# APLIKASI MULTIMEDIA E-MAGAZINE DENGAN ADOBE INDESIGN BERBASIS WEB

**Skripsi**

Rio Ramadhan
41810010034

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015



https://lib.mercubuana.ac.id

# APLIKASI MULTIMEDIA E-MAGAZINE DENGAN ADOBE INDESIGN BERBASIS WEB

*Laporan Tugas Akhir*

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

Rio Ramadhan

41810010034

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



https://lib.mercubuana.ac.id

# LEMBAR PERNYATAAN

**LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41810010034
Nama : Rio Ramadhan
Judul Skripsi : Aplikasi Multimedia E-Magazine dengan Adobe InDesign berbasis Web

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, .....




**Rio Ramadhan**

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3



https://lib.mercubuana.ac.id

# LEMBAR PENGESAHAN

**LEMBAR PENGESAHAN**

| | | |
|---|---|---|
| Nama Mahasiswa | : | Rio Ramadhan |
| NIM | : | 41810010034 |
| Fakultas | : | Ilmu Komputer |
| Program Studi | : | Sistem Informasi |
| Judul | : | Aplikasi Multimedia E-Magazine dengan Adobe InDesign berbasis Web |

**SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN**

Jakarta, .....

**Inge Handriani, M.MSI.,M.Ak**

Pembimbing

UNIVERSITAS MERCU BUANA

**Bagus Priambodo, ST, M. TI**

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

**Nur Ani, ST, MMSI**

Ka.Prodi Sistem Informasi

4



https://lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Aplikasi Multimedia *E-Magazine* dengan *Adobe InDesign* berbasis Web" yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana.

Dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini, tentunya penulis tidak dapat bekerja secara sendirian, oleh karena itu penulis mendapatkan banyak bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini antara lain :

1. Ibu Inge Handriani M.MSI.,M.Ak selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, sehingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
3. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI selaku koordinator TA Program studi Sistem Informasi.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan pengajaran serta bekal ilmu selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.
5. Kedua orang tua yang tiada henti memberikan semangat dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis sangat menyadari keterbatasan penulis. Untuk itu, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dengan harapan dapat memperbaiki kekurangan yang ada dalam laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya.

Akhir kata, Semoga Allah SWT membalas kebaikannya dan selalu mencurahkan taufik dan hidayah –Nya kepada kita semua, Amin.

Jakarta, Maret 2015

Penulis



https://lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ..... iii
LEMBAR PENGESAHAN ..... iv
ABSTRAK ..... v
*ABSTRACT* ..... vi
KATA PENGANTAR ..... vii
DAFTAR ISI ..... viii
DAFTAR GAMBAR ..... xi
DAFTAR TABEL ..... xii
BAB I ..... 1
PENDAHULUAN ..... 1
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 3
1.3 Batasan Masalah ..... 3
1.4 Tujuan dan Manfaat ..... 4
1.5 Metode Penelitian ..... 4
1.5.1 Jenis Penelitian ..... 4
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data ..... 5
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem ..... 5
1.5.4 Metodologi Multimedia Interaktif ..... 6
1.6 Sistematika Penulisan ..... 7
BAB II ..... 9
LANDASAN TEORI ..... 9
2.1 Multimedia ..... 9
2.1.1 Lalu lintas Multimedia ..... 9
2.1.2 Penggunaan Multimedia ..... 10
2.1.3 Komponen Multimedia ..... 10
2.2 *E-Magazine* (Majalah Elektronik) ..... 12
2.2.1 Tampilan Majalah ..... 12
2.2.2 Dampak Majalah Elektronik ..... 13
2.3 Rekayasa Perangkat Lunak ..... 14



https://lib.mercubuana.ac.id

2.3.1 Metode Waterfall ..... 14
2.4 Metodologi Multimedia Interaktif ..... 16
2.5 *Unified Modelling Language* (UML) ..... 17
2.5.1 Use Case Diagram ..... 18
2.5.2 Activity Diagram ..... 19
2.6 Perangkat Lunak Pendukung ..... 21
2.6.1 Adobe Indesign ..... 22
2.6.2 Adobe Photoshop ..... 22
2.6.3 Adobe Dreamweaver ..... 23
2.7 Metode Pengujian ..... 24
2.7.1 Metode *Black Box* ..... 25
BAB III ..... 26
ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM ..... 26
3.1 Analisa Kebutuhan ..... 26
3.1.1 Analisa Sistem Berjalan ..... 27
3.1.2 Analisa Sistem Usulan ..... 29
3.1.3 Proses Kegiatan Sistem Usulan ..... 31
3.1.4 Pengaembangan Sistem Multimedia ..... 32
3.2 Desain Sistem Usulan ..... 43
3.2.1 *Use Case* Diagram Usulan ..... 44
3.3 *Actifity* Diagram ..... 46
3.3.1 *Actifity* Diagram *User* Pilih Majalah ..... 46
3.3.2 *Actifity* Diagram *User* Play Music ..... 47
3.3.3 *Actifity* Diagram *User* Kunjungi Jejaring Sosial Majalah ..... 48
3.3.4 *Actifity* Diagram *User Test* Kuis Aplikasi ..... 49
3.7 Struktur Tampilan ..... 50
3.7.1 Struktur Tampilan Majalah ..... 50
3.7.2 Struktur Tampilan Web ..... 51
3.8 Rancangan Antar Muka ..... 52
3.8.1 Rancangan Antar Muka Majalah ..... 52
BAB IV ..... 55
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN ..... 55



https://lib.mercubuana.ac.id

4.1 Implementasi Sistem ..... 55
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak ..... 55
4.3 Implementasi Perancangan Antar Muka ..... 55
4.3.1 Layar Halaman Utama *Web* ..... 56
4.3.2 Layar Halaman Majalah *Web* ..... 56
4.3.3 Layar Halaman Musik *Web* ..... 57
4.3.4 Layar Halaman Sosial *Web* ..... 57
4.3.5 Layar Cover Majalah ..... 58
4.3.6 Layar Daftar Isi Majalah ..... 58
4.3.7 Layar Konten *Music On Gadget* Majalah ..... 59
4.3.8 Layar Konten *If You Go* Majalah ..... 59
4.3.9 Layar Halaman Video Majalah ..... 60
4.3.10 Layar Halaman Akhir Majalah ..... 60
4.3.11 Layar Aplikasi Kuis ..... 61
4.3.12 Layar Pertanyaan Aplikasi Kuis ..... 61
4.3.13 Layar Jawaban Aplikasi Kuis ..... 62
BAB V ..... 63
PENUTUP ..... 63
5.1 Kesimpulan ..... 63
5.2 Saran ..... 63
DAFTAR PUSTAKA ..... xv

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR GAMBAR


Gambar 2. 1 Fase Model Waterfall ( Rosa A.S – M Shalahuddin, 2011 : 27)..... 15
Gambar 2. 2 Contoh Use Case Diagram (Alan Dennis, 2010:177) ..... 19
Gambar 2. 3 Contoh Activity Diagram..... 21
Gambar 3. 1 Actifity diagram sistem berjalan ..... 28
Gambar 3. 2 Diagram alur sistem berjalan ..... 31
Gambar 3. 3 Halaman home web..... 36
Gambar 3. 4 Halaman daftar majalah web..... 36
Gambar 3. 5 Halaman music web ..... 37
Gambar 3. 6 Halaman social web ..... 37
Gambar 3. 7 *Assembly web* ..... 42
Gambar 3. 8 *Assembly* majalah digital..... 42
Gambar 3. 9 Use case usulan web majalah digital..... 44
Gambar 3. 10 *Actifity* diagram pembaca pilih majalah ..... 46
Gambar 3. 11 *Actifity* diagram *user play music* ..... 47
Gambar 3. 12 *Actifity* diagram *user* kunjungi jejaring sosial majalah ..... 48
Gambar 3. 13 *Actifity* diagram *user test* kuis aplikasi..... 49
Gambar 3. 14 Struktur tampilan majalah ..... 50
Gambar 3. 15 Struktur tampilan *web* ..... 51
Gambar 3. 16 Antar muka cover majalah ..... 52
Gambar 3. 17 Antar muka halama 2 & daftar isi majalah ..... 53
Gambar 3. 18 Antar muka halaman isi majalah 1 ..... 53
Gambar 3.19 Antar muka halaman isi majalah 2..... 54
Gambar 3.20 Antar muka halaman akhir majalah ..... 54
Gambar 4. 1 Tampilan halaman utama *web*..... 56
Gambar 4. 2 Tampilan halaman majalah *web*..... 56
Gambar 4. 3 Tampilan halaman musik *web*..... 57
Gambar 4. 4 Tampilan halaman sosial *web* ..... 57
Gambar 4. 5 Tampilan cover majalah..... 58
Gambar 4. 6 Tampilan daftar isi majalah..... 58
Gambar 4. 7 Tampilan konten *music on gadget* majalah..... 59
Gambar 4. 8 Tampilan konten *if you go* majalah..... 59
Gambar 4. 9 Tampilan halaman video majalah ..... 60
Gambar 4. 10 Tampilan halaman akhir majalah ..... 60
Gambar 4. 11 Tampilan depan aplikasi kuis..... 61
Gambar 4. 12 Tampilan pertanyaan aplikasi kuis..... 61
Gambar 4. 13 Tampilan jawaban aplikasi kuis ..... 62




https://lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case ..... 18
Tabel 2. 2 Simbol Pada Activity Diagram ..... 19
Tabel 3. 1 Tabel file program ..... 40
Tabel 3. 2 Deskripsi *Use Case user* baca dan pilih majalah digital multimedia ..... 44
Tabel 3. 3 Deskripsi *Use Case user play music* dan lihat *chat* musik ..... 45
Tabel 3. 4 Deskripsi *Use Case user* terhubung jejaring sosial majalah ..... 45
Tabel 3. 5 Deskripsi Use Case *user* test kuis aplikasi ..... 45
Tabel 3. 6 Deskripsi Actifity diagram pembaca pilih majalah ..... 46
Tabel 3. 7 Deskripsi *Actifity* diagram *user play music* ..... 47
Tabel 3. 8 Deskripsi *Actifity* diagram *user* kunjungi jejaring sosial majalah ..... 48
Tabel 3. 9 Deskripsi *Actifity* diagram *user test* kuis aplikasi ..... 49

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



https://lib.mercubuana.ac.id