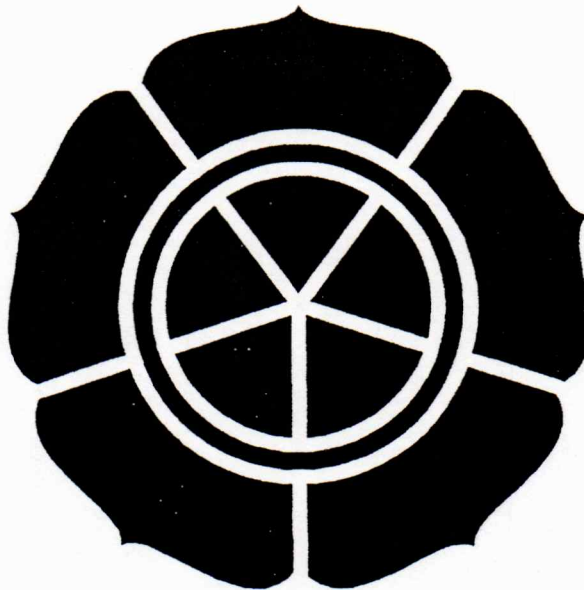


**RANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
SARANA PROMOSI PADA BAND THE BACOUT AREA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Pendidikan Jenjang Strata satu (S1)
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
Yogyakarta



Disusun oleh :

Riza Pahlevi

03.12.0636

**PROGRAM STUDI STRATA 1 JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA BAND THE BACOUT AREA YOGYAKARTA

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Nama : Riza Pahlevi
Nim : 03.12.0636
Program : Strata 1
Jurusan : Sistem Informasi

**Telah dipertahankan dan disahkan untuk memenuhi syarat guna
Memperoleh gelar sarjana jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta**

Disetujui dan disahkan oleh:



**Ketua STMIK AMIKOM
Yogyakarta,**

Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, MT

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “RANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA BAND THE BACOUT AREA YOGYAKARTA” telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal : Sabtu/01 Agustus 2009

Pukul : 10.00

Tempat : Ruang Folder

Tim Penguji :

1. M. Rudyanto Arief, MT

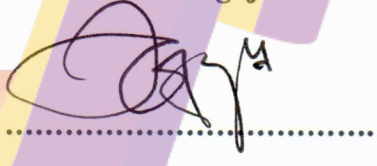
Dosen Penguji I



.....

2. Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom

Dosen Penguji II



.....

3. Hanif Al Fatta, M.Kom

Dosen Penguji III



.....

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan do'a, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- ❖ ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan tempat mengadu tanpa batas dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat manusia.
- ❖ Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat serta do'anya dan berjuta-juta cinta yang tak akan pernah habis.... I LOVE U Mom !!!
- ❖ Ayah (Alm) yang merupakan teladan bagi Ananda, Ayah terhebat dan sahabat yang tak akan pernah Ananda lupakan " Bak... Akhirnya anak bandelmu ini Lulus..... " Miss U DAD Always And Forever
- ❖ Yank - @Tercinta (CWD) Makasih buat semangatnya... Love u Nda !!!
- ❖ Keluarga @ yang ada di Dusun serta di Jogja makasih atas dukungan yang diberikan pada ku selama ini....
- ❖ Kance" sperjuangan Ye ade di Jogja : Azhari, Yased, Awang, Alfi, Okta, Febby, Yobbi, Ferdy, Ivan, Eval, Angga, Adit, Andy, Jibran, Pablo, Eka, Evi, Neny, Etc.... Pokok e' Gegalenyé Thanks Atas support e slame ini "Keep Rockin"
- ❖ Dosen Pembimbing Pak M. Arief Rudyanto, M.T
- ❖ Almamaterku Tercinta " STIMIK AMIKOM"

HALAMAN MOTTO

"Hidup Hanya Sekali maka jangan di siakan"

Jadikanlah

Yang Tebal itu IMAN,

Yang Tipis itu LIDAH,

Yang Ringan itu SHOLAT,

Yang Tajam itu AKAL,

Yang Lembut itu HATI,

Yang Halus itu SUARA,

Yang Luas itu ILMU,

Dan Yang Manis itu SENYUMAN

- ❖ Kejujuran adalah perhiasan jiwa yang lebih bercahaya daripada Berlian. Belajar tanpa berpikir tidak ada gunanya, sedangkan berpikir tanpa belajar adalah berbahaya.
- ❖ Setiap Kegagalan Sejatinya adalah cara ALLAH SWT Mengajarkan pada kita arti dari kesungguhan.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Rancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Sarana promosi Pada Band The Bacout Area Yogyakarta”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penyusun mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan arahan pada penyusun.
4. Seluruh staf dan Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak berjasa dan memberikan ilmu yang bermanfaat.

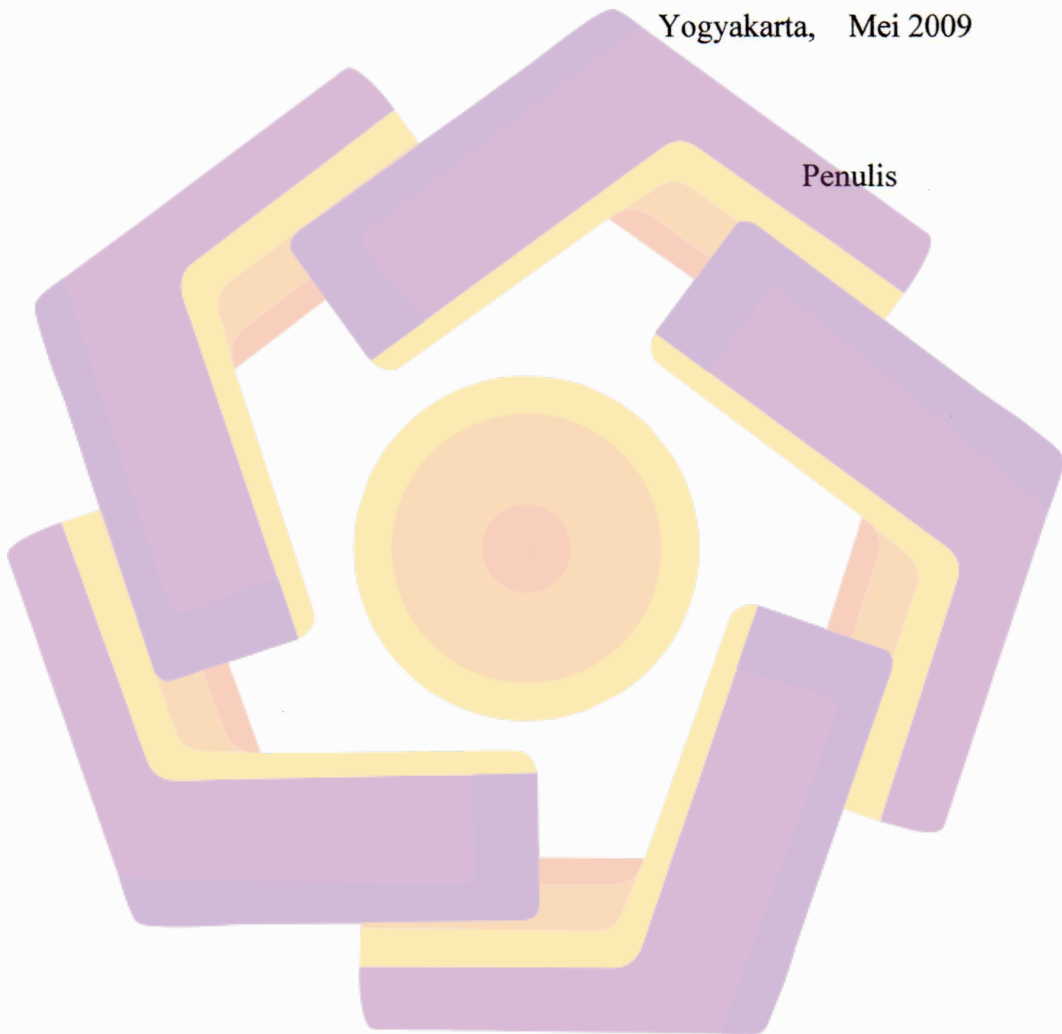
Akhirnya, semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini akan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Mei 2009

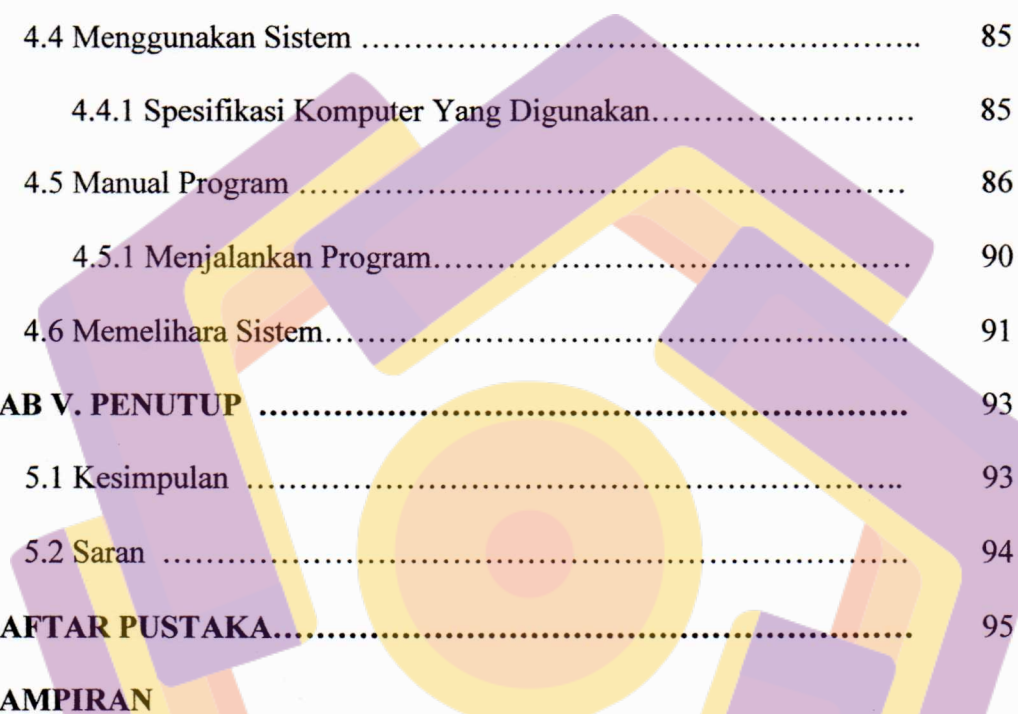
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Definisi Multimedia.....	9
2.1.3 Sistem Multimedia.....	11

2.1.4 Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia.....	13
2.1.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	16
2.2 Pengertian Promosi.....	18
2.2.1 Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi.....	19
2.3 Software Untuk Mendesain Multimedia Interaktif.....	21
2.3.1 Macromedia Flash MX	21
2.3.2 Adobe Photoshop CS.....	23
2.3.3 Adobe Audition 1.5.....	28
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Analisis Sistem	29
3.1.1 Definisi Masalah Multimedia	29
3.1.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	30
3.1.3 Masalah dalam Sistem Multimedia	30
3.1.4 Analisis PIECES	31
3.1.5 Hasil Analisis PIECES	35
3.1.6 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.1.7 Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.1.8 Metode-Metode Analisis Biaya Manfaat.....	44
3.2 Perancangan Sistem Multimedia	47
BAB IV. PEMBAHASAN	71
4.1 Implementasi Sistem	71
4.2 Memproduksi Sistem.....	71
4.2.1 Pengeditan Gambar dengan Adobe Photoshop CS.....	71

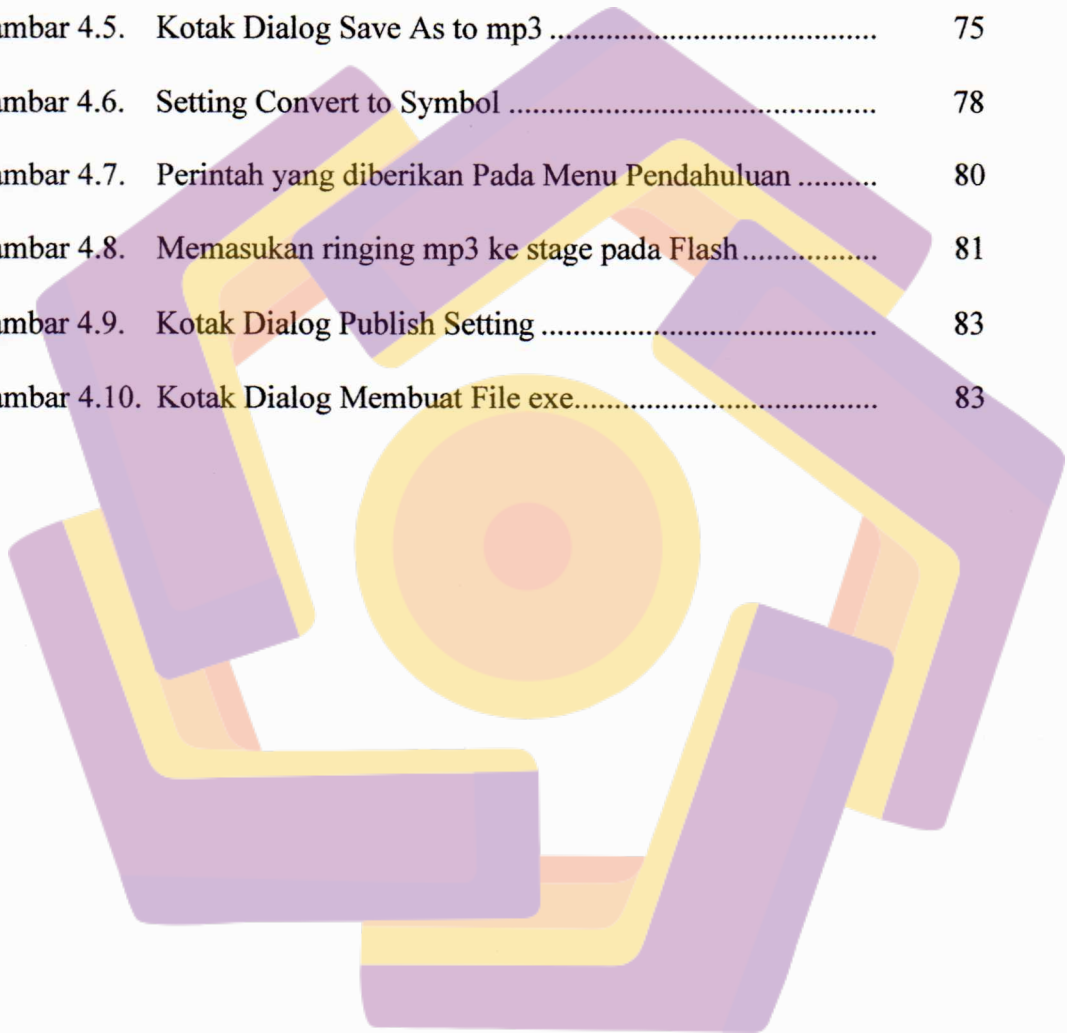


4.2.2 Pengeditan Suara (sound) Dengan Adobe Audition 1.5.....	74
4.2.3 Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash MX.....	76
4.3 Mengetes Sistem	83
4.3.1 Melakukan Tes Sistem	83
4.4 Menggunakan Sistem	85
4.4.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	85
4.5 Manual Program	86
4.5.1 Menjalankan Program.....	90
4.6 Memelihara Sistem.....	91
BAB V. PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Elemen-elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2.	Struktur Desain Linear.....	16
Gambar 2.3.	Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.4.	Struktur Piramida.....	17
Gambar 2.5.	Struktur Polar.....	18
Gambar 2.6.	Tampilan Interface Macromedia Flash MX.....	23
Gambar 2.7.	Tampilan Adobe Photoshop CS.....	27
Gambar 2.8.	Tampilan Adobe Audition 1.5.....	28
Gambar 3.1.	Perancangan Struktur.....	49
Gambar 3.2.	Rancangan Menu Utama.....	59
Gambar 3.3.	Rancangan Menu Profil.....	60
Gambar 3.4.	Rancangan Menu Profil Personil.....	61
Gambar 3.5.	Rancangan Submenu Profil Personil 1.....	62
Gambar 3.6.	Rancangan Submenu Profil Personil 2.....	63
Gambar 3.7.	Rancangan Submenu Profil Personil 3.....	64
Gambar 3.8.	Rancangan Submenu Profil Personil 4.....	65
Gambar 3.9.	Rancangan Submenu Profil Personil 5.....	66
Gambar 3.10.	Rancangan Menu Galery.....	67
Gambar 3.11.	Rancangan Menu Track.....	68
Gambar 3.12.	Rancangan Menu Stage.....	69
Gambar 3.13.	Rancangan Alamat dan Kontak Persons.....	70

Gambar 4.1. Setting Gambar	72
Gambar 4.2. Design Utama. jpg yang akan di edit.....	73
Gambar 4.3. Design Utama1.jpg	73
Gambar 4.4. Editing Audio dengan Adobe Audition 1.5	74
Gambar 4.5. Kotak Dialog Save As to mp3	75
Gambar 4.6. Setting Convert to Symbol	78
Gambar 4.7. Perintah yang diberikan Pada Menu Pendahuluan	80
Gambar 4.8. Memasukan ringing mp3 ke stage pada Flash.....	81
Gambar 4.9. Kotak Dialog Publish Setting	83
Gambar 4.10. Kotak Dialog Membuat File exe.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Tabel 3.1.	Rincian Biaya – Manfaat	42
Tabel 3.2.	Biaya – Manfaat.....	43
Tabel 3.3.	Hasil Analisis.....	47
Tabel 4.1.	Kuisisioner.....	91

