

**ANALISIS DAN DESAIN PROFIL PULL DJ (DISC JOKEY) SCHOOL
BERBASIS MULTIMEDIA**

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



disusun oleh

Isrok Imam Mashudi

07.11.1813

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Desain Profil Pull DJ (Disc Jokey)
School Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Isrok Imam Mashudi

07.11.1813

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 November 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Desain Profil Pull DJ (Disc Jokey)
School Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Isrok Imam Mashudi

07.11.1813

telah dipertahankan di Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK.190302096

Sudarmawan, MT.
NIK.190302035

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK.190000002



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 16 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah 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 Institusi 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, 16 November 2011

Isrok Imam Mashudi
NIM. 07.11.1813

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran **Allah SWT** atas segala rahmatnya, Hidayah serta inayah, sehingga terselesaikan Skripsi ini.

Serta Solawat dan salam tak lupa kita junjungkan kehadiran **Nabi besar Muhammad SAW** yang mana telah menuntun kita kejalan yang benar.

Terimakasih kepada **Ayah** dan **Ibunda** tercinta yang tidak pernah lelah memberikan Do'a, tenaga dan pikirannya untuk kedua anaknya. Semoga suatu hari nanti aku bisa berbakti kepada kalian. Terimakasih banyak buat teman-teman “**kost Kesatria**” & “**kost Wijaya Kusuma**” yang mengajari bagai mana kita saling menghargai dan hidup mandiri. Terimakasih banyak buat temen-temen “**Frappio Coffeehouse & Ice creame**” Yang telah member kesempatan tuk bergabung dalam keluarga besar frappio, serta ilmu yang diberikan dalam meracik coffe dan mengajariku menjadi pria yang bertanggung jawab. Terimakasih buat temen-temen “**Fotografer**” yang telah saling shering ilmu dan Hunting bersama. Terimakasih buat temen-temen “**Pull DJ School & Fadeout Management**” yang telah member ilmu serta pengalaman Intertaint. Terimakasih buat kalian yang pernah ada di Hatiku.

MOTTO

- *Ingatlah ! Kejujuran adalah modal awal dari kebaikan.*
- *Hidup itu adalah pilihan, tentukan apa yang menjadi pilihanmu.*
- *Tidak ada alasan untuk tidak mensyukuri nikmat Tuhan. Dengan bersyukur hidup akan terasa indah.*
- *Hanya dengan niat dan kegigihan yang akan membawamu menuju cita-cita yang kamu impikan.*
- *Jangan terus berharap pada dia yang telah pergi. Buktikan hidupmu lebih baik dan bahagia tanpa dirinya.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul ” Analisis Dan Desain Profil Pull DJ (Disc Jokey) School Berbasis Multimedia”. Skripsi ini disusun sebagai Syarat kelulusan pada Program Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

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 dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan do’a dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Rekan-rekan se-angkatan serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 16 November 2011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
INTISARI	viii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	4

1.7 Sistematika Penulisan.....	5
--------------------------------	---

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6
2.2 Objek-Objek Muktimedia	7
2.2.1 Teks	7
2.2.2 Image.....	9
2.2.3 Animasi.....	9
2.2.4 Audio.....	10
2.2.5 Full-Motion dan Live Video.....	10
2.2.6 Software.....	11
2.3 Struktur Aplikasi multimedia.....	12
2.4 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	18
2.5.2 Corel DrawX5.....	20
2.5.3 Macromedia Director MX.....	21
2.5.4 Button Shop 4.25	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Umum Fadeout Management Dan Pull DJ School.....	25
3.1.1 Sejarah Berdirinya Fadeout Management Dan Pull DJ School.....	25

3.1.2 Tujuan Dari Pull DJ Shool.....	25
3.1.3 Visi Dan Misi	26
3.2 Materi Yang Diberikan	27
3.2.1 Session 1	27
3.2.2 Session 2	28
3.2.3 Session 3-8	28
3.2.4 Session 9-12	28
3.2.5 Session 13-15	29
3.2.6 Profil Dari Para DJ Pengajar	30
3.3 Analisis Sistem	31
3.4 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	31
3.5 Analisi Pieces.....	31
3.5.1 Analisis Kinerja (Performance)	32
3.5.2. Analisis Informasi (Information)	33
3.5.3 Analisis Ekonomi (Economics)	33
3.5.4 Analisis Efisiensi.....	34
3.5.5 Pelayanan (Service)	35
3.6 Kebutuhan Sistem	36
3.6.1 Kebutuhan Fungsional.....	36
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	36
3.7 Analisi Kelayakan.....	38
3.7.1 Kelayakan Teknis.....	39

3.7.2 Kelayakan Operasional/Organisasi.....	39
3.8 Perancangan.....	39
3.8.1 Merancang Konsep.....	39
3.8.2 Merancang Isi.....	40
3.9 Diagram.....	41
3.10 Menulis Naskah.....	44
3.10.1 Story	45
3.11 Merancang Grafik.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi.....	58
4.2 Memproduksi sistem	58
4.2.1 Adobe Photoshop CS	58
4.2.1.1 Membuat Gambar berekstensi GIF.....	59
4.2.1.2 Membuat Frame menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	61
4.2.1.3 Membuat Button Dengan Adobe Photoshop CS362	
4.2.1.4 Membuat Icon Dengan Adobe Photoshop CS364	
4.2.2 Membuat Tombol Menggunakan Button Shop 4.25.....	65
4.2.3 Membuat Icon Dengan Corel DrawX5.....	67
4.2.4 Macromedia Director MX.....	68
4.2.4.1 Memasukkan File Gambar.....	69
4.2.4.2 Memasukkan (Import) File Video.....	70

4.2.4.3	Membuat Kontrol Navigasi Dan Icon Pada macromedia Director MX.....	72
4.2.4.4	Membuat Animasi Background Pada Macromedia MX73	
4.2.4.5	Tahap Pengintegrasian.....	77
4.2.4.6	Membuat File Windows Project.....	83
4.2.5	Membuat Autorun	84
4.3	Mengetes Sistem	85
4.3.1	Uji Pemakaian.....	86
4.4	Menggunakan Sistem	89
4.5	Memelihara Sistem.....	89
4.5.1	Pemeliharaan Sistem.....	89
4.6	Hasil Produksi	91
4.6.1	Tampilan Awal Dari Pull DJ School Berbasis Multimedia.....	91
4.6.2	Tampilan Intro Video Halama kedua	92
4.6.3	Tampilan Menu Utama.....	93
4.6.4	Tampilan Menu Pull DJ School Dan Fadeout Management.....	94
4.6.5	Tampilan Menu Profile Pengajar.....	96
4.6.6	Tampilan Menu Materi.....	97
4.6.7	Tampilan Menu Fasilitas.....	98
4.6.8	Tampilan Menu Photo Event.....	100
4.6.9	Tampilan Menu Sample Video.....	101
4.6.10	Tampilan Menu Supported.....	102

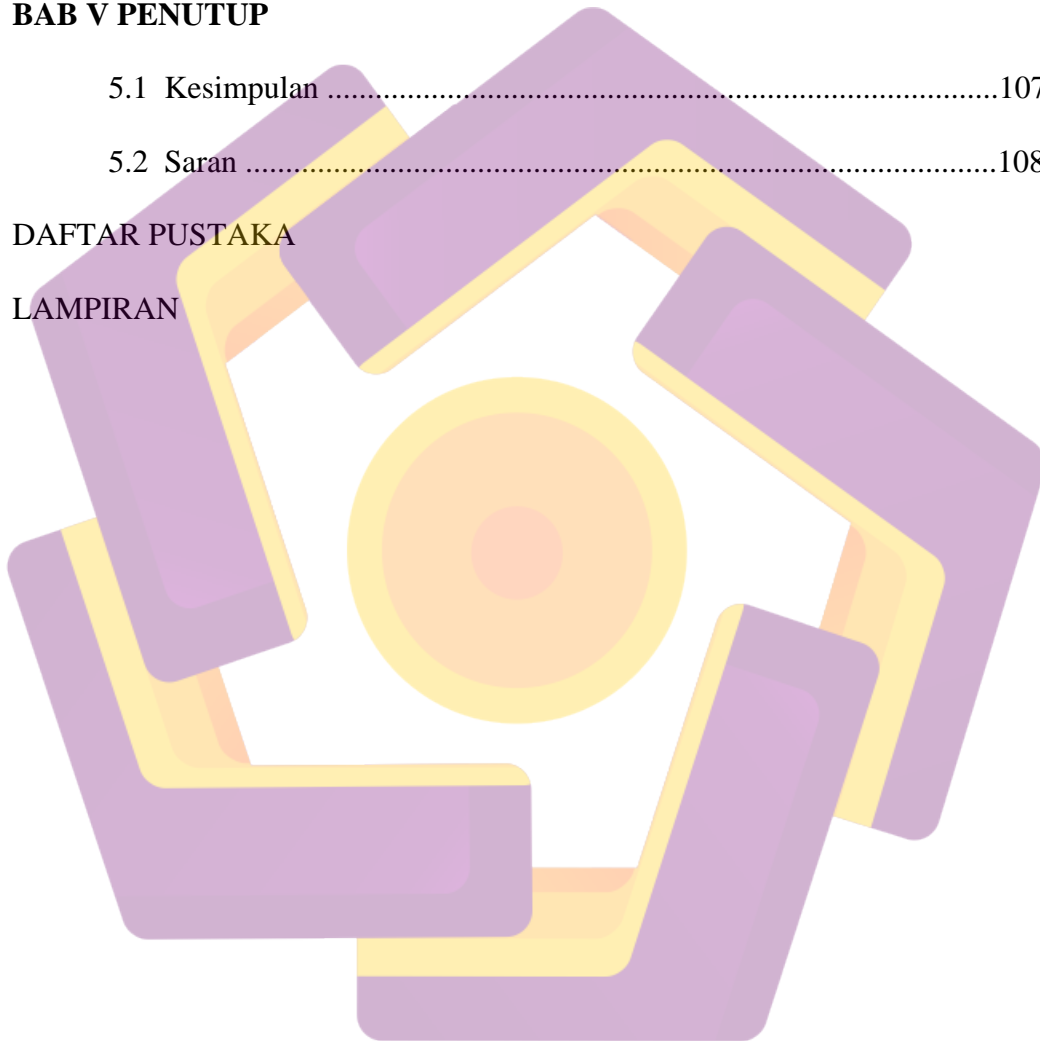
4.6.11 Tampilan Menu Contact.....	103
4.6.12 Tampilan Menu Maps.....	104
4.6.13 Tampilan Menu About Me.....	105

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kerja.....	32
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	33
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	34
Table 3.4 Analisis Efisiensi.....	35
Table 3.5 Analisis Pelayanan.....	35
Tabel 4.1 Kuesioner Uji Pemakai.....	87
Table 4.2 Hasil Akhir Penilaian Uji Kuesioner	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	12
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3 Struktur Piramida	14
Gambar 2.4 Struktur Polar	14
Gambar 2.5 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.6 Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	19
Gambar 2.7 Tampilan Area kerja Corel DrawX5	21
Gambar 2.8 Tampilan Area kerja Macromedia Director MX	22
Gambar 2.9 Tampilan Area kerja Button Shop 4.25	24
Gambar 3.1 Skema CDJ -100.....	27
Gambar 3.2 Diagram	42
Gambar 3.3 Tampilan Intro.....	51
Gambar 3.4 Tampilan Tampilan Intro Video.....	52
Gambar 3.5 Tampilan Menu.....	53
Gambar 3.6 Tampilan Materi.....	54
Gambar 3.7 Tampilan Sample Video.....	55
Gambar 3.8 Tampilan About me.....	56
Gambar 4.1 pembuatan gambar GIF dengan Adobe Photoshop CS3.....	60
Gambar 4.2. Cara Save Gambar Dengan Format GIF Dengan Adobe Pothoshop CS3.....	60

Gambar 4.3. Membuat Frame Dengan Format PNG Dengan Adobe Pothoshop CS3.....	62
Gambar 4.4 Membuat Tombol dengan format PNG dengan Adobe Photoshop CS3	63
Gambar 4.5 Membuat Icon Gambar Dengan Format PNG Dengan Adobe Photoshop CS3.....	65
Gambar 4.6 Membuat Tombol menggunakan Button Shop 4.25.....	66
Gambar 4.7 Membuat Icon menggunakan Corel DrawX5.....	67
Gambar 4.8 Propety Inspector.....	68
Gambar 4.9 Memasukkan gambar melalui Macromedia Director MX.....	69
Gambar 4.10. Mengimport file Video	70
Gambar 4.11 Memasukkan file pada Macromedia Director MX	71
Gambar 4.12. membuat tombol navigasi pada Macromedia Director MX	73
Gambar 4.13. Memasukkan data ke cast member sprite.....	74
Gambar 4.14. Memasukkan data ke cast member stage.....	74
Gambar 4.15. Stage background studio 1	75
Gambar4.16. Mengatur tempo.....	76
Gambar 4.17. Skrip go the frame.....	78
Gambar 4.18. Skrip go 7.....	79
Gambar 4.19. Skrip halt exit.....	79
Gambar 4.20 Bagian Intro.....	80
Gambar 4.21 Project keseluruhan 1.....	81

Gambar 4.22. Project keseluruhan 2.....	82
Gambar 4.23. Create Projector di Macromedia Director MX.....	83
Gambar 4.24 Membuat file autorun.....	84
Gambar 4.25 Halaman intro.....	91
Gambar 4.26 Tampilan Intro Video.....	92
Gambar 4.27. Menu Utama.....	93
Gambar 4.28. Menu Pull DJ School dan Fadeout Management.....	94
Gambar 4.29 Menu Profile Pengajar.....	96
Gambar 4.30 Menu Materi.....	97
Gambar 4.31 Menu Fasilitas.....	98
Gambar 4.32 Menu Photo event.....	100
Gambar 4.33. Menu Sample Video.....	101
Gambar 4.34 Menu Supported.....	102
Gambar 4.35 Menu Contact.....	103
Gambar 4.36 Menu Maps.....	104
Gambar 4.37 Menu About me.....	105

INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan yang merupakan bagian dari pembuatan desain grafis. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Peran aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif.

Permainan skateboard sekarang ini sedang marak peminatnya, permainan ini bisa dikatakan Olahraga atau sekedar hobi. Tetapi banyak peminat yang kurang menguasai tick-trick dasar dalam permainan skateboard. Aplikasi multimedia dapat dikembangkan untuk pembuatan CD pembelajaran trick bermain skateboard untuk beginner.

Pembuatan aplikasi multimedia dalam pembelajaran akan lebih efektif karena dapat menarik perhatian pengguna ketika sedang menggunakan atau memanfaatkan aplikasi multimedia. Penerapan aplikasi multimedia yang berupa CD pembelajaran ini akan lebih menghemat waktu dan biaya, karena pengguna tidak harus pergi ke tempat belajar bermain skateboard dan bisa bermain otodidag dengan memahami teori, tips, dan trick-trick dasar skateboard melalui CD pembelajaran ini.

Kata Kunci : Desain dan profile Pull DJ (Disc Jokey) school , Pull DJ (Disc Jokey) School.

ABSTRACT

Advances in technology is developing so quickly, especially in the field of multimedia applications. A variety of emerging hardware and software that is part of graphic design and film making. With so much time demands and the appearance of new ideas are certainly more "fresh" for that I have an idea to make a school profile DJ (Disc Jockey) Multimedia basis.

In the Profile School DJ (Disc Jockey) still use the manual, by way of brochures, banners, advertising in one of the Radio and even ads on local television, who spent no small cost for an ad school profile DJs.

For that I try the same thing, but using more modern techniques and certainly more efficient, ie using software Macromedia Director MX and other supporting software, to create a profile Pull School DJ (Disc Jockey).

Forward I hope this thesis can later become a reference for making profiles a school, college, or company.

Keywords: Design and school profile DJ (Disc Jockey), Pull DJ (Disc Jockey) School

