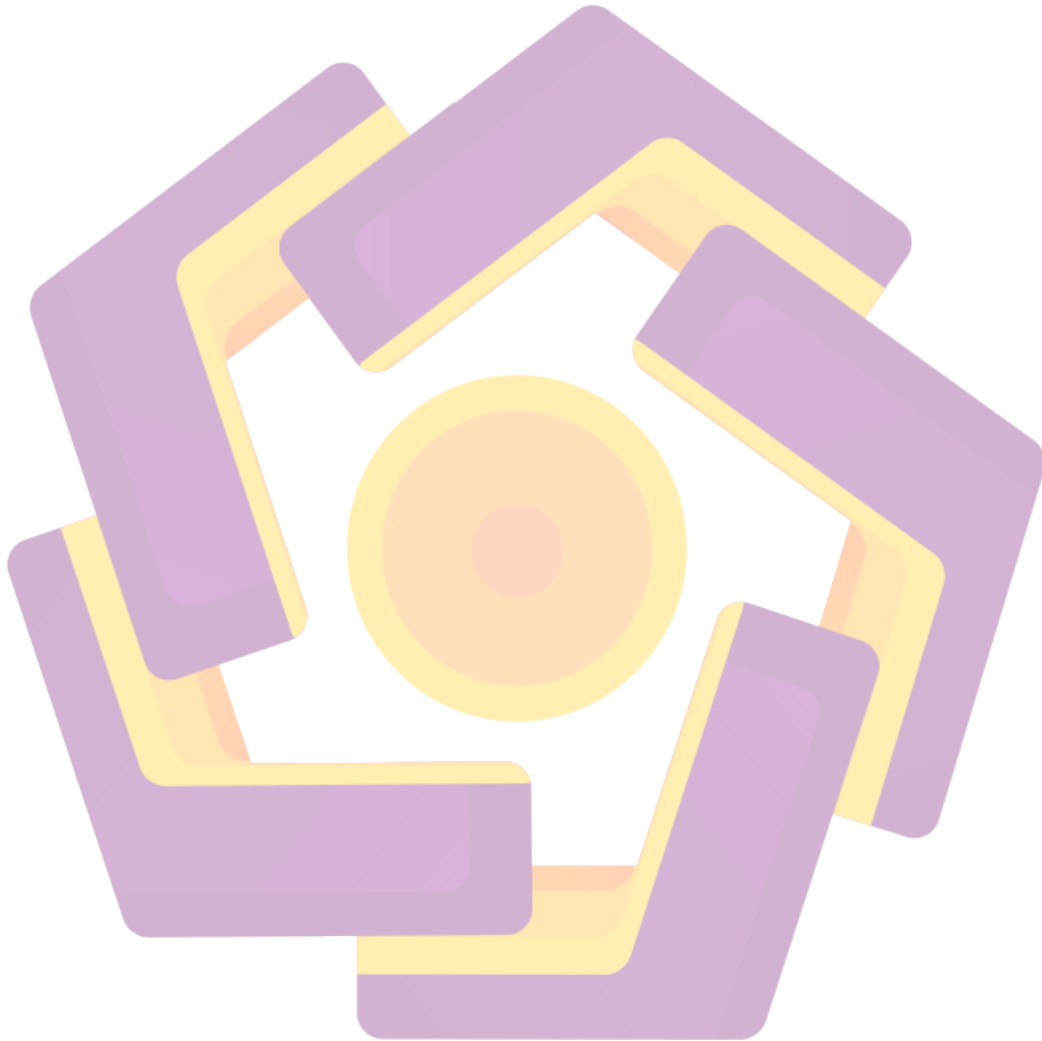
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci.....	20
Tabel 2.2 Sample Rate dan Kualitas.....	44
Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	51
Tabel 3.2 Proses Perencanaan dan Produksi.....	52
Tabel 3.3 Manfaat Wujud.....	52
Tabel 3.4 Manfaat Tak Wujud.....	53
Tabel 3.5 Tabel Kesimpulan Rincian Biaya dan Manfaat.....	56
Tabel 4.1 Format Grafik Yang Digunakan.....	73
Tabel 4.2 Tampilan Background pada Aplikasi Multimedia.....	78
Tabel 4.3 Format File Suara atau Sound Yang Digunakan.....	81
Tabel 4.4. Tombol Aplikasi Multimedia Interaktif.....	87
Tabel 4.5. Format File Aplikasi Multimedia Interaktif.....	94
Tabel 4.6. Format File Setelah di Publish Menjadi exe.....	96
Tabel 4.7. Tabel Komputer Pemandang Dalam Uji Coba.....	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia...	16
Gambar 2.3. Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur Aplikasi Multimedia	30
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	31
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki.....	31
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	32
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	33
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS3	38
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Flash CS3	40
Gambar 2.10. Tampilan Adobe Audition 3.0.....	45
Gambar 3.1. Desain Struktur Hierarki dan Linier.....	59
Gambar 3.2. Desain Tampilan Menu Utama atau Home.....	67
Gambar 3.3. Desain Tampilan Menu Studio.....	68
Gambar 3.4. Desain Tampilan Menu Fasilitas.....	68
Gambar 3.5. Desain Tampilan Menu About us.....	69
Gambar 4.1. Skema Alur Proses Produksi.....	71
Gambar 4.2. Tampilan Layar Image Size Pada Photoshop CS3.....	73
Gambar 4.3. Edit Background pada Adobe PhotoShop CS3.....	77
Gambar 4.4. Tampilan Adobe Audition.....	81
Gambar 4.5. Panel library.....	83
Gambar 4.6. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3.....	84
Gambar 4.7. Tampilan Edit Symbol.....	86
Gambar 4.8. Tampilan Panel Action Button.....	90
Gambar 4.9. Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3.....	91
Gambar 4.10. Tampilan Publish Setting.....	95

Gambar 4.11. Tampilan Nero 6.....96
Gambar 4.12. Menu Disc Conten97
Gambar 4.13. Menu Final Burn Setting97



INTISARI

Penyampaian informasi berkembang menjadi bentuk multimedia, dengan perangkat komputer informasi dapat dipadukan menjadi sebuah informasi yang lebih menarik. Penggabungan video, animasi, suara dan teks dapat disajikan menjadi sebuah informasi multimedia. Media yang digunakan pun juga beragam, multimedia dapat di padukan dalam web, *Compact Disc (CD)/Digital Versatile Disc (DVD)*, bahkan untuk tv komersial. Skripsi ini mengambil permasalahan tentang bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi untuk studio music impact yogyakarta

Untuk memberikan kontribusi yang benar bagi perusahaan, perlunya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasikan dan mempromosikan studio music impact yogyakarta. Aplikasi CD interaktif sebagai profil studio music impact yogyakarta dibuat sepenuhnya menggunakan software Adobe Flash CS3.

Hasil akhir dari aplikasi CD interaktif sebagai profil studio music impact Yogyakarta adalah sebuah CD (*Compact Disc*) interaktif .

Kata Kunci : Multimedia, Adobe Flash CS3, Studio Musik Impact Yogyakarta

ABSTRACT

Submission of information developed into multimedia, with a computer device information can be integrated into a more interesting information. Merging video, animation, sound and text can be presented into a multimedia information. Media used were also diverse, multimedia can match the web, Compact Disc (CD) / Digital Versatile Disc (DVD), even for a tv commercial. This thesis is taking the issue of how to make multimedia applications as a medium for the promotion of information and impact music studio yogyakarta

To contribute to the right for the company, the need for an information medium that aims to publicize and promote the music studio yogyakarta impact. FREE Interactive CD as a music studio impact yogyakarta profile created entirely using Adobe Flash CS3 software.

The end result of the application of interactive CD as a music studio profile impact Yogyakarta is a CD (Compact Disc) interactive.

Keywords : *Multimedia, Adobe Flash CS3, Music Studio Impact Yogyakarta*