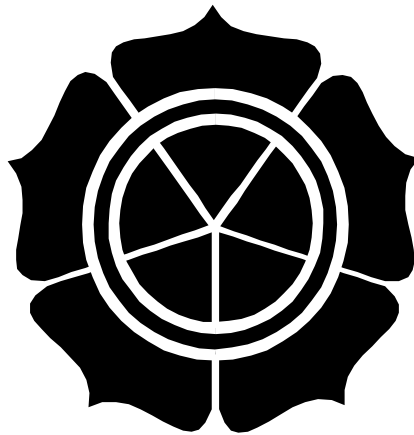


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI KESENIAN DIDONG GAYO PADA
IKATAN PELAJAR MAHASISWA LUT TAWAR YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Chandra Aradina Cigo

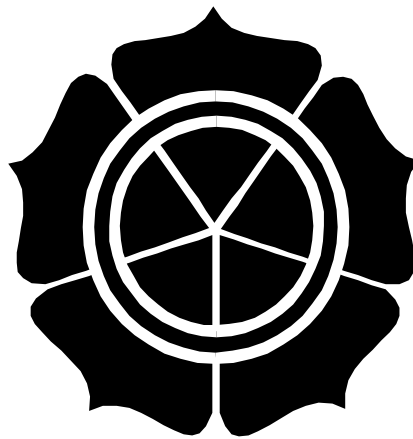
07.11.1647

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI KESENIAN DIDONG GAYO PADA
IKATAN PELAJAR MAHASISWA LUT TAWAR YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

Chandra Aradina Cigo

07.11.1647

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi
Kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar
Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chandra Aradina Cigo

07.11.1647

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada Tanggal 15 Juli 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Mumtimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi

Kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar

Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chandra Aradina Cigo

07.11.1647

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Tanggal 22 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 22 November 2011

Chandra Aradina Cigo

07.11.1647

MOTTO

Ku olah kata, kubaca makna, ku ikat dalam alinea, ku bingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orang tua, kakak, keluarga, teman, sahabat pun bahagia.

- Saya datang, Saya bimbingan, Saya ujian, Saya revisi dan Saya menang!!!!
- BerNiat, BerUsaha, BerDo'a, dan Tawakal.
- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)
- Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (James Thurber)
- Sukses Hampir Selalu Diawali oleh Kesengsaraan. (Aldus Huxley)
- Strategi yang Baik Membuat Anda Mencapai Sukses Lebih Cepat. (Aldus Huxley)

PERSEMBAHAN

- **ALLAH SWT ,**
Atas Karunia dan Rahmat yang telah diberikan kepada Q. Terima kasih atas nafas yang masih Engkau titipkan dalam diri ini, nadi yang masih berdenyut, jantungQ yang masih mampu berdetak. Terima kasih atas sepasang mata yang masih bisa melihat keindahan bumiMu, atas pendengaran yang masih bisa dipergunakan dengan baik untuk mendengar, masih bisa mendengar nasehat dari mereka yang menyayangi Q., dan Atas kemudahan yang telah Engkau berikan selama ini kepada Q.
- **Nabi Muhammad S.A.W ,**
sebagai suri tauladan Q dalam menjalani kehidupan ini.
- **Papa Q,...**
Alm.Kasim Saleh Arwi, makasih telah memberi pelajaran dalam hidup yang berharga ini,semoga engkau tenang di alam sana dan tersenyum melihat kami disini,Hanya do'a dan tetesen air mata sebagai obat penawar HATIKU yang dapat mewakili sebagai tanda KASIH SAYANG dan R...I...N...D...U.... untukmu karena sepasang mata ini belum puas untuk melihat ragamu,jiwa ini belum puas merasakan kasih sayang darimu,bibir ini belum ter-biasa mengucapkan kata-kata PAPA tapi Yatim diri tidak pernah aku sesali. LOVE U DAD....
- **MamaQ,...**
Hj. Tuty herliana, terima kasih atas apa yang telah mama berikan untukku selama ini dan seterusnya, aku tidak akan bisa membalas semua jasa-jasamu. semua kasih sayang mama berikan padaku tidak akan pernah aku dapatkan dari makhluk tuhan sepertimu di dunia ini. Doa, nasehat, Buah

,darah, air mata, air susu, keringatmu dan lembutnya tanganmu ada di jiwa dan ragaku. doakan anakmu ini ma,,, karena doa mama itu begitu berarti untuk hidupku sekarang dan nanti.mama lah sekarang dan seterusnya menjadi seorang ayah dan ibu kami ...LOVE U MOM....

➤ **Abg dan Kakakku**

Vavung Wiratnoe, Elly Daini, Amri, Yenny Ariyanti , Valwan Armayandi, Rida Wati, Rezky Arwiansyah Putra terimakasih untuk semua yang abang-abang berikan untuk aku, semangat, doa, nasehat, pelajaran. Semoga kita menjadi orang yang berhasil di dunia dan akherat serta mendapatkan semua yang kita inginkan.amin..LOVE U....

➤ **KeponakkanQ**

Marshanda Amelia Satilva, Sintessa Verona Yenari, Jardin Nabil Satilva, Sheryl Evelyn, Dhiya Nasywa Rival semoga kalian semua menjadi anak yang baik.

➤ **100% CINTAKU,...**

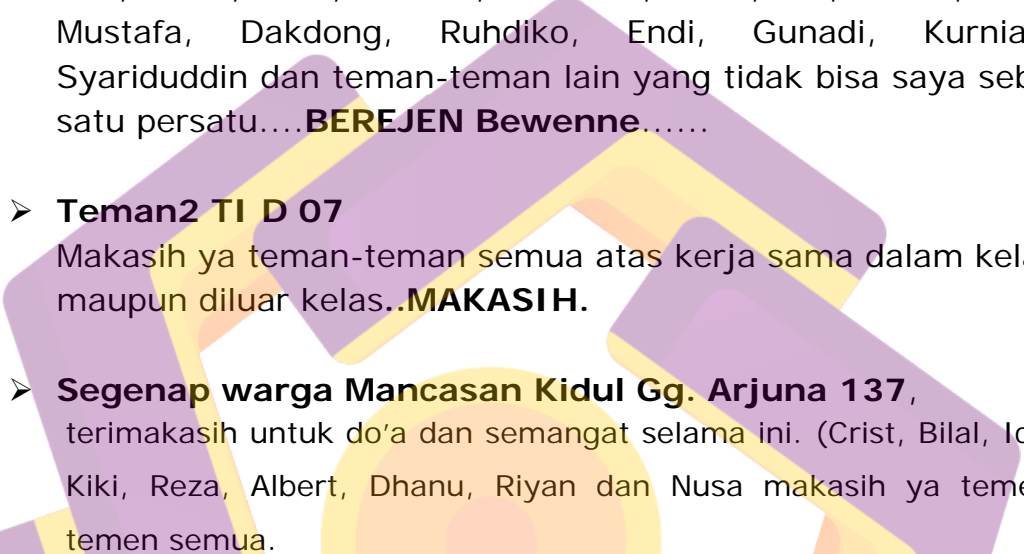
Syarifah Nuraini, terima kasih karena telah menjadi kekasih hatiku, telah memberikan cinta, kasih sayang dan sudah sekaligus menjadi sahabat, teman dalam hidup ini. makasih juga karena selalu memberikan semangat yang tiada henti, dukungan tiada batas dan nasehat .Cuma 1 kata untukmu LOVE U FOREVER.....
" Aku Pulang.....? "

➤ **SahabatQ,...**

Ting Riyan dan Riki terimakasih atas semua yang kalian berikan. Teruslah kejar kawan SKRIPSI kalian agar cepat menyusul aku.....Let's Go Frend....

➤ **Semua keluarga besar Q,**

yang senantiasa telah mendo'akanku atas selesainya skripsi ini. Terimakasih banyak.

- 
- **Keluarga besar Ipemah Lutyo dan ALT Yogyakarta**
Berejen ken abang, aka, pong-pong : bang Joel Lennon Tampeng, bang Aulia, bang Buege, bang Azmi, Bang Eko, Taufik, Degel, Tomo, Erul, Oban, Wien R, Agus, Agung, Keteng , Andi, Fansyi, Riadi, Aka Dani, Aka Fida #1 dan #2, Triana, Astri, Fitri, Dewi, Tina, Linda, Kiki #1 dan #2, Bi'i, Tria, Atika, Bina, morina, sunnah , Luna, Ais, Nuras, Diko, Mustafa, Dakdong, Ruhdiko, Endi, Gunadi, Kurniadi, Syariduddin dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebut satu persatu....**BEREJEN Bewenne.....**
 - **Teman2 TI D 07**
Makasih ya teman-teman semua atas kerja sama dalam kelas maupun diluar kelas..**MAKASIH.**
 - **Segenap warga Mancasan Kidul Gg. Arjuna 137,**
terimakasih untuk do'a dan semangat selama ini. (Crist, Bilal, Icin, Kiki, Reza, Albert, Dhanu, Riyan dan Nusa makasih ya temen-temen semua.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al fattah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

5. IPEMAH LUTYO sebagai objek penelitian terima kasih atas segala kerjasamanya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, Jika ada kebenaran dalam Skripsi ini datangnya hanya dari Allah SWT, dan jika ada kesalahan datangnya dari pribadi penulis. Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 22 November 2011

Penulis

Chandra Aradina Cigo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
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. Internal	3
2. Eksternal	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1. Metode Observasi	4
1.5.1.2. Metode Kepustakaan	5
1.5.1.3. Metode Wawancara	5
1.5.2. Metode Analisis	5
1.5.3. Metode Desain	5
1.5.4. Metode Uji Coba dan Implementasi	6
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB I. PENDAHULUAN	6
BAB II. LANDASAN TEORI	6
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	7
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	7
BAB V. PENUTUP	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.2. Pengertian Multimedia	9
2.3. Elemen-Element Multimedia	10
2.3.1. Teks	10
2.3.2. Grafik	10
2.3.3. Audio	12
2.3.4. Video	13
2.2.4.1. Video Analog	13
2.2.4.2. Video Digital	14
2.3.5. Animasi	15
2.4. Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.4.1. Pendefinisian Masalah	15
2.4.2. Studi Kelayakan	16
2.4.3. Analisis Kebutuhan Sistem Aplikasi Multimedia	17
2.4.4. Merancang Isi Aplikasi Multimedia	17
2.4.5. Merancang Naskah Pada Aplikasi Multimedia	18
2.4.6. Merancang Grafik Pada Aplikasi Multimedia	18
2.4.7. Memproduksi Sistem Multimedia	19
a. Tahap Pra Produksi	19
b. Tahap Produksi	19
c. Tahap Pasca Produksi	19
2.4.8. Menguji, Menggunakan, dan Memelihara Aplikasi Multimedia	20
a. Menguji Sistem Multimedia	23

b. Menggunakan Sistem Multimedia	24
c. Memelihara Sistem Multimedia	24
2.5. Struktur Informasi Multimedia	25
2.5.1. Struktur Linier	25
2.5.2. Struktur Hirarki	25
2.5.3. Struktur Menu	26
2.5.4. Struktur Jaringan	27
2.6. Software-software Yang Digunakan	28
2.6.1. Adobe Flash CS5 Profesional	28
2.6.1.1. Area kerja dalam Adobe Flash CS5 Professional	29
2.6.2. Adobe Photoshop CS5	30
2.5.3. Adobe Soundbooth CS5	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1. Analisis Sistem	35
3.1.1. Konsep Analisis Sistem	35
3.1.2. Indetifikasi Masalah	36
3.1.3. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	37
3.2. Analisis SWOT	38
a. Strength (Kekuatan)	38
b. Weaknes(Kelemahan)	38
c. Opportunity (Kesempatan)	38
d. Threat (Ancaman)	39
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional	39
3.3.2. Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional	40
a. Kebutuhan Perangkat Keras (Hadware)	40
b. Kebutuhan Perangkat Lunak (Sofware)	41
c. Sumber Daya Manusia (Brainware)	41
3.4. Analisis Kelayakan Sistem	42

3.4.1. Kelayakan Teknologi	42
3.4.2. Kelayakan Operasional	42
3.4.3. Kelayakan Hukum	43
3.5. Perancangan Sistem	43
3.5.1. Merancang Konsep	43
3.5.2. Merancang Isi	43
3.5.3. Merancang Naskah	45
3.5.4. Merancang Grafik	47
a. Intro	47
b. Menu Utama kesenian Didong Gayo	48
1. Sejarah Kesenian Didong Gayo	49
1.2 Bentuk kesenian Didong Gayo	49
1.3 Peran Didong Bagi Masyarakat Gayo	50
1.4 Bentuk Syair Didong	51
1.5 Kesimpulan	51
2. Visi dan Misi	52
2.1 Record	52
3. Galery Photo	53
3.1 Galery Video	54
4. Pembelajaran	54
5. Contact	55
6. Profile	56
BAB VI. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Memproduksi Sistem	57
4.1.1. Pembuatan Desain Grafik	57
4.1.2. Merancang sound (musik) dengan Adobe Soundbooth CS5	60
4.1.3. Adobe Flash CS5	63
4.1.3.1. Proses Pembuatan Aplikasi Menu Utama	63
4.1.4. Membuat Symbol Movie Clip	65

4.1.5. Membuat Tombol	65
4.1.6. Memasukkan Suara	67
1. Animasi Intro	67
2. Pembuatan Button-button Menu Utama	67
4.1.7. Membuat File Executable (*.exe)	69
4.1.8. Membuat File Autorun	70
4.2. Tampilan Program	70
4.2.1. Menu Intro	70
4.2.2. Menu Utama	71
4.2.3. Menu Pengertian	72
4.2.4. Menu Didong Gayo IPEMAH LUTYO	72
4.2.5. Menu Galery	73
4.2.6. Menu Pembelajaran	73
4.2.7. Menu Contact	74
4.2.8. Menu Profile	74
4.3. Uji Coba Sistem	75
4.3.1. Melakukan Pengujian Pemakai (Tabel Pengujian)	75
4.3.2. Melakukan Tes Pemakaian	77
4.4. Menggunakan Sistem	79
4.5. Memelihara Sistem	79
1. Hardware	79
2. Software	80
BAB VI PENUTUP	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia	14
Gambar 2.2	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
Gambar 2.3	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	21
Gambar 2.4	Struktur Linier	24
Gambar 2.5	Struktur Hirarki	25
Gambar 2.6	Struktur Menu	26
Gambar 2.7	Struktur Jaringan	27
Gambar 2.8	Area kerja dalam Adobe Flash CS5 Professional	28
Gambar 2.9	Area kerja Adobe Photoshop CS5	30
Gambar 2.10	Area Kerja Adobe Soundbooth CS5	32
Gambar 3.1	Diagram Aplikasi	44
Gambar 3.2	Intro	46
Gambar 3.3	Menu Utama	48
Gambar 3.4	Sejarah Kesenian Didong Gayo	48
Gambar 3.5	Bentuk Kesenian Didong Gayo	49
Gambar 3.6	Peran Didong Bagi Masyarakat Gayo	50
Gambar 3.7	Bentuk Syair Didong	50
Gambar 3.8	Kesimpulan	51

Gambar 3.9 Visi dan Misi	52
Gambar 3.10 Record	53
Gambar 3.11 Galeri Photo	53
Gambar 3.12 Galeri Video	54
Gambar 3.13 Pembelajaran Didong Gayo	55
Gambar 3.14 Menu Contact	55
Gambar 3.15 Menu Profile	56
Gambar 4.1 Tampilan Image Size	57
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop CS5	58
Gambar 4.3. Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS5	59
Gambar 4.4 Tampilan awal Adobe Soundbooth CS5	60
Gambar 4.5 Kotak dialog Open File	61
Gambar 4.6 Tampilan File Sound yang diimport	61
Gambar 4.7 Pemotongan File Sound	62
Gambar 4.8 Kotak dialog Save As file.....	62
Gambar 4.9.Tampilan Import to Library	63
Gambar 4.10.Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS5	64
Gambar 4.11 Membuat Movie Clip	65
Gambar 4.12 Tampilan Membuat Symbol	66

Gambar 4.13 Tampilan Symbol Button	66
Gambar 4.14 Tampilan Memasukan Sound Sebagai Background	68
Gambar 4.15 Tampilan Cara Membuat Tombol	68
Gambar 4.16 Tampilan Publish Setting	69
Gambar 4.17 Menu Tampilan Intro	71
Gambar 4.18 Menu Tampilan Utama	71
Gambar 4.19 Menu Tampilan Pengertian	72
Gambar 4.20 Menu Tampilan Didong Gayo IPEMAH LUTYO	72
Gambar 4.21 Menu Tampilan Galery	73
Gambar 4.22 Menu Tampilan Bentuk Syair Didong	73
Gambar 4.23 Menu Tampilan Kesimpulan	74
Gambar 4.24 Menu Tampilan Profile	74



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Program di Windows XP	79
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Program di Windows 7	80
Tabel 4.3 Hasil Pengujian di Windows Vista	86
Tabel 4.4 Hasil Pengujian System Terhadap Responden Pemakaian	90



INTISARI

Masalah yang dihadapi oleh Kesenian Didong Gayo dalam mempromosikan informasi masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai masih banyak menggunakan dana, sehingga perlu diperkenalkannya suatu sistem informasi berbasis multimedia interaktif tentang Kesenian Didong gayo kepada masyarakat serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Kesenian Didong Gayo ini dapat meningkatkan citra yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang dipakai untuk mempromosikan Kesenian Didong Gayo. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimanakah langkah dalam Merancang Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi Kesenian Didong Gayo?**

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa langkah yang dilakukan dalam merancang aplikasi multimedia Kesenian Didong Gayo agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra yang tinggi adalah dengan cara mendefinisikan masalah, membuat studi kelayakan, mengidentifikasi analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, cara penggunaan sistem, dan bagaimana memelihara sistem, sehingga nantinya aplikasi multimedia yang dibuat benar-benar mampu menyajikan berbagai informasi tentang Kesenian Didong Gayo.

Kata Kunci: *Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi Kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta*

ABSTRACT

The problems faced by the Arts Didong Gayo in promoting information that is still using conventional media so that the information presented is both simple and less attractive as well as information that is used is still a lot of use of funds, so it needs the introduction of an interactive multimedia-based information system on the Arts Didong Gayo to the public and other parties.

It is expected that delivery of information about the Arts Didong Gayo can enhance the image height, as well as the media is seen as more efficient and more effective than existing information systems previously used to promote the Arts Didong Gayo. Therefore, it can be concluded that the formulation of the problem in this study is: How is a step in Designing Multimedia Applications For Media Arts Promotion and Information Didong Gayo?

From the results of the discussion can be concluded that the steps taken in designing multimedia applications Gayo Art Didong to be more effective and efficient and can enhance the image height is to define the problem, a feasibility study, identifying the system requirements analysis, design concepts, designing the content, designing the manuscript, graphic design, producing system, perform tests, user manual, how to use the system, and how to maintain the system, so that later created a multimedia application is really capable of presenting a variety of information about the Arts Didong Gayo.

Keywords: *Design of Multimedia Applications and Information For Promotional Media Arts Didong Gayo At Fresh LUT Students Association Yogyakarta*