

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND THE JEEF BERBASIS  
MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI  
KEUNGGULAN PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Sulistyo Hadi**

**14.22.1657**

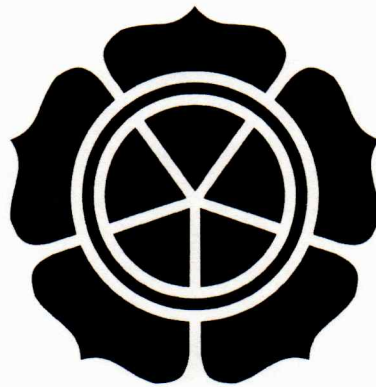
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND THE JEEF BERBASIS  
MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI  
KEUNGGULAN PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Sulistyo Hadi**

**14.22.1657**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND THE JEEF BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Sulistyo Hadi**

**14.22.1657**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 10 november 2014

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidavat, M.kom**

**NIK. 190302182**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFIL BAND THE JEEF BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN BERBAGAI MEDIA PENUNJANGNYA SEBAGAI KEUNGGULAN PROMOSI

Yang disusun oleh :

**Sulistyo Hadi**

**14.22.1657**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Juni 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama penguji**

**Tanda Tangan**

Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Sidiq Wahyu Surya W, ST, M.Kom  
NIK.190302234



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 12 juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 September 2015



**Nama SULISTYO HADI**

**NIM 14.22.1657**

## HALAMAN MOTO

**“EVERYDAY IS RACE, THE LAST BUT NOT LEAST”**

(Anonymous)

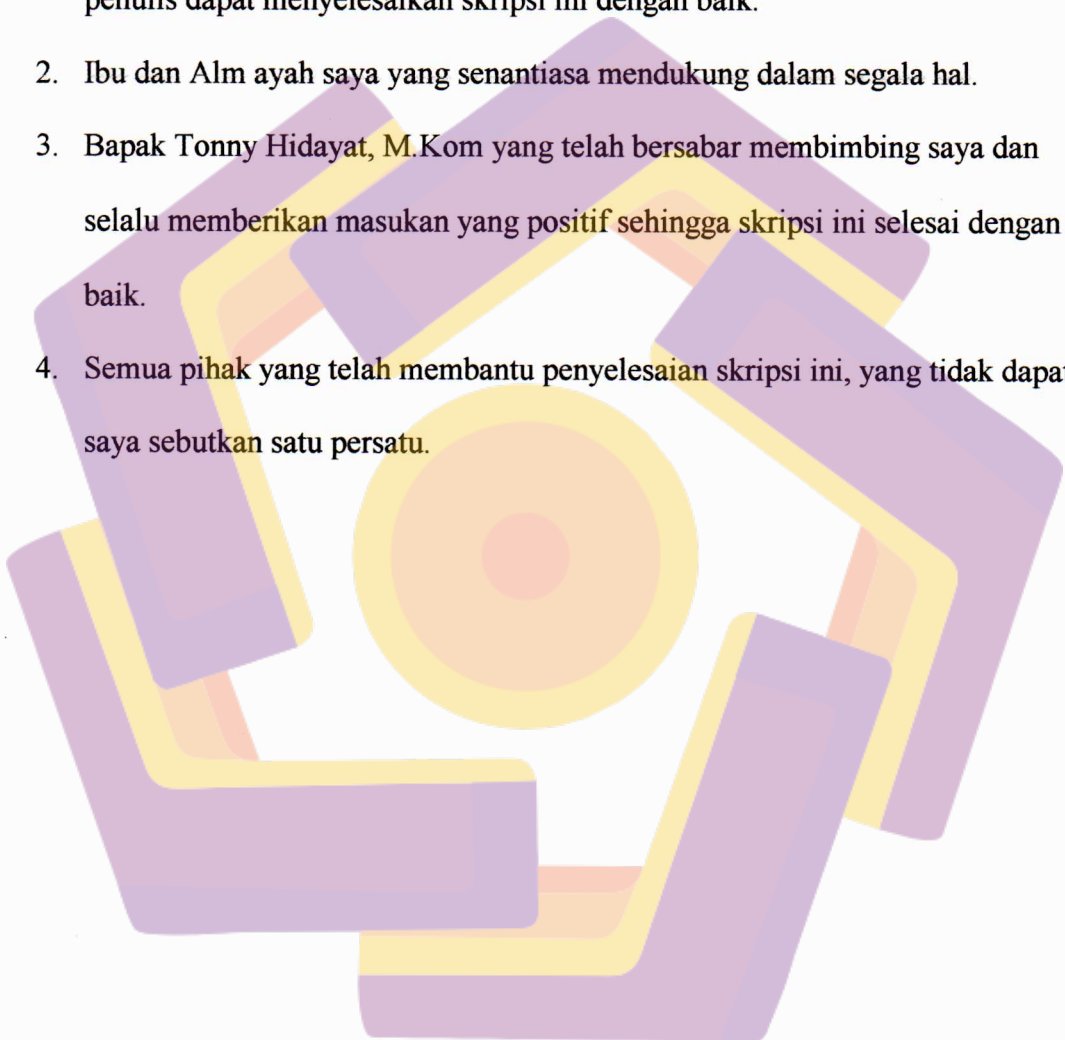
“Setiap hari langkah kehidupan begitu cepat, bagaikan pembalap berebut dan  
Melaju menjadi nomor satu, tetapi yang terakhir bukanlah yang terburuk”



## PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terima kasih, Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu dan Alm ayah saya yang senantiasa mendukung dalam segala hal.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah bersabar membimbing saya dan selalu memberikan masukan yang positif sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini merupakan kewajiban sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak, maka oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudryatno, M.M selaku ketua jurusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat , M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan , waktu dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen, Staff dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah membantu penulis selama duduk di bangku perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

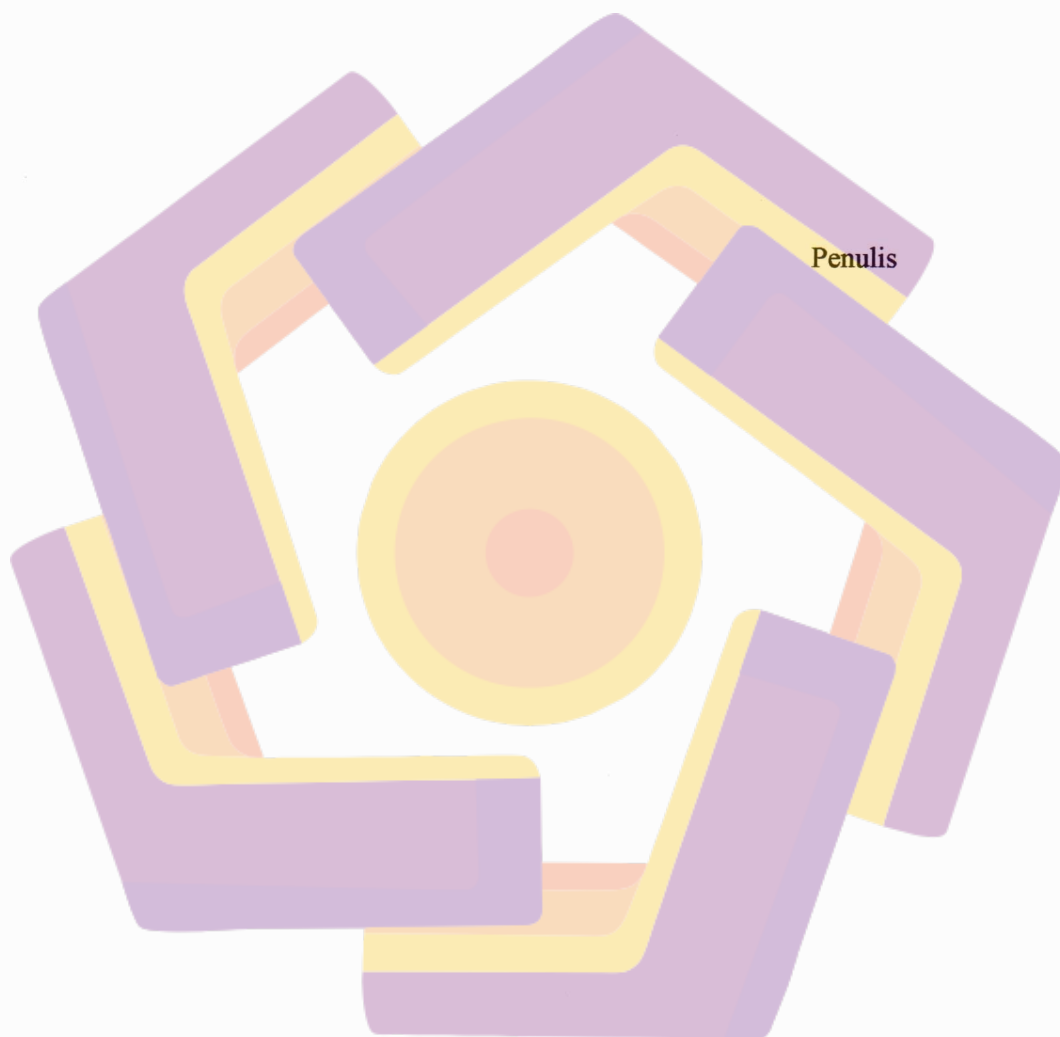
Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis terus menunggu saran dan kritik yang membangun dan positif dari pihak para pembaca dan pengguna skripsi ini.



Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Amin

Yogyakarta, 8 September 2015



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1. Pengertian Multimedia .....	8
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.2. Multimedia Interaktif .....	12
2.3. Pengertian Company Profil .....	14
2.4. Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
2.4.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
2.4.2. Mendefinisikan Masalah .....	17
2.4.2.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	17
2.4.2.2. Masalah dan Sistem Multimedia .....	17
2.4.2.3. Mendefinisikan Masalah .....	18
2.4.2.4. Mengidentifikasi Pemakai Akhir Pada Sistem Multimedia .....	18
2.4.2.5. Prioritas Penanganan Masalah.....	19
2.4.2.6. Studi Kelayakan .....	19
2.4.2.7. Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.4.3. Merancang Konsep.....	21
2.4.4. Merancang Isi Multimedia.....	22
2.4.5. Merancang Naskah.....	22
2.4.6. Merancang Grafik .....	23
2.4.7. Memproduksi Sistem Multimedia.....	23
2.4.8. Pengetesan Sistem Multimedia .....	24
2.4.9. Penggunaan Sistem Multimedia.....	24
2.4.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	25
2.5. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	25
2.5.1. Struktur Linier.....	26
2.5.2. Struktur Hierarki .....	26
2.5.3. Struktur Piramid.....	27

2.5.4. Struktur Polar .....	28
2.6. Fungsi Efektif Multimedia .....	28
2.7. Komponen Pendukung Sistem .....	30
2.8. Profil Band The Jeef .....	31
2.8.1 Visi dan Misi .....	31
2.8.2 Personil .....	32

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

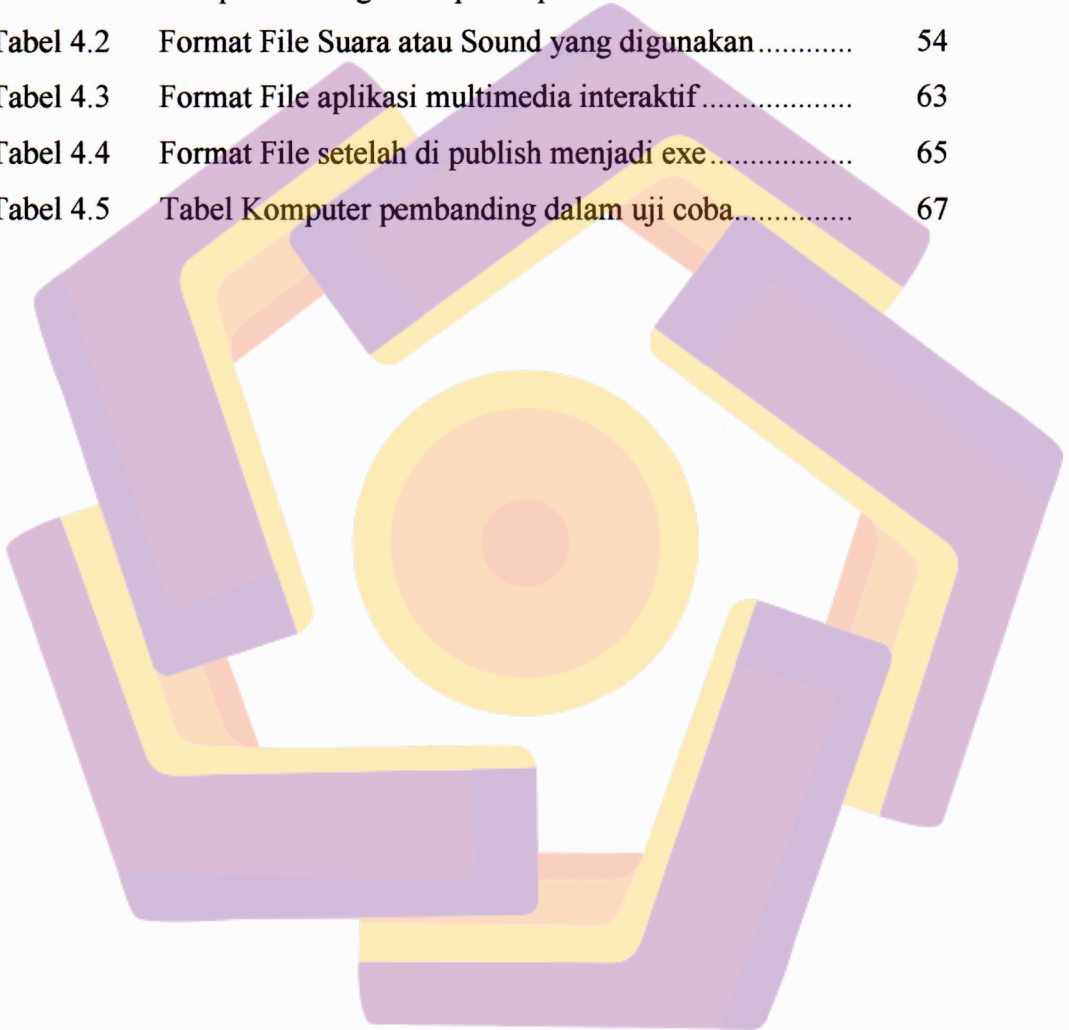
3.1. Analisis Sistem .....	33
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	33
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	34
3.1.1.1 Kebutuhan NonFungsional .....	34
3.2. Analisis Kelayakan Sistem .....	36
3.2.1 Kelayakan Teknis .....	36
3.2.2 Kelayakan Operasional .....	36
3.2.3 Kelayakan Hukum .....	37
3.2.4 Kelayakan Ekonomi .....	37
3.3. Perancangan Multimedia Interaktif Band The Jeef .....	37
3.3.1 Merancang Konsep .....	37
3.3.2 Merancang isi .....	39
3.3.3 Merancang Naskah .....	40
3.3.4 Merancang Grafik .....	43

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1. Implementasi Pembuatan Sistem Aplikasi Multimedia .....	45
4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Cs 3 .....	46
4.1.2 Mengolah Grafik Backgroud Tampilan Aplikasi .....	48
4.1.3 Mengolah Sound Dengan Adobe audition 3.0 .....	52
4.1.4 Penggabungan Element Grafik pada Adobe Flash .....	55
4.1.4.1. Memasukan Data Grafik,Background,Backsound..	55
4.1.4.2. Membuat Animasi Bergerak .....	56
4.1.4.3. Membuat Tombol .....	57
4.1.4.4. Tahap Pengintegrasian .....	60
4.1.4.5. Membuat Tampilan Full screen .....	63
4.1.4.6. Rendering atau Publish .....	64
4.2. Pembahasan Uji Coba Aplikasi Multimedia Interaktif .....	65
4.2.1 Uji Coba Sistem dan Aplikasi Multimedia Interaktif ...	65
4.2.2 Menggunkana Sistem .....	68
4.2.3 White box Testing .....	69
4.2.5 Pemeliharaan Sistem .....	70
<b>BAB V Penutup</b>	
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran .....	74

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Faktor- factor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci .....	20
Tabel 4.1 Tampilan Background pada aplikasi multimedia .....	50
Tabel 4.2 Format File Suara atau Sound yang digunakan .....	54
Tabel 4.3 Format File aplikasi multimedia interaktif .....	63
Tabel 4.4 Format File setelah di publish menjadi exe .....	65
Tabel 4.5 Tabel Komputer pembanding dalam uji coba .....	67



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh Raymon Mc Leod .....	17
Gambar 2.2 Icon yang digunakan untuk mendesain struktur Aplikasi Multimedia .....	25
Gambar 2.3 Desain Struktur Linier .....	26
Gambar 2.4 Desain Struktur Hierarki .....	27
Gambar 2.5 Desain Struktur Pyramid .....	27
Gambar 2.6 Desain Struktur Polar .....	28
Gambar 3.1 Desain Struktur Hierarki .....	39
Gambar 3.2 Desain Tampilan Menu Utama atau Home .....	43
Gambar 3.3 Desain Tampilan Menu Profil .....	44
Gambar 3.4 Desain Tampilan Menu Galerry .....	44
Gambar 3.5 Desain Tampilan Menu Contact .....	43
Gambar 4.1 Skema Alur Proses Produksi .....	46
Gambar 4.2 Tampilan Layar Image Size Pada Photoshop .....	48
Gambar 4.3 Mengolah Background Pada Adobe Flash CS3 .....	49
Gambar 4.4 Tampilan Adobe Audition .....	53
Gambar 4.5 Panel Library .....	56
Gambar 4.6 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS .....	57
Gambar 4.7 Tampilan Edit Symbol .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Panel Action Button .....	60
Gambar 4.9 Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS 3 .....	61

## ***INTISARI***

The Jeef adalah band indie dari Yogyakarta yang berdiri pada 8 November 2007 dengan personel Onas - vokalis, Agenk - gitar, Rudi - bass, dan Kentung - drum. Aliran band ini adalah Alternatif Rock.

Meskipun telah berdiri selama sekitar 8 tahun, The jeef tidak memiliki fasilitas yang tepat untuk mempromosikan band nya

Berdasarkan kondisi di atas, saya punya ide untuk membuat fasilitas yang tepat seperti dengan membuat Profil Band The Jeef Berbasis Multimedia interaktif sebagai cara promosi untuk The Jeef. CD berisi profil dari The Jeef, Visi dan Misi, Karya The Jeef, dan beberapa hal lainnya yang berfungsi sebagai dukungan promosi untuk The Jeef.

**Kata-kunci:** Sistem informasi, analisis, perancangan, pengembangan, testing, implementasi, evaluasi



## ***Abstract***

*The Jeef is indie band from Yogyakarta who stands on 8 November 2007 with personel Onas - vocalist , Agenk - guitar , Rudi - bass , and Kentung - this is drum. Aliran Alternative Rock band .*

*Although it has been standing for about 8 years , The jeef not have the proper facilities to promote his band*

*Based on the above conditions , I had the idea to create the proper facilities such as the create a profile band The Jeef Based Interactive Multimedia as a way of promotion for The Jeef . The CD contains profiles of Jeef , Vision and Mission , The Jeef work , and a few other things that serves as a support campaign for The Jeef*

***Keywords:*** *information systems, analysis, design, development, testing, implementation, evaluation*