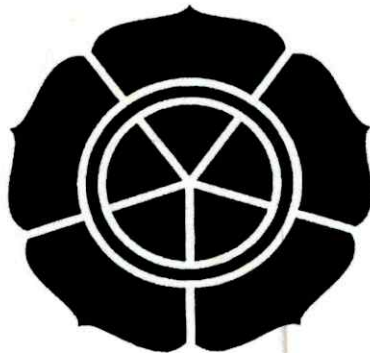


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
PROFIL BAND “ TAMAN BUNGA” BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA
SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Pendi Ventri Hendika	06.02.6159
Suprptooyo	06.02.6177
Kurniawan Aji Kuncoro	06.02.6191
Imam Mustofa	06.02.6198

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Syarat Meraih Gelar Ahli Madya

Kelulusan pada Program Diploma III (D3)

Jurusan Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM"

Yogyakarta

Oleh :

Pendi Ventri Hendika (06.02.6159)

Suprptooyo (06.02.6177)

Kurniawan Aji Kuncoro (06.02.6191)

Imam Mustofa (06.02.6198)

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
Manajemen Informatika,

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM

Erik Hadi Saputra, S. Kom

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI “**

Yang telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji

STMIK AMIKOM Yogyakarta pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Januari 2009
Waktu : Pukul 11.30 WIB
Ruang : Folder

Oleh :


Pendi Ventri Hendika

NIM. 06.02.6159

Tim Penguji,

Penguji I,

Penguji II,


Abidatin Rosidi, DRS, DR, MM


Amir Fatah Sofyan, ST, M.KOM

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI**”

Yang telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji

STMIK AMIKOM Yogyakarta pada :

Hari : Senin
Tanggal : 2 Maret 2009
Waktu : Pukul 11.30 WIB
Ruang : Network

Oleh :
Suprptooyo
NIM. 06.02.6177

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II



Agung Pambudi,ST



Amir Fatah Sofyan, ST, M.KOM

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI “**

Yang telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji

STMIK AMIKOM Yogyakarta pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Januari 2009
Waktu : Pukul 11.30 WIB
Ruang : Pointer

Oleh :

Kurniawan Aji Kuncoro
NIM. 06.02.6191

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II



Kusnawi, S.Kom



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND TAMAN BUNGA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI “**

Yang telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji

STMIK AMIKOM Yogyakarta pada :


Hari : Selasa
Tanggal : 27 Januari 2009
Waktu : Pukul 11.30 WIB
Ruang : Network

Oleh :
Imam Mustofa
NIM. 06.02.6198

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II


Bambang Sudaryatno, Drs, MM


Kusrini, M.Kom

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada :

*Bapak dan Ibuku
tersayang, terima kasih
atas do'a serta dukungannya,
baik secara moril dan materil.*

Kakakku yang tersayang Vil;ia Dwi Idianto.

Pak Erik Hadi Saputra yang telah memberikan bimbingan.

Seluruh keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Keluarga Besar HMJ Manajemen Informatika STMIK AMIKOM.

Kagem rencang-rencang ingkang sampun maringi dukungan dumatheng kula : Didik , Tenol,

Andri, David, Wawan, Kotrek, Andri, Ditus, Ester, Imam, Aji, Prapto, Tunggul, Rika,

Taman Bunga, Amo

Maturnuwun....

Ventri_

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, atas rahmat Allah SWT yang diberikan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, tanpa dukungan semua pihak maka tidak akan terwujud, maka ucapan terimakasih selayaknya kami persembahkan kepada :

- 1 Bapak dan Ibu tercinta, terimakasih telah mendidik, merawat & membesarkanku selama ini serta bantuan baik yang bersifat moral maupun material demi mendukung sebuah keberhasilan ini.
- 2 Kakakku yang selalu membuat semangatku dan yang selalu membimbingku.
- 3 Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku dosen pembimbing terima kasih atas bimbingannya.
- 4 Kelompok Tugas Akhirku Imam Mustofa, Kurniawan Aji Kuncoro, Pendi Ventri Handika terima kasih banyak atas kerja kerasnya demi tugas akhir kita.
- 5 Buat anak-anak D3MI_A “ 06 Doni , Tunggul, Pak Istiya, Triyanto, Aryo Basunondo (ketua kelas kami), Ardi, Norma, Aziz, dan teman-teman semua, maaf tidak bisa aku sebutkan satu persatu thanks.
- 6 Buat bocah-bocah SHOOT Production, babon dan dodi terima kasih atas dukungannya .
- 7 Kepada band TAMAN BUNGA yang telah memperbolehkan bandnya untuk menjadi obyek penelitian kami, khususnya saudara Andrie.
- 8 Dan kepada *seseorang* yang telah membantuku dalam segala hal dan membuat aku semangat, membuatku jauh lebih kuat untuk menjalani hidup oke coy.

Suprapt_ OyO

PERSEMBAHAN

Puji Syukur, atas rahmat Allah SWT yang diberikan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, tanpa dukungan semua pihak maka tidak akan terwujud, maka ucapan terimakasih selayaknya kami persembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibuku tercinta, terimakasih telah mendidik, merawat & membesarkanku selama ini serta bantuan baik yang bersifat moral maupun material demi mendukung sebuah keberhasilan ini.
2. Adik-adikku, Siwi, Ryo, Hafidz yang selalu membuatku bersemangat.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku dosen pembimbing terima kasih atas bimbinganya.
4. Kelompok Tugas Akhirku, Imam Mustofa, Pendi Ventri Handika, Suprptooyo terima kasih banyak atas kerja kerasnya demi tugas akhir kita.
5. Buat anak-anak D3MI_A, Doni, Tunggul, Kotrek, Ardhi, Aryo, Norma, Istiya, Moko, dan semuanya, matur nuwun coy...
6. Temen-temenku yang selalu setia mendukungku, Memed, Ebit, Ined, Via, Rina, Ojik, Yasid, Willy, Mlenuk, Umar, Roy, Lekro, Diyono dan semua temanku yang tidak mungkin saya sebutkan satu-persatu, terima kasih.
7. Kepada band TAMAN BUNGA yang telah memperbolehkan bandnya untuk menjadi obyek penelitian kami, khususnya saudara Andrie.
8. Buat calon istriku besok. kapan kita nikah nie ??

AjiEk

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah, atas rahmat Allah SWT yang diberikan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, tanpa dukungan semua pihak maka tidak akan terwujud, maka ucapan terimakasih selayaknya kami persembahkan kepada :

- a) Bapak dan Ibu tercinta, terimakasih telah mendidik, merawat & membesarkanku selama ini serta bantuan baik yang bersifat moral maupun material demi mendukung sebuah keberhasilan ini.
- b) Kakakku dan adiku yang selalu memberi semangat aku.
- c) Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku dosen pembimbing terima kasih atas bimbinganya.
- d) Kelompok Tugas Akhirku Suprptooyo, Kurniawan Aji Kuncoro, Pendi Ventri Handika terima kasih banyak atas kerja kerasnya demi tugas akhir kita.
- e) Buat anak-anak D3MI_A “ 06 Doni , Tunggul, Pak Istiya, Triyanto, Aryo Basunondo (ketua kelas kami), dan teman-teman semua, maaf tidak bisa aku sebutkan satu persatu thanks.
- f) Buat bocah-bocah SHOOT Production, babon dan dodu terima kasih atas dukungannya .
- g) Kepada band TAMAN BUNGA yang telah memperbolehkan bandnya untuk menjadi obyek penelitian kami, khususnya saudara Andrie.
- h) Dan Seseorang yang selalu menginspirasi selama ini, terima kasih banyak...

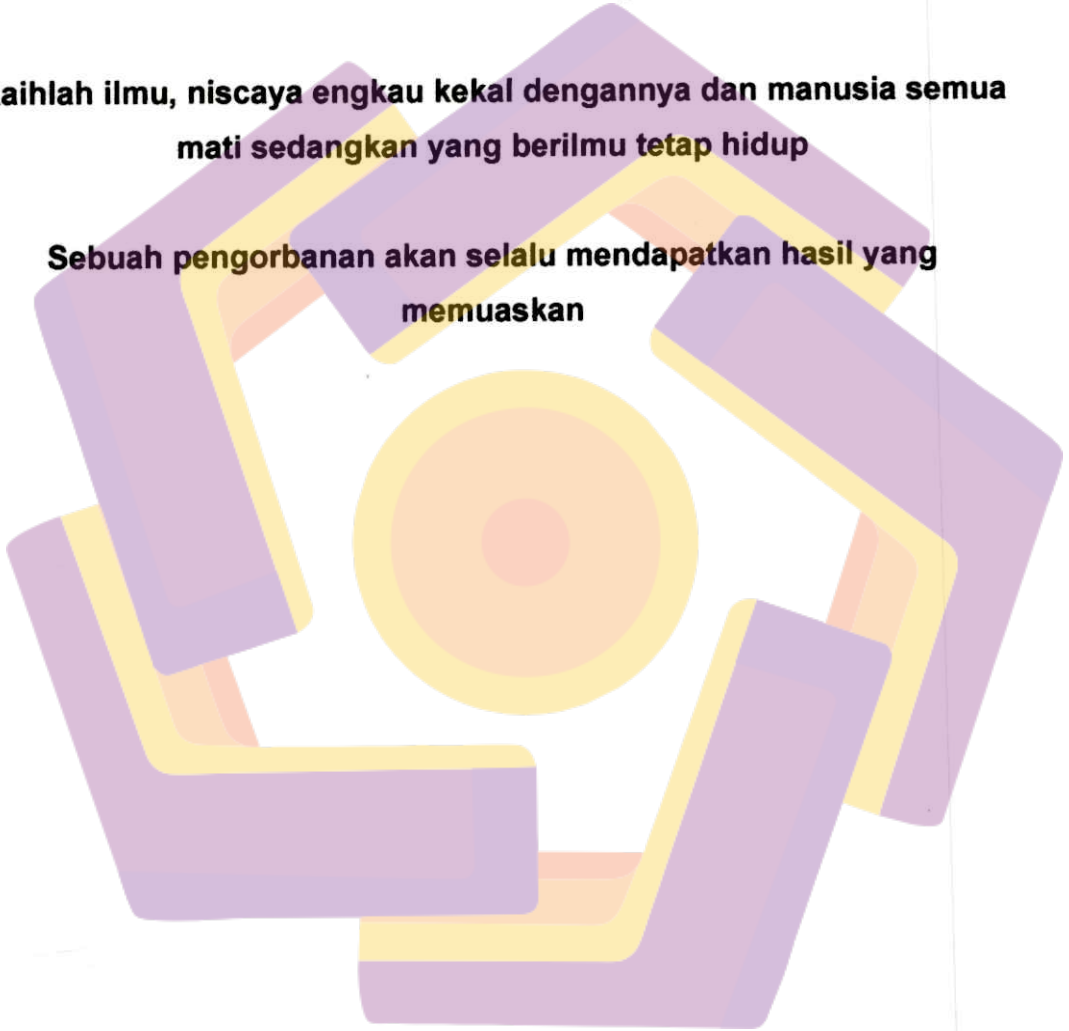
imam

MOTTO

Terus berkreaitivitas untuk menjadi lebih baik

**Raihlah ilmu, niscaya engkau kekal dengannya dan manusia semua
mati sedangkan yang berilmu tetap hidup**

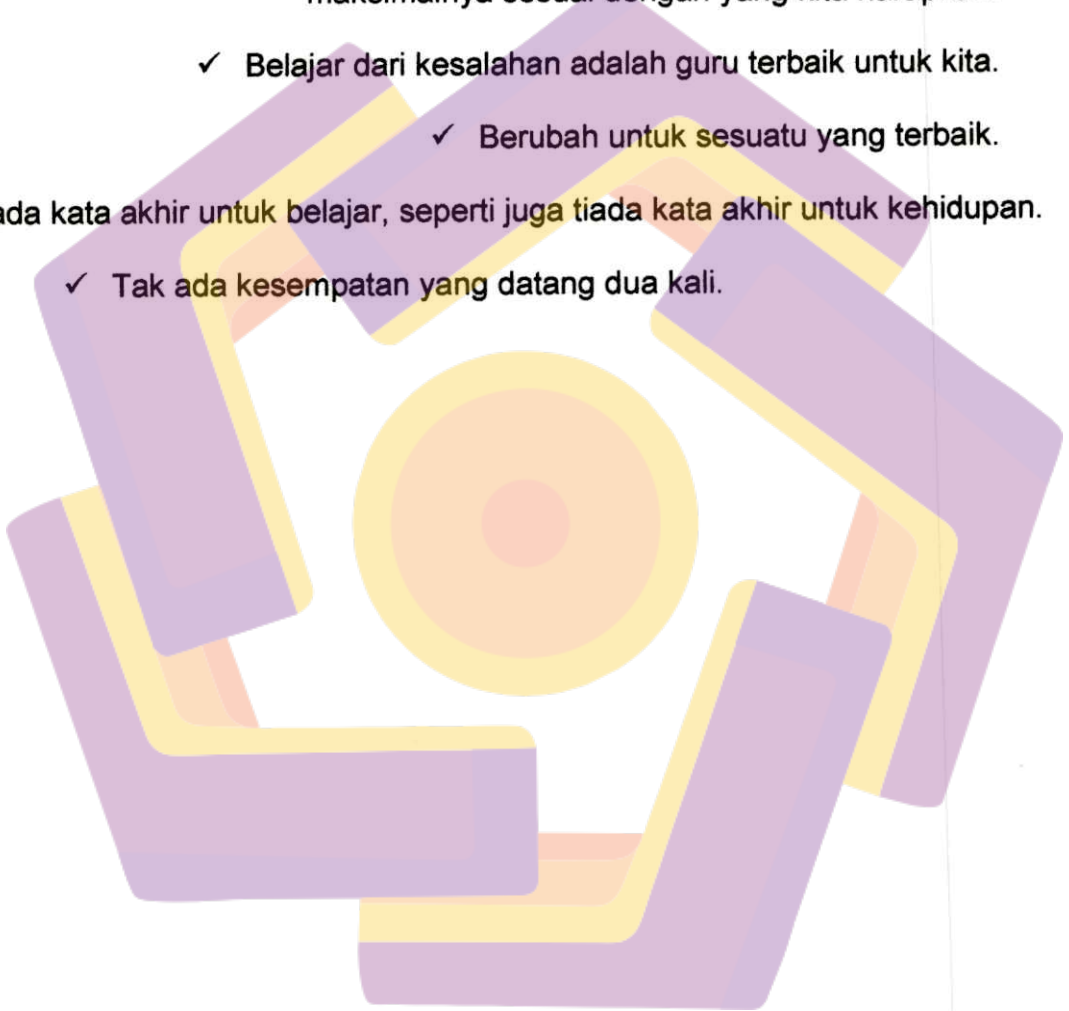
**Sebuah pengorbanan akan selalu mendapatkan hasil yang
memuaskan**



Ventri_

Motto

- ✓ Menjalani hidup ini dengan semangat maka akan mendapat hasil yang maksimalnya sesuai dengan yang kita harapkan.
- ✓ Belajar dari kesalahan adalah guru terbaik untuk kita.
- ✓ Berubah untuk sesuatu yang terbaik.
- ✓ Tiada kata akhir untuk belajar, seperti juga tiada kata akhir untuk kehidupan.
- ✓ Tak ada kesempatan yang datang dua kali.



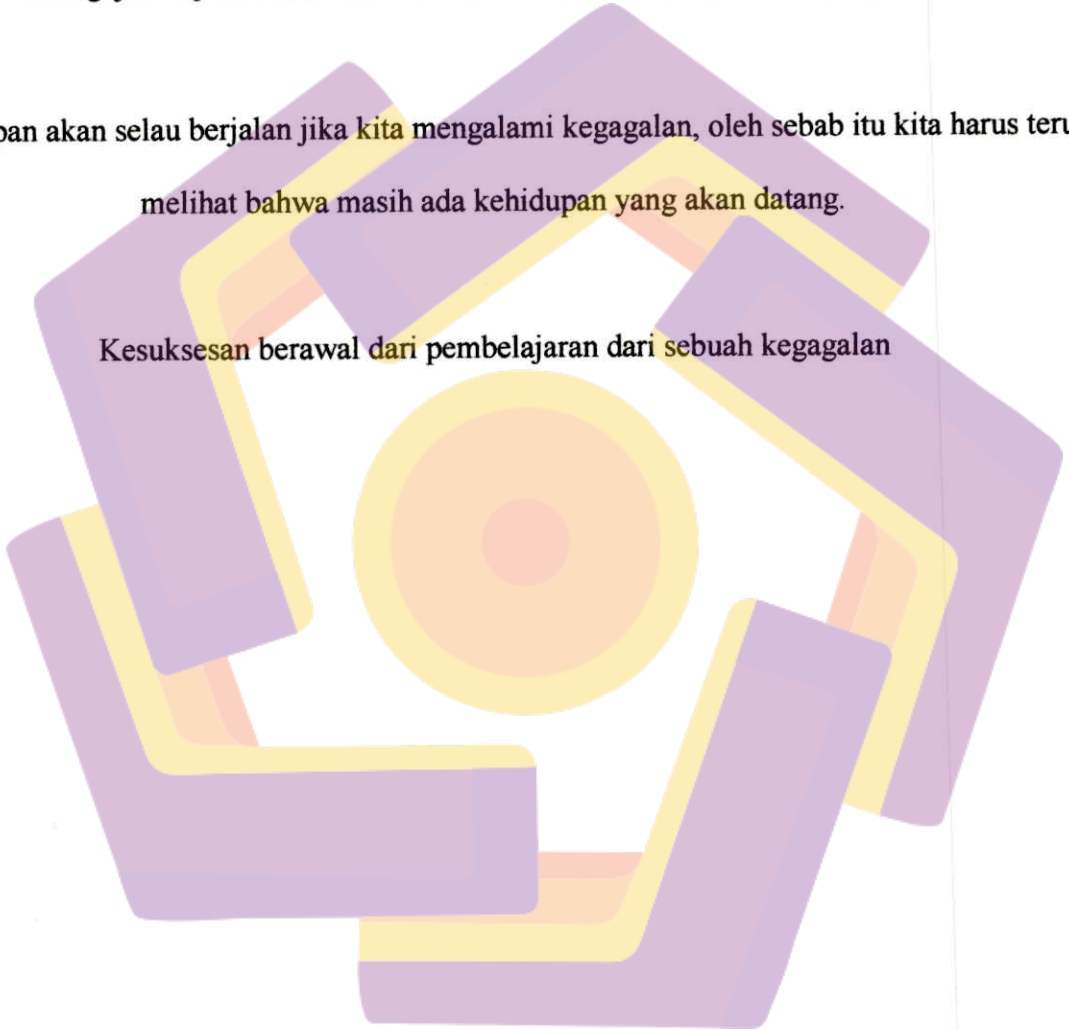
Suprapt OyO

MOTTO

Mengejar impian tidak akan terwujud tanpa mempunyai tekad yang kuat.

Kehidupan akan selau berjalan jika kita mengalami kegagalan, oleh sebab itu kita harus terus melihat bahwa masih ada kehidupan yang akan datang.

Kesuksesan berawal dari pembelajaran dari sebuah kegagalan



Ajiek_

Motto

Waktu bukan hambatan seseorang untuk meraih mimpi

Tantangan yang berat justru merupakan pertanda baik,
karena memacu kita untuk memecahkan masalah
dengan pemikiran yang jernih

Kehidupan adalah petualangan dalam hidup dan biarkan
alam menjadi lading pengalaman

Imam_

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah kepada hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam tak lupa penyusun curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan mulia dalam menuntun umatnya sampai zaman modern ini.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar ahli madya komputer. Disini penyusun mengambil judul " Pembelajaran Perakitan dan Pemasangan Topologi Jaringan Komputer Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Belajar Untuk Siswa SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta ". Dimana dengan judul ini diharapkan penyusun bisa membantu siswa sma untuk lebih jelas lagi mengetahui topologi jaringan komputer.

Dengan selesainya tugas akhir ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada:

1. Bapak Prof.DR.M Suyanto,MM. sebagai ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak berbuat baik kepada kami dan memberikan arahan serta masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Segenap staf pengajar Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Keluarga penyusun yang selalu memberi dukungan dan doa restu serta harapannya menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman angkatan 2006 “Jurusan Manajemen Informatika” kelas A.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa mendatang. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan para pembaca umumnya.

Yogyakarta, 3 Maret 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
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 Pengumpulan Data	5
1.5.1 Wawancara (interview)	5
1.5.2 Pengamatan Langsung (observation)	5
1.5.3 Kearsipan	6
1.5.4 Kepustakaan	6
1.6 Sistematika pembuatan Laporan	6
1.7 Jadwal kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	

2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Pengertian Multimedia	9
2.1.3 Komponen Multimedia	10
2.1.3.1 Gambar (image)	10
2.1.3.2 Suara (voice)	12
2.1.3.3 Teks (text)	15
2.1.3.4 Animasi (animation)	15
2.1.3.5 Video Digital (digital video)	16
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	17
2.2.1 Struktur Linier	17
2.2.2 Struktur Hirarki	18
2.2.3 Struktur Piramida	18
2.2.4 Struktur Polar	18
2.3 Langkah – Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	19
2.3.1 Mendefinisikan masalah	20
2.3.2 Merancang Konsep	20
2.3.3 Merancang Isi	21
2.3.4 Menulis Naskah	21
2.3.5 Merancang Grafik	21
2.3.6 Memproduksi Sistem	21
2.3.7 Melakukan Tes Pemakaian	22
2.3.8 Menggunakan Sistem	22

2.3.9 Memelihara Sistem	22
2.4 Sistem Perangkat Lunak Yang di Gunakan	23
2.4.1 Macromedia Director MX 2004	23
2.4.2 Adobe Photoshop CS2	26
2.4.3 Autodesk 3Ds Max 8	26
2.4.4 Adobe Premiere Pro 2	27
2.4.5 Adobe Audition 2.0	28
2.4.6 Corel Draw X3	30
2.5. Sistem Perangkat Keras Yang di Gunakan	31
BAB III TINJAUAN UMUM	
3.1 Sejarah dan Perkembangan	32
3.2 Discography	34
3.3 Manajemen	35
3.4 Player	37
3.5 Song List	39
3.6 Stage Performance	43
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Indentifikasi Masalah	48
4.2 Merancang Konsep	48
4.3 Merancang Isi	49
4.4 Merancang Naskah	49
4.5 Media Pendukung	60
4.6 Memproduksi Sistem	61

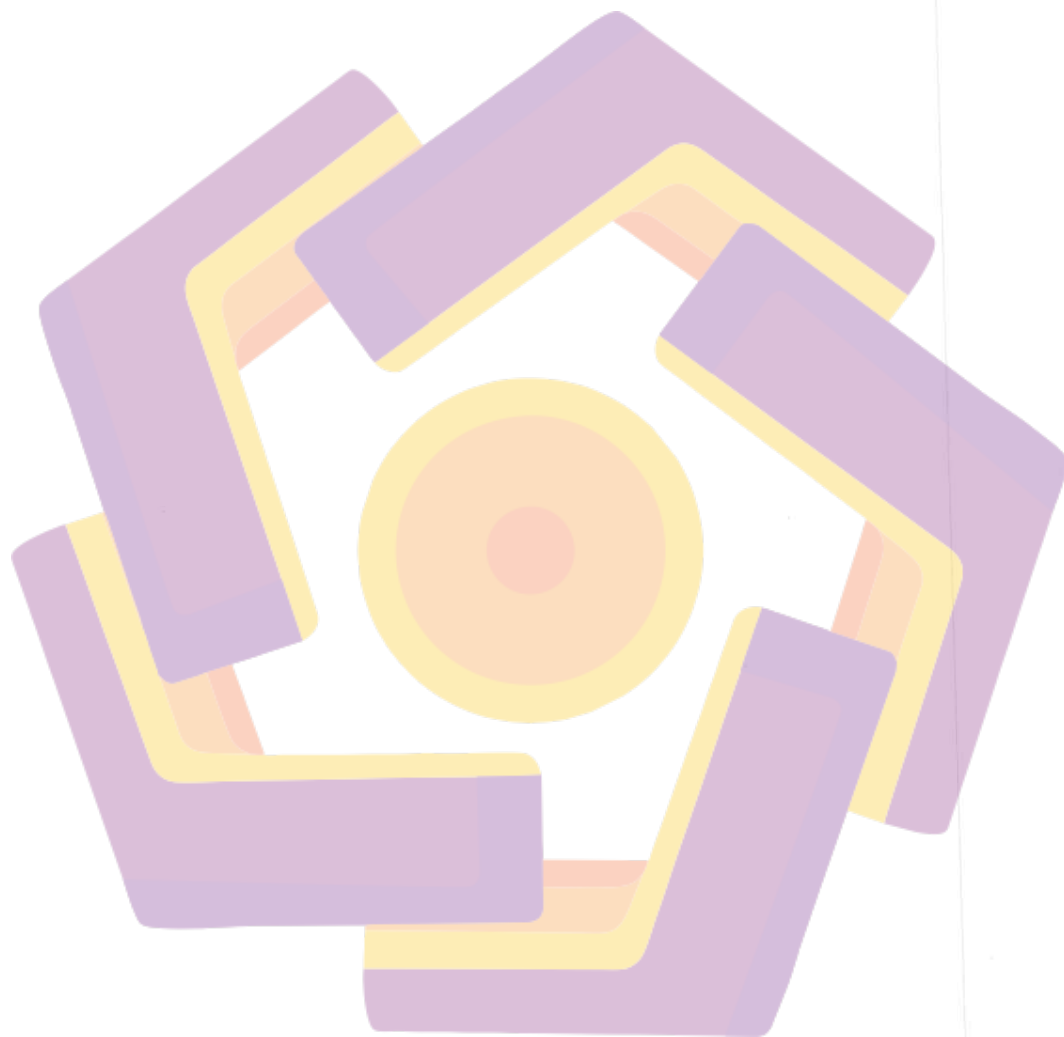
4.6.1 Mengolah Efek Desain dengan Photoshp CS2	61
4.6.2 Mengolah Video menggunakan Premiere Pro 2	61
4.6.3 Mengolah Desain dengan Corel Draw X3	62
4.6.4 Mengolah Animasi dengan 3Ds Max 8	63
4.6.5 Mengolah Suara dengan Adobe Audition 2.0	64
4.6.6 Proses Pengintegrasian pada Macromedia Director MX .	65
4.6.6.1 Memasukan Objek ke dalam Macromedia Director MX..	67
4.6.6.2 Memulai Pembuatan Movie	68
4.6.6.3 Membuat Marker	69
4.6.6.4 Cara Merubah atau Link Tombol - Tombol	70
4.6.6.5 Membuat dan Memasukan Backsound	72
4.6.6.6 Membuat Volume Slider	73
4.6.6.7 Penggunaan Scipt	74
4.6.6.8 Memproteksi File	74
4.6.6.9 Mengimpor File Video (Video CD/MPG)	75
4.6.6.10 Mengubah File .DIR menjadi File .EXE	76
4.6.6.11 Membuat File Autorun	78
4.7 Melakukan Pengujian Pemakai	78
4.8 Menggunakan Sistem	79
4.9 Manual Program	80
5.0 Memelihara Sistem	85
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	86

5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	
Story Board Video Clip	89



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	8
Tabel 2.1 Extention File Gambar (Image)	11
Table 2.3 Extention File Suara (Audio).....	12
Table 2.4 Extention File Video Digital (Digital Video)	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	17
Gambar 2.1 Struktur Hirarki	18
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	18
Gambar 2.4 Struktur Polar	18
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem	20
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004	24
Gambar 2.7 Tampilan Photoshop CS2	26
Gambar 2.8 Tampilan Autodesk 3Ds Max 8	27
Gambar 2.9 Tampilan Premiere Pro 2	28
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 2.0	29
Gambar 2.11 Tampilan Corel Draw X3	30
Gambar 3.1 Struktur Manajemen	36
Gambar 3.2 Player Vokalis	37
Gambar 3.3 Player Gitaris	38
Gambar 3.4 Player Basist	38
Gambar 3.5 Player Drummer	39
Gambar 3.6 Live Performance di Benteng Vrederburg	43
Gambar 3.7 Live Performance X Mild noise	44
Gambar 3.8 Live Performance UAJY	44
Gambar 3.9 Live Performance di Wates	44
Gambar 3.10 Live Performance Teras Café	45

Gambar 3.11 Live Performance di UMY	45
Gambar 3.12 Live Performance Amikom	45
Gambar 3.13 Live Performance Borobudur Café	46
Gambar 3.14 Live Performance UMY	46
Gambar 3.15 Live Performance UMY	46
Gambar 3.16 Live Performance Duta Wacana	47
Gambar 4.1. Tampilan Diagram Aplikasi Struktur Hierarkis	50
Gambar 4.2. Sketsa Menu Intro	52
Gambar 4.3. Gambar Menu Intro	52
Gambar 4.4. Sketsa Menu utama	53
Gambar 4.5. Tampilan Menu Utama	53
Gambar 4.4. Sketsa story	54
Gambar 4.6. Tampilan Story	54
Gambar 4.7. Sketsa Menu discography	55
Gambar 4.8. Tampilan Menu Discography	56
Gambar 4.9. Sketsa Menu Player	56
Gambar 4.10. Tampilan Menu Player	57
Gambar 4.11. Sketsa Menu Galery	58
Gambar 4.12. Tampilan Menu galery	59
Gambar 4.13. Sketsa Menu Galery	59
Gambar 4.14. Tampilan Menu Video Clip	60
Gambar 4.15 Menu Setting Adobe Photoshop CS2	61
Gambar 4.16 Menu Setting Adobe Premier Pro 02	62

Gambar 4.17 Menu corel draw 13	63
Gambar 4.18 Menu Setting 3D MAX	63
Gambar 4.19. Tampilan Adobe Audition 2.0	65
Gambar 4.20. Tampilan macromedia director	66
Gambar 4.21. Tampilan cast	67
Gambar 4.22. Cara membuat marker	70
Gambar 4.23. Action Pada Behaviour	71
Gambar 4.24. Tampilan memproteksi Movies	74
Gambar 4.32. Kotak dialog Directmedia Xtra	76
Gambar 4.25. Tampilan Publish Setting	77
Gambar 4.26. Tampilan Logo Taman Bunga	80
Gambar 4.27. Tampilan Home	81
Gambar 4.28. Tampilan Home	81
Gambar 4.29. Tampilan Pengatur Volume Suara	82
Gambar 4.30. Tampilan Menu Utama	82
Gambar 4.31. Tampilan Menu Discography	83
Gambar 4.32. Tampilan Menu Player	83
Gambar 4.33. Tampilan Menu Gallery, Image	84
Gambar 4.33. Tampilan Menu Gallery, Video Clip	84