

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA**

#### **3.1 Analisis Aplikasi**

Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi multimedia sebagai media pengenalan alat musik tradisional Indonesia. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan alat musik tradisional yang ada di Indonesia. Aplikasi ini disajikan dengan obyek-obyek yang menarik agar dapat menarik minat bagi yang melihat serta menumbuhkembangkan imajinasi dan pengetahuan akan kebudayaan Indonesia. Obyek - obyek tersebut disajikan dalam berbagai bentuk animasi grafis dan penambahan video sehingga aplikasi ini tidak terlihat monoton dan sangat menarik. Alat penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir dibagi menjadi dua, yaitu *hardware* dan *software*.

##### *1. Hardware*

Seperangkat komputer dengan spesifikasi hardware yang dibutuhkan yaitu : *Processor* AMD C-50 1.00 GHz (2CPUs), RAM 2 *gigabyte*, resolusi 1024 x 600, *hardisk* 80 *gigabyte*, dan menggunakan *operating system microsoft windows XP service pack 2*.

##### *2. Software*

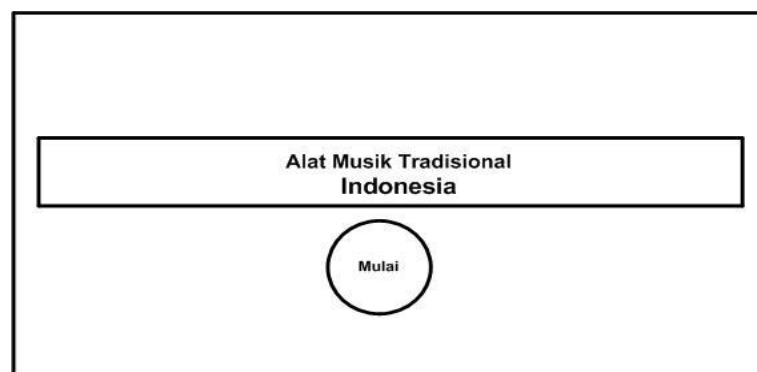
*Macromedia flash 8* merupakan *software* utama dalam pembuatan aplikasi ini. *Software* ini dapat menampilkan gabungan antara grafik, suara, teks, animasi yang akan yang disimpan menjadi \*.fla. *Adobe Audition 1.5* digunakan untuk mengedit suara yang digunakan dalam aplikasi ini. *Ulead Media Studio Pro 8* digunakan untuk mengedit video yang digunakan dalam aplikasi ini.

### 3.2 Rancangan Aplikasi

Rancangan pada aplikasi multimedia ini terdiri dari menu *home*, menu alat musik, menu pengenalan alat musik, menu *video*, menu gambar, menu *contacts*, dan menu evaluasi .

#### 1. Halaman Utama

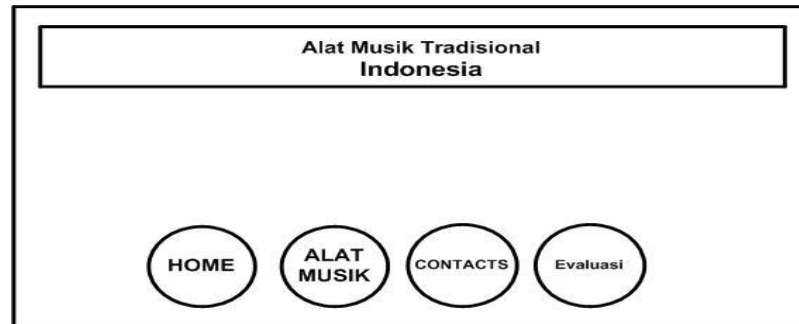
Halaman utama merupakan menu pertama dari aplikasi ini. Halaman ini menampilkan judul, satu tombol di bawah yang dapat diakses. Rancangan halaman *home* ditunjukkan oleh Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Halaman Utama

#### 2. Halaman *home*

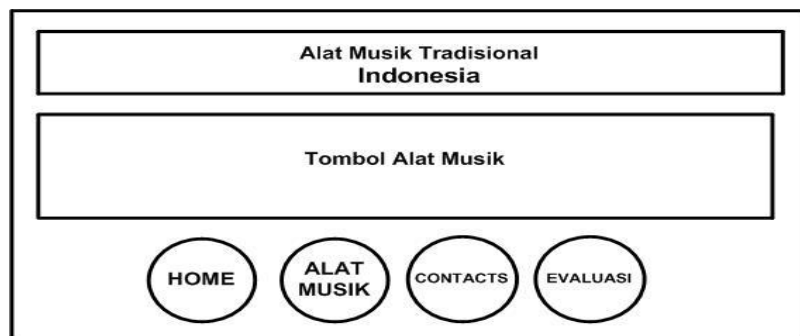
Halaman ini menampilkan judul, empat tombol di bawah yang meliputi *home*, alat musik, *contact*, dan evaluasi. Rancangan halaman *home* ditunjukkan oleh Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Halaman *Home*

### 3. Halaman alat musik

Halaman ini menampilkan dua puluh tombol alat musik di tengah yang dapat diakses untuk menampilkan tentang alat musik yang dipilih, dan empat tombol di bawah yang meliputi tombol *home*, tombol alat musik, tombol *contacts*, dan tombol evaluasi. Rancangan halaman alat musik ditunjukkan oleh Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Halaman Alat Musik

### 4. Halaman pengenalan alat musik

Halaman ini menampilkan nama alat musik, deskripsi tentang alat musik, dan empat tombol di kanan bawah meliputi tombol *home*, tombol *video*,

tombol gambar, dan tombol *back*. Rancangan halaman pengenalan alat musik ditunjukkan oleh Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Halaman Pengenalan Alat Musik

#### 5. Halaman *video*

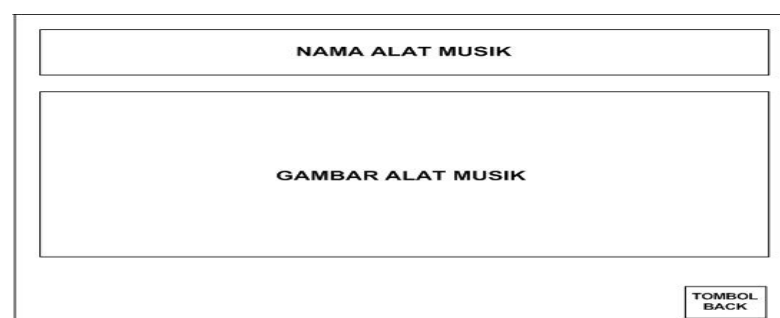
Halaman ini menampilkan video pemain alat musik, dan satu tombol *back* di sebelah kanan. Rancangan halaman *video* ditunjukkan oleh Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Halaman *Video*

#### 6. Halaman gambar

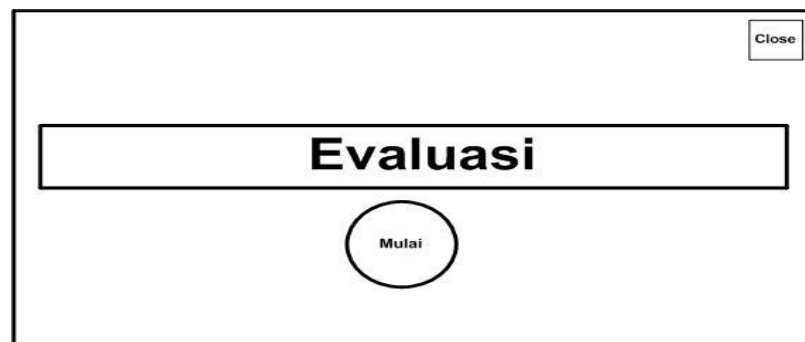
Halaman ini menampilkan gambar alat musik, dan satu tombol *back*. Rancangan Halaman gambar ditunjukkan oleh Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Halaman Gambar

7. Halaman evaluasi

Halaman ini menampilkan judul, dua buah tombol meliputi tombol mulai dan tombol close. Rancangan halaman *evaluasi* ditunjukkan oleh Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Halaman Evaluasi

8. Halaman soal

Halaman ini menampilkan pertanyaan tentang alat musik tradisional, empat buah jawaban tombol meliputi tombol untuk jawaban a, tombol untuk jawaban b, tombol untuk jawaban c, dan tombol untuk jawaban c. Rancangan halaman *contacts* ditunjukkan oleh Gambar 3.8.

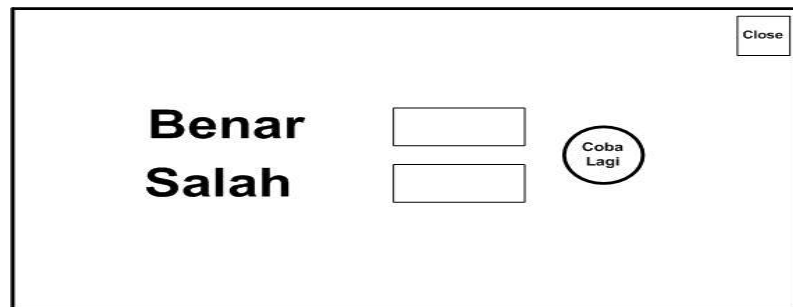


Gambar 3.8 Halaman Soal

9. Halaman *score*

Halaman ini menampilkan hasil dari pertanyaan yang telah dijawab, dua buah tombol yang dapat diakses yaitu tombol coba dan tombol *close*.

Rancangan halaman *score* ditunjukkan oleh Gambar 3.9.



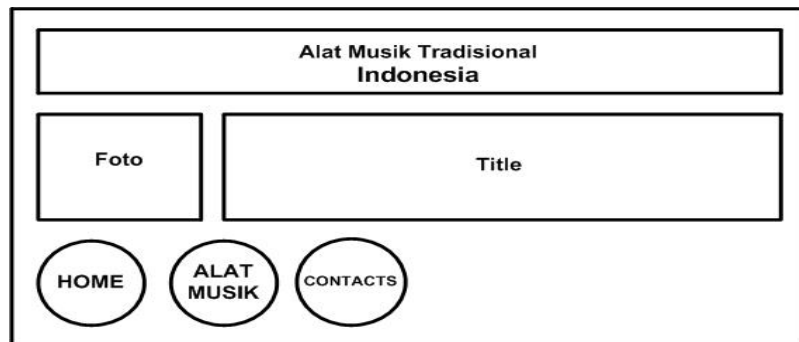
The screenshot shows a rectangular window with a black border. In the top right corner, there is a small rectangular button labeled "Close". On the left side, the words "Benar" and "Salah" are stacked vertically in a bold, black font. To the right of "Benar" is a rectangular input field. To the right of "Salah" is another rectangular input field. Further to the right, there is a circular button with the text "Coba Lagi" inside.

Gambar 3.9 Halaman *Score*

#### 10. Halaman *contacts*

Halaman ini menampilkan judul, foto serta biodata diri penulis, dan tiga tombol di sebelah kiri bawah meliputi tombol *home*, *back*, dan *contacts*.

Rancangan halaman *contacts* ditunjukkan oleh Gambar 3.7.



The screenshot shows a rectangular window with a black border. At the top, there is a horizontal rectangular box containing the text "Alat Musik Tradisional Indonesia". Below this, there are two rectangular boxes: one on the left labeled "Foto" and one on the right labeled "Title". At the bottom of the window, there are three circular buttons arranged horizontally, labeled "HOME", "ALAT MUSIK", and "CONTACTS".

Gambar 3.7 Halaman *Contacts*