

APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI

DAN PROMOSI PADA RADIO ANAK JOGJA

YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 1. Linggar Romadhona | 05.02.6067 |
| 2. Muhammad Maulidi | 05.02.6081 |
| 3. Wahid Salaudin Rifai | 05.02.6122 |

PROGRAM DIPLOMA MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“ AMIKOM “

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA RADIO ANAK JOGJA
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Pada Program Diploma III (D3)

Jurusan Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM”

Yogyakarta

Disusun Oleh :

Linggar Romadhona **05.02.6067**

Muhammad Maulidi **05.02.6081**

Wahid Salaudin Rifai **05.02.6122**

Mengetahui :

Telah disetujui dan diterima oleh



Ketua STMIK/AMIKOM

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Muhammad Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir ini dibuat oleh Linggar Romadhona

Dan telah disetujui serta dipresentasikan di depan Tim Penguji pada :

Hari : Senin

Tanggal : 04 Februari 2008

Waktu : 10.00 WIB

Ruang : II. 2.1

Tim Penguji

Penguji I

(Kusrini, M. Kom)

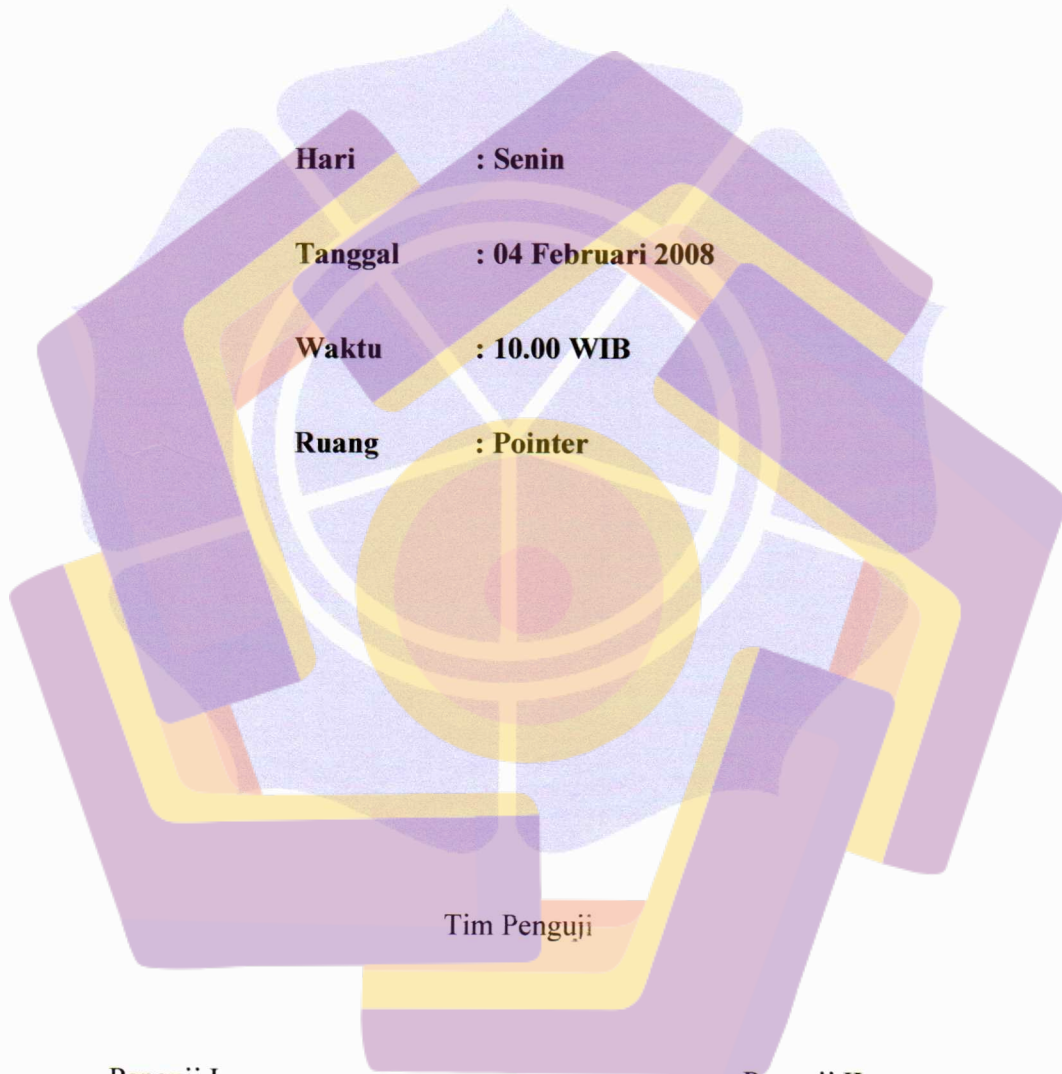
Penguji II

(Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir ini dibuat oleh M. Maulidi

Dan telah disetujui serta dipresentasikan di depan Tim Penguji pada :



Penguji I

(Krisnawati, SSi, MT)

Penguji II

(Amir Fatah Sofyan, ST)

MOTTO

- Hadapilah semua masalah dengan senyuman karena dengan senyuman semua akan terasa indah.
- Jangan menjadi orang lain, jadilah seperti diri kamu sendiri.
- Kunci utama meraih kesuksesan adalah kerja keras, disiplin, dan mendekatkan diri kepada Sang Maha Kuasa.
- Janganlah takut akan kegagalan karena kesuksesan berawal dari kegagalan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan waktu dan kesempatannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang tidak pernah berhenti mendoakan serta selalu memberi harapan yang cerah kepada penulis.
3. Buat along dan angah, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Semua sanak keluarga yang selalu mendoakan.
5. Muhiatul Maslakhah orang terdekat yang selalu memberikan perhatian dan dorongannya, serta yang selalu membuat penulis tertawa. Terima kasih atas semua yang telah diberikan.
6. Semua teman-teman angkatan 2005 kelas F Manajemen Informatika yang sama-sama berjuang untuk belajar di kampus ungu tercinta.
7. Anak-anak kos yang selalu bikin rame.
8. Buat orang yang pernah menjadikan saya seseorang yang berarti, terima kasih atas semangatnya.
9. Semua teman-teman di Kalimantan Barat, terima kasih atas motivasinya.
10. Semua teman-teman yang ada disekeliling saya yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Semua orang yang telah membantu saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah kepada Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar Diploma III Jurusan Manajemen Informatika “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

Laporan ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Walikota Yogyakarta H. Herry, SE. Ak, MM selaku Pembina Radio Anak Jogja.
3. Ibu Henny Nurvita, SP., MM selaku Manajer Radio Anak Jogja, atas kepercayaannya kepada kami untuk melakukan penelitian.
4. Mbak Desinta Kurniasari, SE selaku Kepala Bagian Umum yang telah banyak membantu dalam memberikan masukan-masukan yang bermanfaat bagi penulis.
5. Bapak Muhammad Rudianto Arief, M.T selaku Dosen Pembimbing kami yang dengan sabar membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Kedua Orang tua kami yang selalu memberikan dukungan dan perhatian serta doa restunya.
7. Sahabatku tercinta Wahid Salaudin Rifai (alm) yang telah pergi dengan tenang mendahului kami, yang merupakan teman satu kelompok dalam Tugas Akhir ini. Semoga Alm. diterima disisi Allah SWT, jasa-jasa kamu pasti akan kami ingat selalu dan senyum kamu yang selalu memberikan semangat kepada kami.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan yang selalu setia dan banyak membantu kami dalam penyusunan Tugas Akhir.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaannya laporan Tugas Akhir. Akhir kata semoga apa yang telah kami tuangkan dalam laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA | iii |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 2 |
| C. Batasan Masalah | 3 |
| D. Maksud dan Tujuan Penelitian | 4 |
| E. Metode Pengumpulan Data | 5 |
| F. Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB II DASAR TEORI | |
| A. Konsep Dasar Multimedia | 8 |
| 1. Sejarah Multimedia | 8 |
| 2. Definisi Multimedia | 8 |
| 3. Objek-objek Multimedia | 9 |

| | |
|--|-----------|
| B. Promosi dan Informasi | 11 |
| 1. Informasi | 11 |
| 2. Promosi | 12 |
| C. Struktur Sistem Informasi Multimedia | 14 |
| 1. Sistem Linear | 14 |
| 2. Sistem Hierarki | 15 |
| 3. Struktur Piramida | 15 |
| 4. Struktur Polar | 16 |
| D. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia | 16 |
| E. Software Yang Digunakan | 19 |
| 1. Macromedia Director MX | 19 |
| 2. Macromedia Flash MX | 21 |
| 3. Adobe photoshop CS 2 | 22 |
| 4. Adobe Audition 2.0 | 25 |
| 5. SWiSHmax | 26 |
| 6. Adobe After Effect 6.5 | 28 |
| BAB III TINJAUAN UMUM | |
| A. Latar Belakang | 29 |
| B. Dasar Pemikiran | 29 |
| C. Visi dan Misi Radio Anak Jogja | 30 |
| D. Fungsi Radio Anak Jogja | 32 |
| E. Mekanisme Kerja Radio Anak Jogja | 32 |
| F. Struktur Organisasi | 33 |



BAB IV PEMBAHASAN

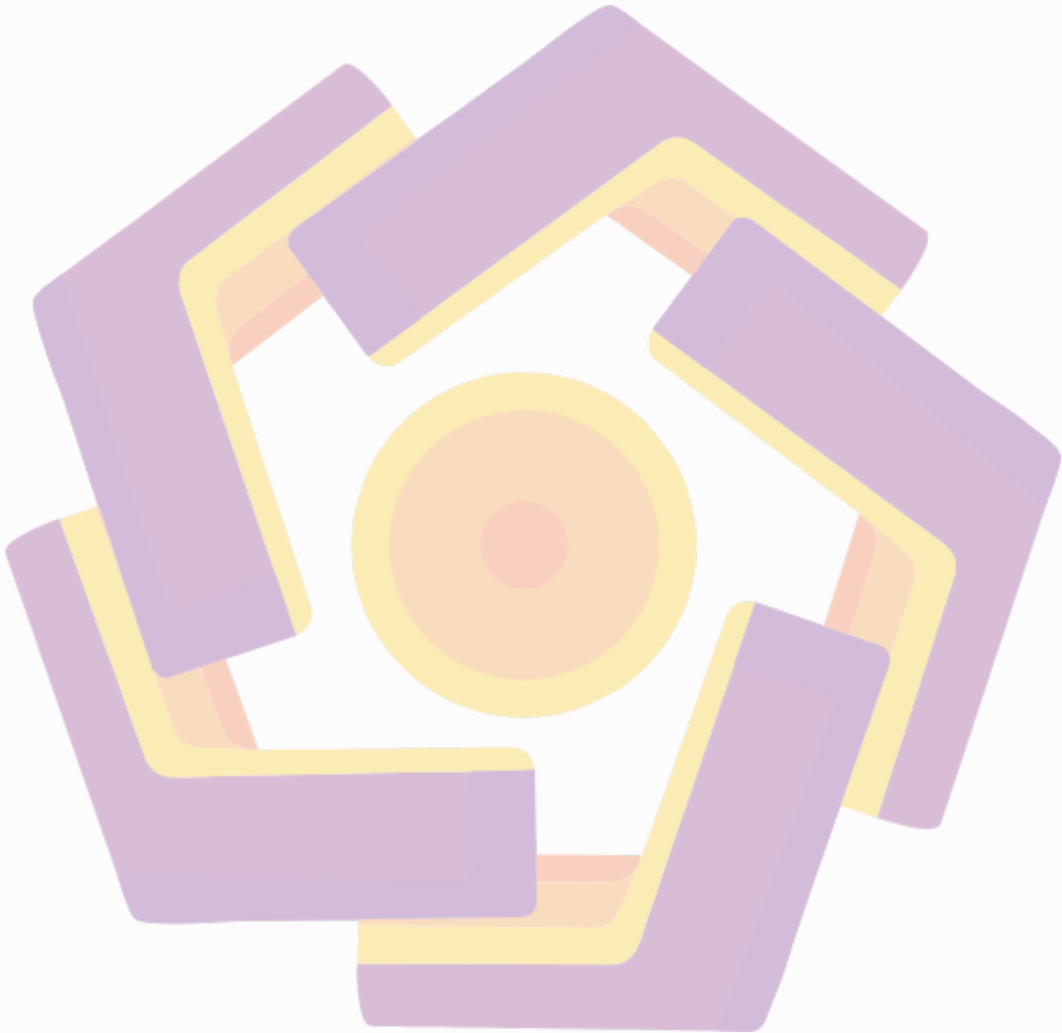
| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Mendefinisikan Masalah | 34 |
| B. Merancang Konsep | 35 |
| C. Merancang Isi Aplikasi | 36 |
| D. Merancang Naskah | 36 |
| E. Merancang Aplikasi | 50 |
| 1. Merancang Suara | 50 |
| 2. Merancang Vidio | 50 |
| 3. Merancang Teks | 51 |
| 4. Merancang Tombol dan Layout | 51 |
| 5. Merancang Gambar | 51 |
| 6. Merancang Animasi | 51 |
| F. Memproduksi Sistem | 52 |
| 1. Adobe Audition 2.0 | 52 |
| 2. Adobe Photosop CS 2 | 55 |
| 3. Adobe After Effect 6.5 | 59 |
| 4. SWiSHmax..... | 64 |
| 5. Macromedia Flash MX | 66 |
| 6. Macromedia Director MX | 70 |
| G. Menggunakan Sistem | 82 |
| H. Mengetes Sistem | 83 |
| I. Memelihara Sistem | 84 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 87 |
| B. Saran | 88 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Struktur Linear | 14 |
| Gambar 2.2 | Struktur Hierarki | 15 |
| Gambar 2.3 | Struktur Piramida | 15 |
| Gambar 2.4 | Struktur Polar | 16 |
| Gambar 2.5 | Siklus Pengembangan Sistem Multimedia | 17 |
| Gambar 2.6 | Jendela Macromedia Director MX | 21 |
| Gambar 2.7 | Area Kerja Macromedia Flash MX | 22 |
| Gambar 2.8 | Jendela Adobe Photoshop CS2 | 23 |
| Gambar 2.9 | Menu Bar Adobe Photoshop CS2 | 24 |
| Gambar 2.10 | Toolbox Adobe Photoshop CS2 | 24 |
| Gambar 2.11 | Palette Adobe Photoshop CS2 | 25 |
| Gambar 2.12 | Tampilan Adobe Audition 2.0 | 26 |
| Gambar 2.13 | Tampilan Antar Muka SWiSHmax | 27 |
| Gambar 2.14 | Tampilan Adobe After Effect 6.5 | 28 |
| Gambar 3.1 | Struktur Organisasi Radio Anak Jogja | 33 |
| Gambar 4.1 | Desain Piramida | 37 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Menu Utama | 39 |
| Gambar 4.3 | Tampilan Halaman Informasi | 40 |
| Gambar 4.4 | Tampilan Halaman Program | 41 |
| Gambar 4.5 | Tampilan Halaman On Air | 42 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Halaman Off Air | 42 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.7 | Tampilan Halaman Minitrip | 43 |
| Gambar 4.8 | Tampilan Halaman Sanggar | 44 |
| Gambar 4.9 | Tampilan Halaman Galeri | 45 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Halaman Serba-Serbi | 46 |
| Gambar 4.11 | Tampilan Halaman Crew | 47 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Halaman Shop | 47 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Halaman Komersil | 48 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Halaman Partner | 48 |
| Gambar 4.15 | Tampilan Halaman Struktur | 49 |
| Gambar 4.16 | Tampilan Halaman Contact | 49 |
| Gambar 4.17 | Kotak Dialog New Session | 53 |
| Gambar 4.18 | Session Baru Pada Jendela Multitrack | 53 |
| Gambar 4.19 | Track Yang Akan Diberi Proses Record | 54 |
| Gambar 4.20 | Seleksi Data Pada Panel Selection/View Control | 54 |
| Gambar 4.21 | Recording Pada Multitrack View | 55 |
| Gambar 4.22 | Membuat Dokumen Baru | 56 |
| Gambar 4.23 | Background Menu Utama | 57 |
| Gambar 4.24 | Background Yang Dihiasi Dengan Teks-Teks | 57 |
| Gambar 4.25 | Background Yang Ditambah Dengan Gambar-Gambar | 58 |
| Gambar 4.26 | Penyimpanan File | 59 |
| Gambar 4.27 | Composition Setting | 60 |
| Gambar 4.28 | Mengimpor File | 61 |
| Gambar 4.29 | Pengaturan Efek | 63 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.30 | Dialog Box Render | 64 |
| Gambar 4.31 | Movie Properties | 65 |
| Gambar 4.32 | Area Kerja Pada SWiSHmax | 65 |
| Gambar 4.33 | Timeline Pada SWiSHmax | 66 |
| Gambar 4.34 | Pengaturan Dokumen Pada Flash MX | 67 |
| Gambar 4.35 | Tombol Yang Tersedia | 67 |
| Gambar 4.36 | Tombol Oval | 67 |
| Gambar 4.37 | Membuat Simbol Baru | 68 |
| Gambar 4.38 | Posisi Kotak Di Sebelah Text | 69 |
| Gambar 4.39 | Posisi Kotak Yang Di Geser | 69 |
| Gambar 4.40 | Kotak Dan Teks Yang Disatu Dengan Mask | 70 |
| Gambar 4.41 | Pengimporan File | 71 |
| Gambar 4.42 | Image Option Pada Macromedia Director MX | 72 |
| Gambar 4.43 | Cast Pada Macromedia Director MX | 72 |
| Gambar 4.44 | Stage Pada Macromedia Director MX | 73 |
| Gambar 4.45 | Score Pada Macromedia Director MX | 73 |
| Gambar 4.46 | Pembuatan Tombol Navigasi | 73 |
| Gambar 4.47 | Behavior Inspector Macromedia Director MX | 75 |
| Gambar 4.48 | Sound Pada Score | 76 |
| Gambar 4.49 | Script Untuk Playback dan Menampilkan Waktu | 77 |
| Gambar 4.50 | Transisi Pada Score | 77 |
| Gambar 4.51 | Transisi Properties | 78 |
| Gambar 4.52 | Pilihan Update Movie | 79 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.53 | Tempat Penyimpanan Folder Asli | 80 |
| Gambar 4.54 | Tempat Pembuatan Folder Baru | 80 |
| Gambar 4.55 | Tempat Penyimpanan File Asli | 80 |
| Gambar 4.56 | Pilihan Update Movie | 81 |
| Gambar 4.57 | Pemilihan File Yang Akan Diproteksi | 81 |
| Gambar 4.58 | Perintah Memproteksi File | 82 |
| Gambar 4.59 | Pemrosesan Proteksi File | 82 |

