

**ANALISA DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN  
AUDIO VISUAL MATERI BACKING TRACK GITAR  
PADA AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gilang Rizqi Zainudin**

**11.12.5701**

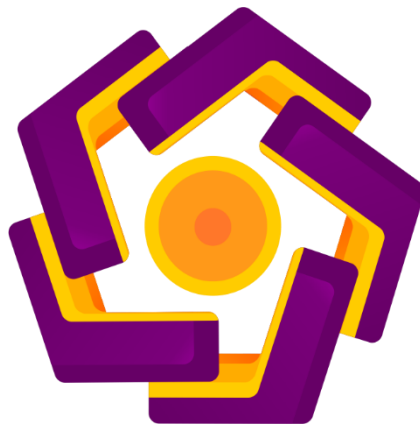
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**ANALISA DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN  
AUDIO VISUAL MATERI BACKING TRACK GITAR  
PADA AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Gilang Rizqi Zainudin**

**11.12.5701**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN  
AUDIO VISUAL MATERI BACKING TRACK GITAR  
PADA AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

**yang dipersiapkan dan disusun oleh**

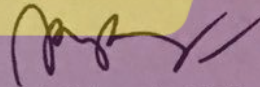
**Gilang Rizqi Zainudin**

**11.12.5701**

**telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Agustus 2018**

**Dosen Pembimbing,**

**S. N.**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN  
AUDIO VISUAL MATERI BACKING TRACK GITAR  
PADA AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gilang Rizqi Zainudin**

**11.12.5701**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2018

**Susunan Dewan Penguji**

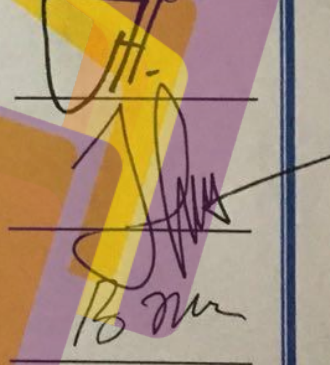
**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187

**Bernadhed, M.Kom.**  
NIK. 190302243


**Barka Satya, M.Kom.**  
NIK. 190302126

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302238



## 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, 21 Agustus 2018

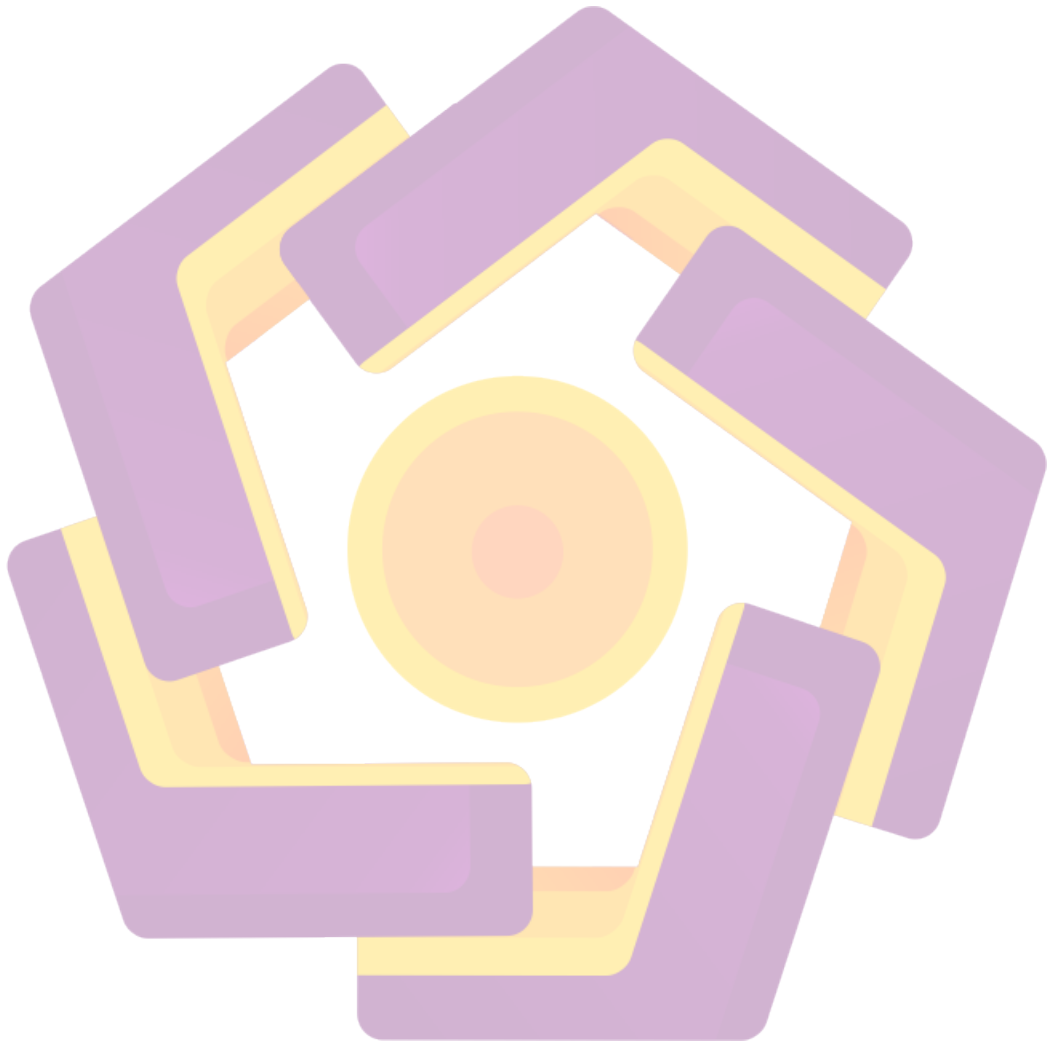


Gilang Rizqi Zainudin

NIM. 11.12.5701

## **MOTTO**

Hidup tanpa Motto

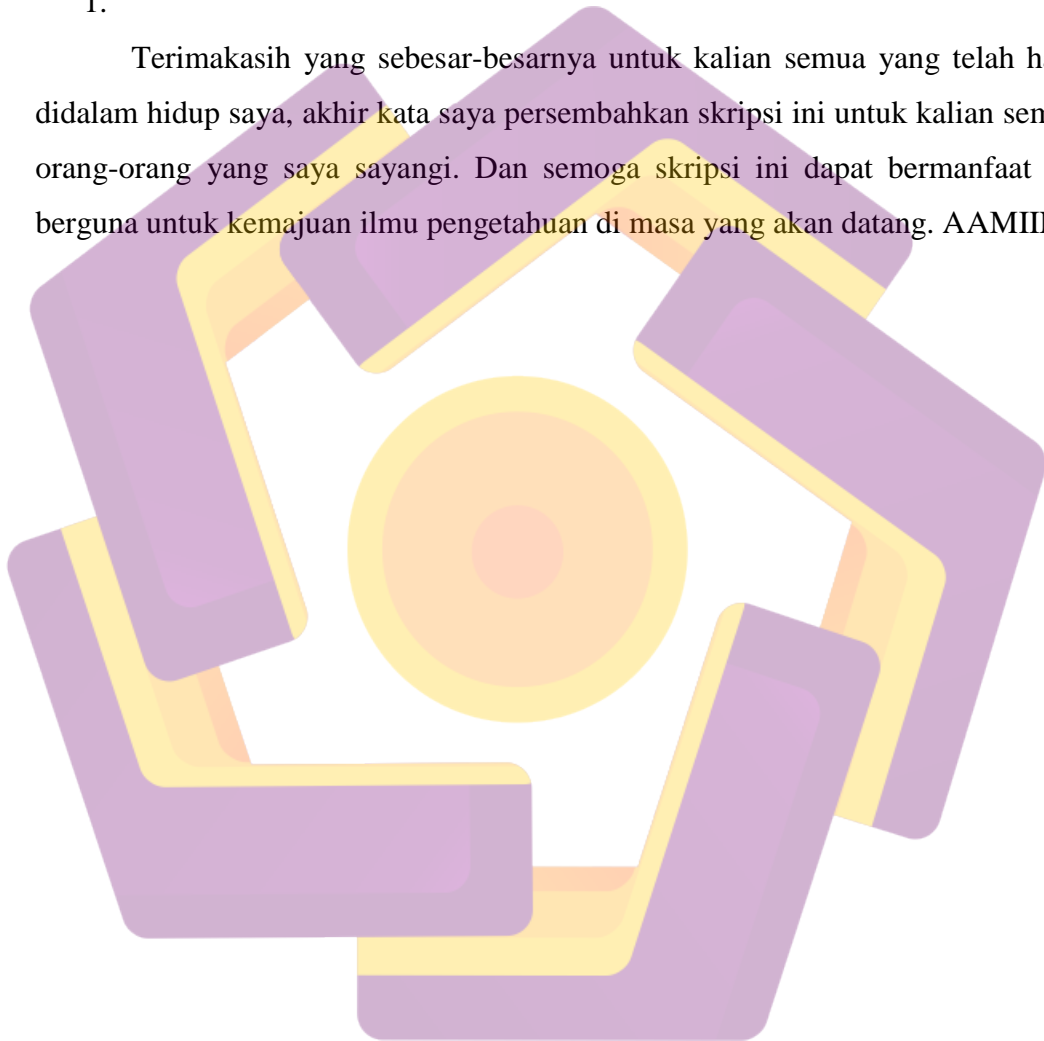


## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang telah hadir didalam hidup saya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. AAMIIN



## **KATA PENGANTAR**

Pertama-tama tidak lupa penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisa dan Pembuatan Multimedia Interaktif Dengan Audio Visual Materi Backing Track Gitar Pada Amikom Music Organization.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata 1 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat ini masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik serta saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2018

Gilang Rizqi Zainudin

NIM. 11.12.5701



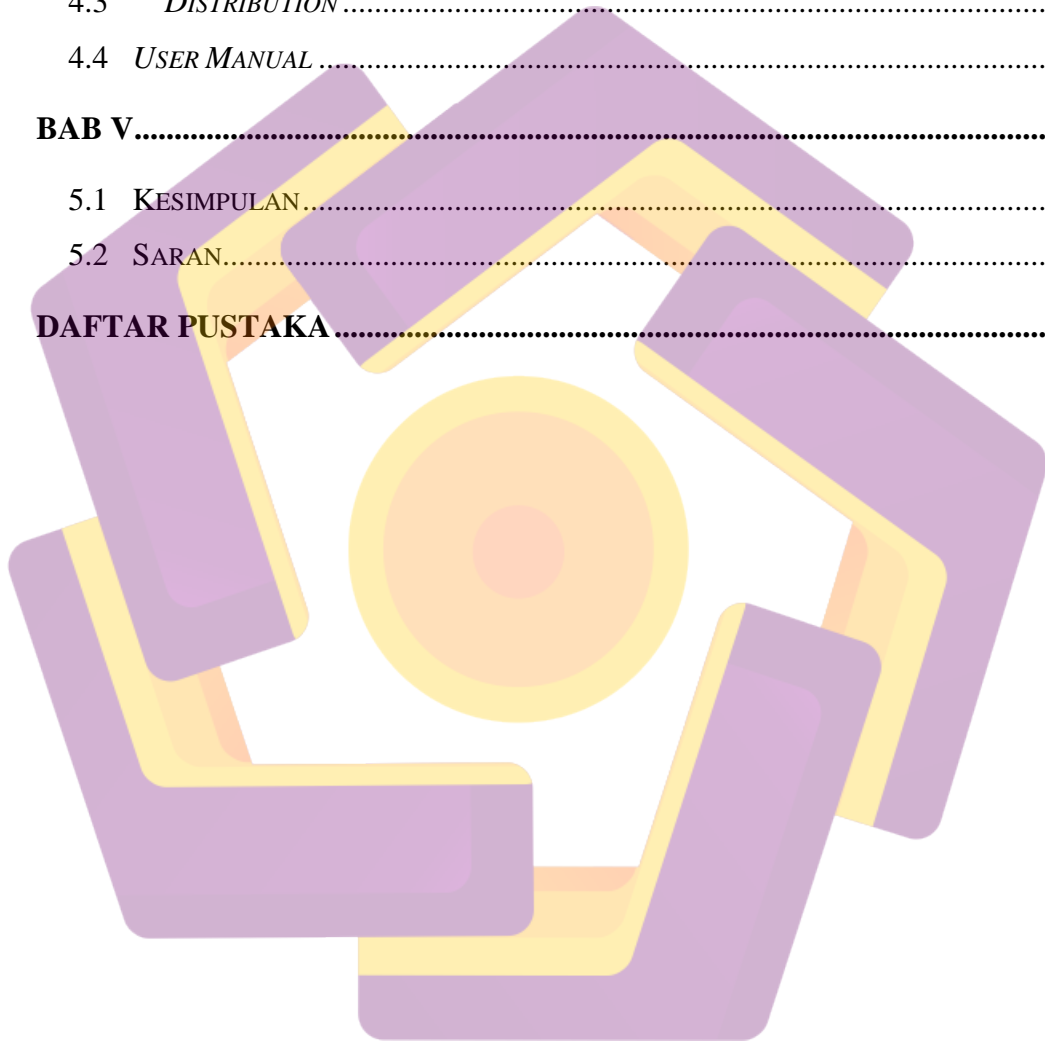
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	1
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.6 METODE PENELITIAN .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	3
1.6.3 Metode Perancangan .....	3
1.6.4 Metode Pengembangan .....	4
1.6.5 Metode Evaluasi.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>

2.1 TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7
2.2.1 Video .....	7
2.2.2 Video Pembelajaran .....	7
2.2.3 Video Interaktif .....	7
2.2.4 Screen Cast atau Screen Capture .....	8
2.2.5 Backing Track .....	8
2.2.6 MIDI.....	8
2.2.7 Pengertian General MIDI.....	11
2.2.8 General GM.....	12
2.2.9 Keuntungan MIDI.....	12
2.2.10 Bagian-bagian Backing Track.....	14
2.2.11 Instrumen Gitar .....	15
2.3 METODE PENELITIAN .....	16
2.3.1 Observasi.....	16
2.3.2 Wawancara.....	16
2.4 METODE ANALISIS .....	17
2.4.1 Tahap Pengumpulan Data .....	18
2.4.2. Tahap Analisis.....	18
2.4.3 Tahap Pengambilan Keputusan.....	19
2.5 KUESIONER .....	19
2.5.1 Isi Pertanyaan .....	19
2.5.2 Macam – Macam Kuesioner .....	20
2.5.3 Jenis Pertanyaan .....	21
2.6 TEKNIK SAMPLING .....	22
2.6.1 Menentukan Ukuran Sampel.....	22
2.10.2 Cara Mengambil Anggota Sampel .....	23
2.7 TEORI EVALUASI.....	23
2.7.1 Skala Likert .....	23
2.7.2 Rumus Presentasi Skala Likert .....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>

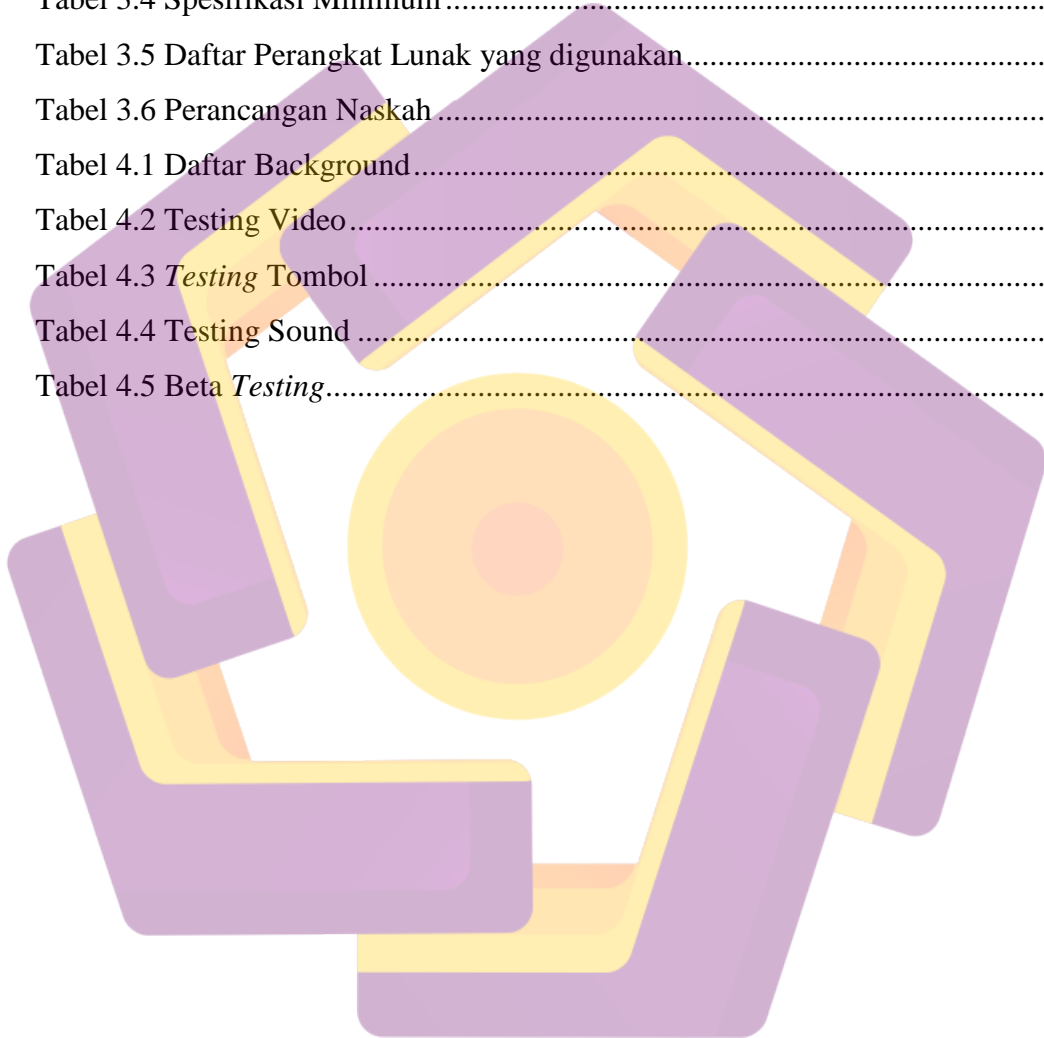
3.1	TINJAUAN UMUM.....	25
3.1.1	Deskripsi Singkat AMO.....	25
3.1.2	Visi dan Misi.....	25
3.1.3	Struktur Organisasi dan Wewenang Tugas.....	26
3.2	ANALISIS MASALAH.....	26
3.2.1	Langkah-langkah Analisis.....	27
3.2.2	Observasi.....	27
3.2.3	Wawancara.....	28
3.2.4	Analisis SWOT.....	31
3.3	SOLUSI YANG DAPAT DITERAPKAN.....	33
3.4	SOLUSI YANG DIPILIH.....	33
3.5	ANALISIS KEBUTUHAN.....	34
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.6	ANALISIS KELAYAKAN.....	37
3.6.1	Kelayakan Teknologi.....	37
3.6.2	Kelayakan Operasional.....	37
3.6.3	Kelayakan Hukum.....	37
3.7	PERANCANGAN APLIKASI.....	37
3.7.1	Perancangan Konsep.....	38
3.7.2	Perancangan Isi.....	38
3.7.3	Perancangan Naskah.....	38
3.7.4	Perancangan Grafik.....	39
<b>BAB IV</b>	.....	<b>42</b>
4.1	IMPLEMENTASI.....	42
4.1.1	Proses Pengambilan Audio.....	42
4.1.2	Proses <i>Editing</i> Audio.....	43
4.1.3	Proses <i>Editing</i> Video.....	44
4.1.4	Exporting Audio.....	45
4.1.5	<i>Exporting</i> Video.....	46

4.1.6	Pembuatan Multimedia Interaktif .....	46
4.1.7	<i>Publishing</i> Flash.....	53
4.2	<i>TESTING</i> .....	53
4.2.1	<i>Alpha Testing</i> .....	53
4.2.2	<i>Beta Testing</i> .....	55
4.3	<i>DISTRIBUTION</i> .....	55
4.4	<i>USER MANUAL</i> .....	55
<b>BAB V</b>	.....	<b>60</b>
5.1	KESIMPULAN.....	60
5.2	SARAN.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Pengkategorian skor jawaban.....	24
Tabel 3.1 Tabel Wawancara.....	28
Tabel 3.2 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan .....	35
Tabel 3.4 Spesifikasi Minimum .....	35
Tabel 3.5 Daftar Perangkat Lunak yang digunakan.....	35
Tabel 3.6 Perancangan Naskah .....	38
Tabel 4.1 Daftar Background .....	47
Tabel 4.2 Testing Video .....	53
Tabel 4.3 <i>Testing</i> Tombol .....	54
Tabel 4.4 Testing Sound .....	54
Tabel 4.5 Beta <i>Testing</i> .....	55

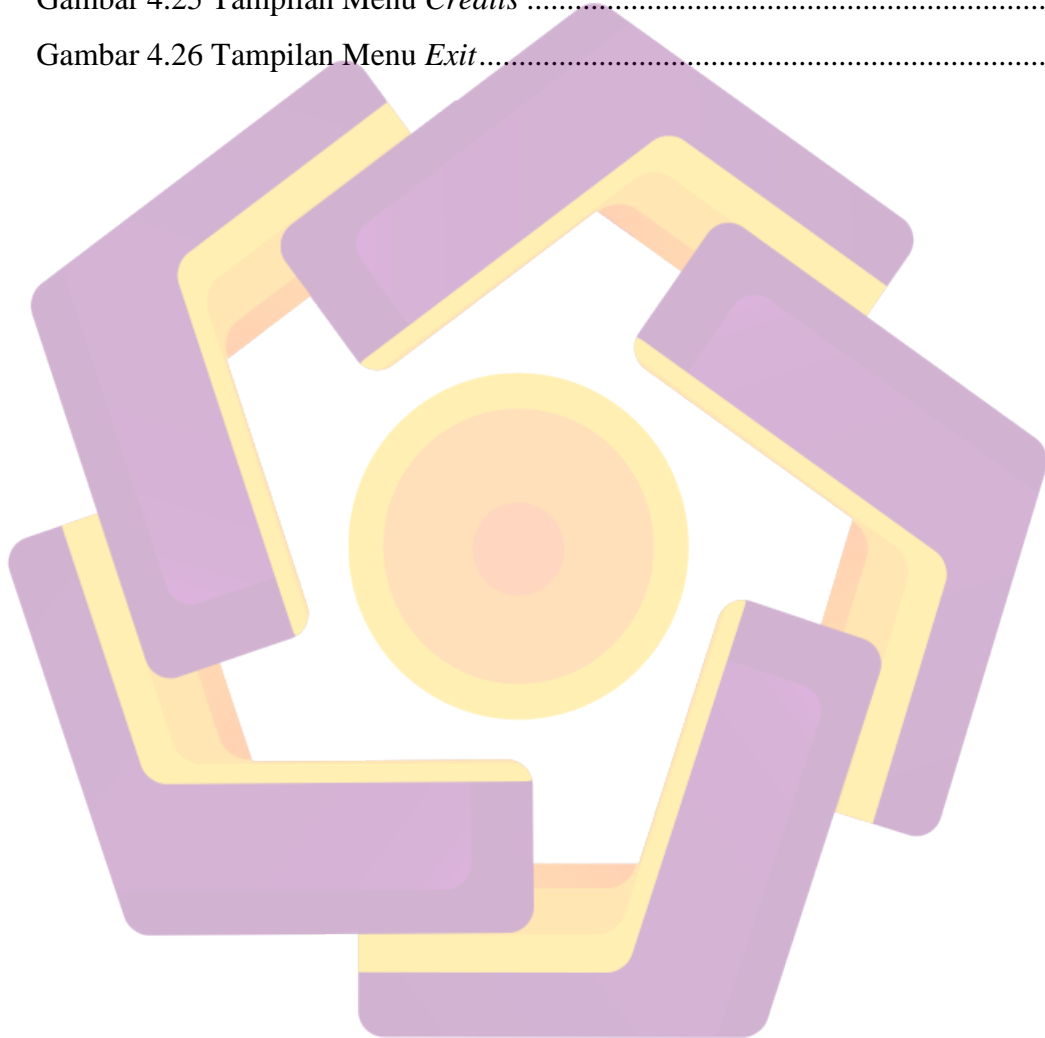


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Koneksi MIDI antara dua <i>instrument</i> .....	10
Gambar 2.2 Koneksi MIDI ke komputer .....	11
Gambar 2.3 Diagram <i>Cartesius</i> Analisis SWOT.....	18
Gambar 2.4 Kombinasi Strategi Matriks SWOT .....	19
Gambar 3.1 Logo Amikom Organization .....	25
Gambar 3.2 Dokumentasi workshop music AMO.....	27
Gambar 3.3 Kegiatan AMO di luar kampus .....	28
Gambar 3.4 Halaman <i>Opening</i> .....	40
Gambar 3.5 Halaman Menu Utama .....	40
Gambar 3.6 Halaman Sub Menu.....	41
Gambar 3.7 Halaman Exit.....	41
Gambar 4.1 Tampilan Awal Nuendo 4 .....	43
Gambar 4.2 Proses <i>Mixing</i> .....	43
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Premiere CS6.....	44
Gambar 4.4 Proses <i>Multicam</i> Adobe Premiere CS6.....	45
Gambar 4.5 Proses <i>Exporting</i> Audio .....	45
Gambar 4.6 Hasil Audio .WAV .....	46
Gambar 4.7 Proses <i>Rendering</i> Video.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS6.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Awal Adobe Flash .....	49
Gambar 4.10 Pembuatan <i>Opening</i> .....	50
Gambar 4.11 Pembuatan Menu Utama .....	50
Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>Profile</i> .....	51
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Making Backingtrack</i> .....	51
Gambar 4.14 Tampilan Menu <i>Example Backingtrack</i> .....	52
Gambar 4.15 Tampilan Menu <i>Credits Title</i> .....	52
Gambar 4.16 Tampilan Menu <i>Exit</i> .....	53
Gambar 4.17 <i>Publishing</i> Flash.....	53
Gambar 4.18 File Hasil <i>Publishing</i> .....	53
Gambar 4.19 Folder <i>Backingtrack</i> .....	56



Gambar 4.20 Tampilan Awal Video Interaktif .....	56
Gambar 4.21 Menu Pada Video Interaktif .....	56
Gambar 4.22 Tampilan Menu <i>Profile</i> .....	57
Gambar 4.23 Tampilan Menu <i>Making Backingtrack</i> .....	57
Gambar 4.24 Tampilan Menu <i>Example Backingtrack</i> .....	58
Gambar 4.25 Tampilan Menu <i>Credits</i> .....	58
Gambar 4.26 Tampilan Menu <i>Exit</i> .....	59



## INTISARI

Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang sangat hebat, di era modern ini, masyarakat mulai dimudahkan dengan berbagai produk IT. Salah satunya di bidang multimedia, pembelajaran dengan menggunakan multimedia juga semakin berkembang dari waktu ke waktu. Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan orang yang belajar sedikit mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, diantaranya yaitu kurang berkonsentrasi dan merasa bosan jika harus membaca buku.

Amikom Music Organization adalah Unit Kegiatan Mahasiswa di STMIK AMIKOM yang bergerak di bidang musik. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya mentor yang dapat menjelaskan tentang musik kepada anggota UKM tersebut, salah satunya untuk alat musik gitar.

Drumset adalah alat musik petik yang sangat penting dalam perkembangan musik modern. Banyak orang yang sudah menjadi pemain gitar namun tidak memiliki kemampuan dalam membuat backingtrack gitar. Dengan adanya video pembelajaran interaktif pembuatan backingtrack gitar ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

**Kata Kunci:** Video interaktif, Media pembelajaran, Multimedia, Backingtrack, Amikom Music Organization

## ABSTRACT

*Information Technology has a very great development, in this modern era, the community began facilitated with various IT products. One of them in the field of multimedia, learning by using multimedia is also growing from time to time. Teaching that impressed conventionally resulted in people who learn a little difficulty in understanding the material, such as the lack of concentration and feel bored if you have to read a book.*

*Amikom Music Organization is a Student Activity Unit at STMIK AMIKOM which is engaged in music. The problem faced is the lack of mentors who can explain the music to members of SMEs, one of them for the guitar music instrument.*

*Guitar is a stringed instrument that is very important in the development of modern music. Many people are already guitar players but have no ability in making guitar backingtrack. With the interactive learning video making guitar backingtrack is expected to overcome the problems that occur.*

**Keyword:** *Interactive Video, Learning media, Multimedia, Backingtrack, Amikom Music Organization*