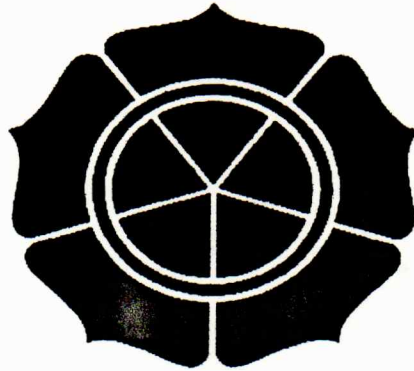


**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
KARYA SANG MAESTRO**

**Tugas Akhir**



Disusun oleh :

Didit Wahyu Triono	06.01.2095
Aldina Prastya Faizaty	06.01.2120
Tri Yuliani Putri	06.01.2134

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2009**

## Halaman Pengesahan

### MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARYA SANG MAESTRO

Diajukan sebagai syarat menyelesaikan Jenjang Diploma III Jurusan Teknik  
Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Diajukan Oleh:

<b>Didit Wahyu Triono</b>	<b>06.01.2095</b>
<b>Aldina Prasty Faizaty</b>	<b>06.01.2120</b>
<b>Tri Yuliani Putri</b>	<b>06.01.2134</b>

Yogyakarta, 5 - Mei - 2009

Disahkan dan Disetujui oleh:

**Ketua STMIK AMIKOM**

**Dosen Pembimbing**



**Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM**

**Melwin Syahfrizal, S.Kom, M.Eng**

## Halaman Berita Acara

### MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARYA SANG MAESTRO

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Sekolah

Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM YOGYAKARTA

Nama : Aldina Prastyfa Faizaty

Hari / Tanggal : Rabu / 22 April 2009

Jam : 08.50 WIB

Tempat : Ruang Pixel


Kampus Terpadu STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II

  
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

  
Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom

## Halaman Berita Acara

### MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARYA SANG MAESTRO

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM YOGYAKARTA

Nama : Tri Yuliani Putri  
Hari / Tanggal : Rabu / 22 April 2009  
Jam : 08.50 WIB  
Tempat : Ruang Network  
Kampus Terpadu STMIK AMIKOM  
Yogyakarta

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II

  
Drs. Bambang Sudaryanto, MM

  
Khusnawi, S.kom, M.Eng

## HALAMAN MOTTO

*Segera setelah mengerti, berlakulah seperti yang kita mengerti. Karena, bila yang kita lakukan tidak berhubungan dengan pengertian baik, untuk apakah yang Anda lakukan itu.*

*“ Dan mintalah pertolongan kepada Allah dengan shalat, sesungguhnya yang dimiliki itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu” ( Qs. Al Baqarah : 45 )*

*Tak ada yang mustahil di dunia ini jika Allah SWT menghendaki selalu ingat akan kekuatan doa dan kerja keras kita pasti akan di berikan hasil yang terbaik.*

*Bersyukurlah atas apa yang ada pada dirimudan apa yang kamu dapatkan, karena Allah SWT selalu memberikan yang terbaik untuk hambanya.*

By : Dina

# MOTTO

*Serahkanlah kekuatiranmu pada Tuhan sebab Ia yang memelihara kamu*

*(1 Petrus 5 :7)*

*Diam bukan tidak dapat berbuat apa-apa, melainkan diam sebelum melakukan  
sesuatu.*

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini Dina persembahkan untuk:

- ◆ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ◆ Bapak dan ibu yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai.
- ◆ Adikku tersayang yang selalu memberiku semangat dalam hidupku.
- ◆ Seluruh keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendoakan dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- ◆ Seseorang yang selalu memberi motivasi, semangat dalam pengerjaan TA dan mengingatkan aku agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah yang Qu alami.
- ◆ Teman satu TeamQ Tri, trimakasih telah memberikan aku semangat saat aku down dalam mengerjakan TA ini, dan arti persahabatan yang tidak akan musnah bila dilandasi dengan rasa saling pengertian dan toleransi.
- ◆ Mulyati, Ambar, Astri, Mbak Rian, dan semua sahabat ku yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari aku dengan sabar sehingga salah satu programQ dapat diselesaikan dengan lancar.
- ◆ Seluruh teman-teman D3TI B '06 thanks to Supportnya, akhirnya aku bisa menyusul kalian. Ayo kita transfer bareng-bareng supaya kita bisa kumpul-kumpul seperti dulu.
- ◆ Sahabat2Q dikos "Pink" yang memperbolehkanQ menginap disana sebagai tempat melepas penat dan lembur ngerjain TA, walau pada awalnya banyak masalah yang kita hadapi, tapi kita dapat menyelesaikannya secara damai.
- ◆ Dan semua teman-teman, adik tingkat, sahabat2Q yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu, thx all.

# Persembahan

Dengan segala puji syukur ke hadirat Allah Bapa di surga  
Kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada :

- ❖ *Yesus Kristus*  
Yang selalu menemani langkahku baik saat aku tegak berdiri maupun saat aku jatuh.
- ❖ *BUAT PAPI dan MAMAKU*  
Terima kasih atas segala cinta, doa dan spirit yang tak terlingga.  
Mamakku tersayang yang selalu mendengar keluk kesahiku,  
Papiku Tercinta yang Menjadi Penopang dan teladan buat Hidupku.
- ❖ *BUAT KAKAK'KU (kak Erla)*  
Yang Selalu mengharapkan Keberhasilanku ku.
- ❖ *BUAT Abang'ku (Gesa)*  
Yang selalu membantuku dan menjadi obat kerinduanku saat aku jauh dari Orang Tua dan keluarga ku.
- ❖ *BUAT ADEK'KU (Eci)*  
Yang selalu memberikan pelangi dalam hari-hariku.
- ❖ *BUAT DEDEK'KU (Rossy)*  
Yang Selalu menjadi penyemangat buat Aku menjalani hari-hariku,  
memberikan kesejukan dan kedamai'an saat aku sakit.
- ❖ *Sahabat ku (Evi n Heriana)*
- ❖ *Anak2 Kost Pink 11 .... Uuuuuu Love u All*
- ❖ *Anak2 IKNA ..... buat doa2 nya*
- ❖ *Pacarku Arga ..... thanks for everything.*
- ❖ *Teman2 D3\_TI\_6 ... yang selalu menyanggahi aku untuk tetap berdiri dan berjuang.*
- ❖ *Almamaterku tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

*Tri\_2134@yahoo.co.id*



## **Kata Pengantar**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat TUHAN YME atas rahmat dan karunianya yang di berikan, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARYA SANG MAESTRO".

Penyusunan tugas akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syahfrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Tugas Akhir kami.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa kalian kami tidak ada apa-apanya.
6. Bapak Julnaldi MS, yang telah memperbolehkan kami untuk mengangkat biografi dan sebagian hasil karyanya sebagai bahan Tugas akhir kami
7. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

8. Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu di lembar ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 04 Mei 2009

Penyusun

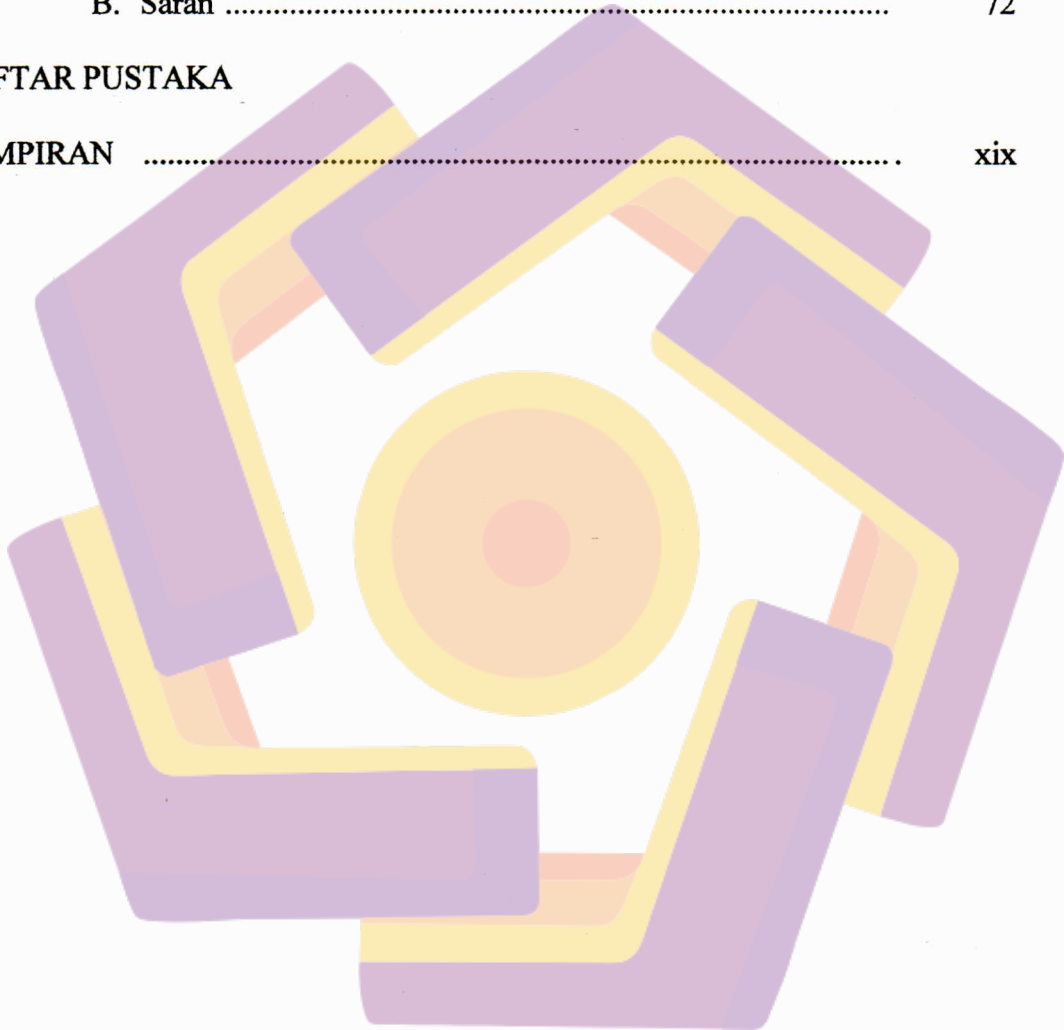
## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan .....	3
1.4.1 Maksud .....	3
1.4.2 Tujuan .....	3
1.5 Data Yang Dibutuhkan.....	4
1.5.1 Data Umum .....	4
1.5.2 Data Khusus .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1 Metode Observasi .....	5

1.6.2	Metode Wawancara .....	5
1.6.3	Metode Pengambilan Data .....	5
1.6.4	Dokumentasi .....	5
1.7	Sistematika Penulisan .....	5
1.8	Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB II</b>	<b>DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1	Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1	Sejarah Multimedia .....	8
2.1.2	Definisi Multimedia.....	9
2.1.3	Fungsi Efektif Multimedia .....	9
2.1.4	Objek atau Elemen Multimedia .....	11
2.2	Konsep Dasar Database.....	14
2.2.1	Definisi Database .....	14
2.2.2	Operasi Database .....	15
2.2.3	Tujuan Database .....	15
2.2.4	Kegunaan Database .....	16
2.2.5	Perancangan Database .....	16
2.2.6	Normalisasi .....	17
2.3	Struktur Design .....	19
2.4	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	22
2.5	Sistem Perangkat Lunak Multimedia .....	26
2.5.1	Adobe Photoshop 7.0 .....	26
2.5.2	Macromedia Director MX .....	27
2.5.3	Microsoft Visual Basic 6.0 .....	28

2.5.4	Microsoft Access 2003 .....	29
<b>BAB III</b>	<b>TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>31</b>
3.1	Daftar Riwayat Hidup .....	31
3.2	Visi dan Misi Sang Maestro .....	32
3.3	Prestasi Sang Maestro .....	32
3.4	Pameran Sang Maestro .....	33
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1	Mendefinisikan Masalah .....	35
4.2	Merancang Konsep .....	35
4.3	Merancang Isi .....	36
4.4	Menulis Naskah .....	37
4.4.1	Rancangan Struktur Aplikasi .....	38
4.4.2	Rancangan Desain Menu .....	39
4.5	Merancang Grafik .....	47
4.6	Memproduksi Sistem .....	56
4.6.1	Pengeditan gambar dengan Adobe Photoshop 7.0 .....	56
4.6.2	Pembuatan Interface Visual Basic .....	56
4.6.3	Pembuatan Database Access .....	58
4.6.4	Proses Pengintegrasian .....	60
4.6.5	Package and Deployment Visual Basic 6.0 .....	64
4.7	Mengetes Sistem .....	68
4.8	Menggunakan Sistem .....	68
4.8.1	Spesifikasi Komputer Yang digunakan .....	68

4.8.2 Cara menggunakan Sistem .....	69
4.8.3 Memelihara Sistem .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	20
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	20
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	20
Gambar 2.4 Struktur Polar .....	21
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	22
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	23
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop 7.0 .....	27
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	28
Gambar 2.9 Tampilan Microsoft Visual Basic 6.0 .....	29
Gambar 2.10 Tampilan Microsoft Access 2003 .....	30
Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Struktur Aplikasi .....	38
Gambar 4.2 Tampilan Desain Menu Utama.....	40
Gambar 4.3 Tampilan Desain Menu Awal Sekilas .....	40
Gambar 4.4 Tampilan Desain Menu Sejarah .....	41
Gambar 4.5 Tampilan Desain Menu Visi & Misi .....	41
Gambar 4.6 Tampilan Desain Menu Lokasi .....	42
Gambar 4.7 Tampilan Desain Menu Awal Profil .....	42
Gambar 4.8 Tampilan Desain Menu Biodata .....	43
Gambar 4.9 Tampilan Desain Awal Gallery .....	43
Gambar 4.10 Tampilan Desain Menu Karya .....	44

Gambar 4.11 Tampilan Desain Menu Pameran .....	44
Gambar 4.12 Tampilan Desain Menu Proses .....	45
Gambar 4.13 Tampilan Desain Menu Petunjuk .....	45
Gambar 4.14 Tampilan Desain Menu Intro .....	46
Gambar 4.15 Tampilan Desain Menu Utama Visual Basic .....	46
Gambar 4.16 Tampilan Desain Menu Buku Tamu .....	47
Gambar 4.17 Interface Menu Utama .....	48
Gambar 4.18 Interface Menu Sekilas, Visi & Misi, Tujuan .....	48
Gambar 4.19 Interface sejarah .....	49
Gambar 4.20 Interface Visi & Misi.....	49
Gambar 4.21 Interface Menu Lokasi .....	50
Gambar 4.22 Interface Menu Alamat .....	50
Gambar 4.23 Interface Menu Profile .....	51
Gambar 4.24 Interface Menu Biodata .....	51
Gambar 4.25 Interface Menu Gallery .....	52
Gambar 4.26 Interface Menu Karya .....	52
Gambar 4.27 Interface Menu Pameran .....	53
Gambar 4.28 Interface Menu Proses .....	53
Gambar 4.29 Interface Menu Petunjuk .....	54
Gambar 4.30 Interface Menu Loading .....	54
Gambar 4.31 Interface Menu Utama Visual Basic .....	55
Gambar 4.32 Interface Menu Buku Tamu .....	55



Gambar 4.33 Setting gambar.....	56
Gambar 4.34 Tampilan Interface Visual Basic .....	57
Gambar 4.35 Tampilan Components yang di gunakan .....	57
Gambar 4.36 Tampilan Add Form .....	58
Gambar 4.37 Tampilan Add Modul .....	58
Gambar 4.38 Tampilan Membuat Tabel dengan Design View .....	59
Gambar 4.39 Tampilan Tabel BukuTamu .....	59
Gambar 4.40 Tabel Prestasi .....	60
Gambar 4.41 Kotak Dialog Director Mx .....	61
Gambar 4.42 Kotak Marker Director Mx .....	61
Gambar 4.43 Kotak Tombol Naviasi Director Mx .....	62
Gambar 4.44 Tampilan Publish Settings .....	64
Gambar 4.45 Tampilan Package and Deployment Wizard .....	65
Gambar 4.46 Tampilan Proses Compile .....	65
Gambar 4.47 Tampilan Menentukn Letak Hasil Deploy .....	66
Gambar 4.48 Tampilan Memilih File Tambahan yang Dalam Instalasi .....	66
Gambar 4.49 Tampilan Pilihan Bentuk File Cabinet yang Diinginkan .....	67
Gambar 4.50 Tampilan Penentuan Group Shortcut .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Susunan Rencana Kegiatan .....	7
--	---

