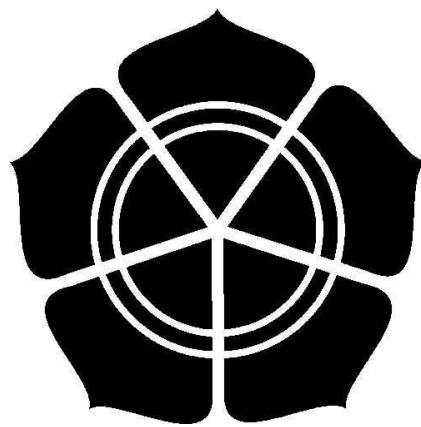


**PERANCANGAN KATALOG PRODUK FASHION OUTLET  
“ZHENCLOTHING” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Riandhika Sais Putra**

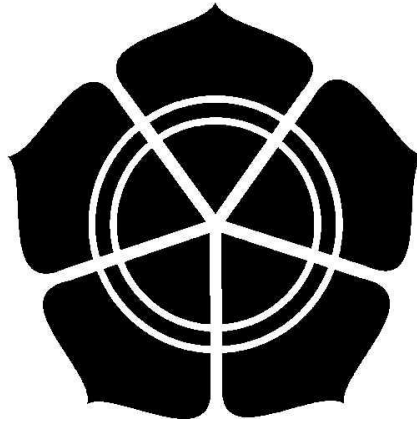
**08.11.2122**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK FASHION OUTLET  
“ZHENCLOTHING” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Riandhika Sais Putra**

**08.11.2122**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK FASHION OUTLET  
"ZHENCLOTHING" MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

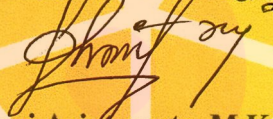
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riandhika Sais Putra**

**08.11.2122**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 22 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN KATALOG PRODUK FASHION OUTLET "ZHENCLOTHING" MENGGUNAKAN ADOBE DLASH CS3

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riandhika Sais Putra**

08.11.2122

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 19 Mei 2015  
Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

NIK. 190302197




**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

NIK. 190302047



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 November 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

NIK. 190302001



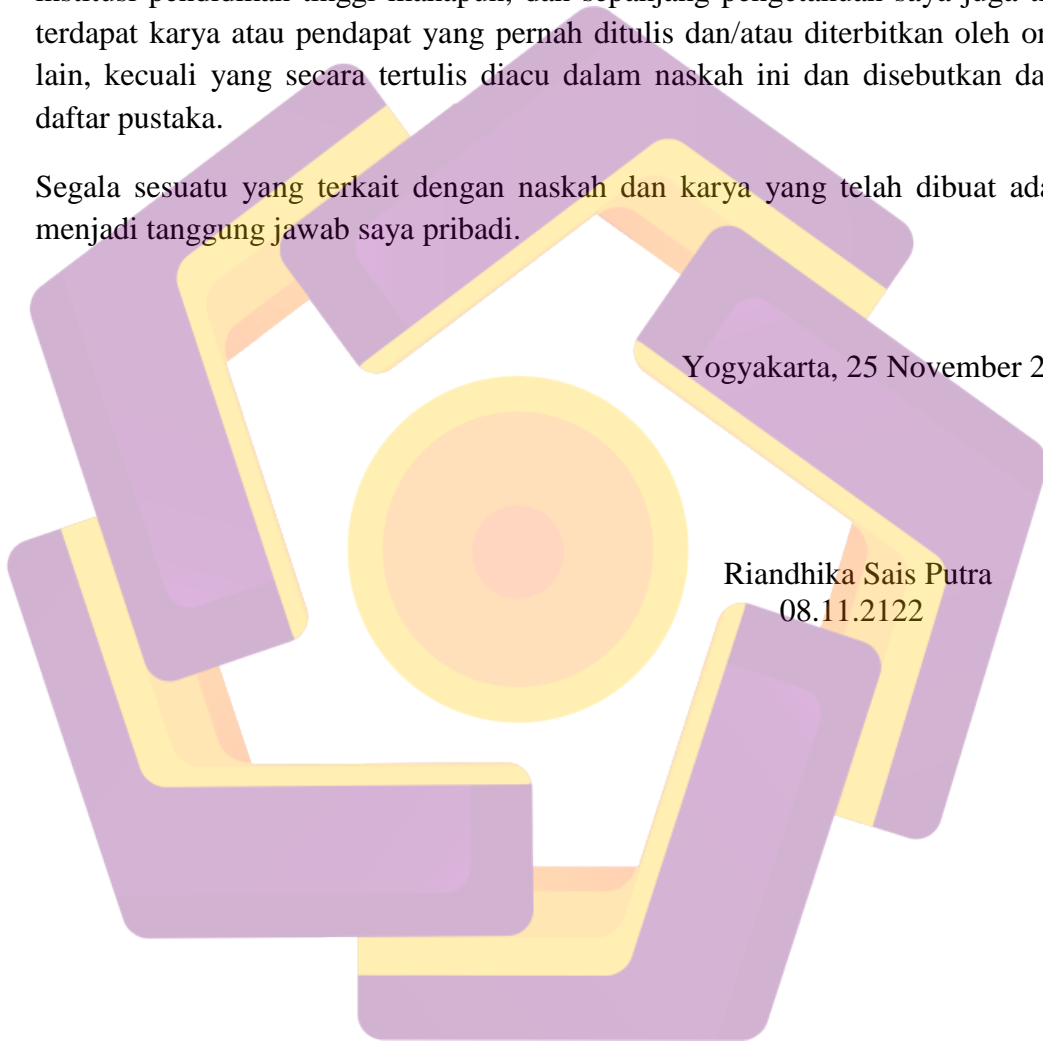
## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 November 2015

Riandhika Sais Putra  
08.11.2122



## **MOTTO**

Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan, tentukan keinginanmu dan lakukan saja. Ingat satu hal, kadang melakukan hal gila itu dibutuhkan untuk meraih apa yang kita inginkan.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

*Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya*

*Nabi Muhammad SAW atas ajaran-ajarannya*

*Ayahanda Satiadji dan ibunda Raden Roro Iskadarwati Irianti serta  
mas Raditya Sais Putra, S.Si dan dik Ragil Respati Sais Putra*

atas segala doa dan dukungan yang tidak terkira

*Yang terkasih drg. Insivani Aisyah Royyana*

atas doa dan kesabaranmu

*Dosen pembimbing Skripsi Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom*

atas segala bimbingan dan didikannya



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. Wb

Segala puji syukur kehadirat Allah selalu penulis panjatkan, karena berkat rahmat dan karunia-Nya Skripsi yang berjudul “Perancangan Katalog Produk Fashion Outlet “ZhenClothing” Menggunakan Adobe Flash CS3” dapat terselesaikan. Tidak lupa pula shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dan kontribusi dari beberapa pihak selama ini. Maka, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi selama penyusunan Skripsi.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan dan pengarahan selama penulis menyusun Skripsi ini.
5. Kedua orang tua, kakak dan adik penulis yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan semangat setiap saat.
6. Kekasih hati, teman serta adikku tercinta drg. Insivani Aisyah Royyana yang selalu cerewet, i love you.
7. Andi Riyanto, Lucky Riyanto, Rambu Devavhrata, Erwan selaku keluarga yang selalu memberikan masukan dan semangat juang untuk menyelesaikan Skripsi ini.



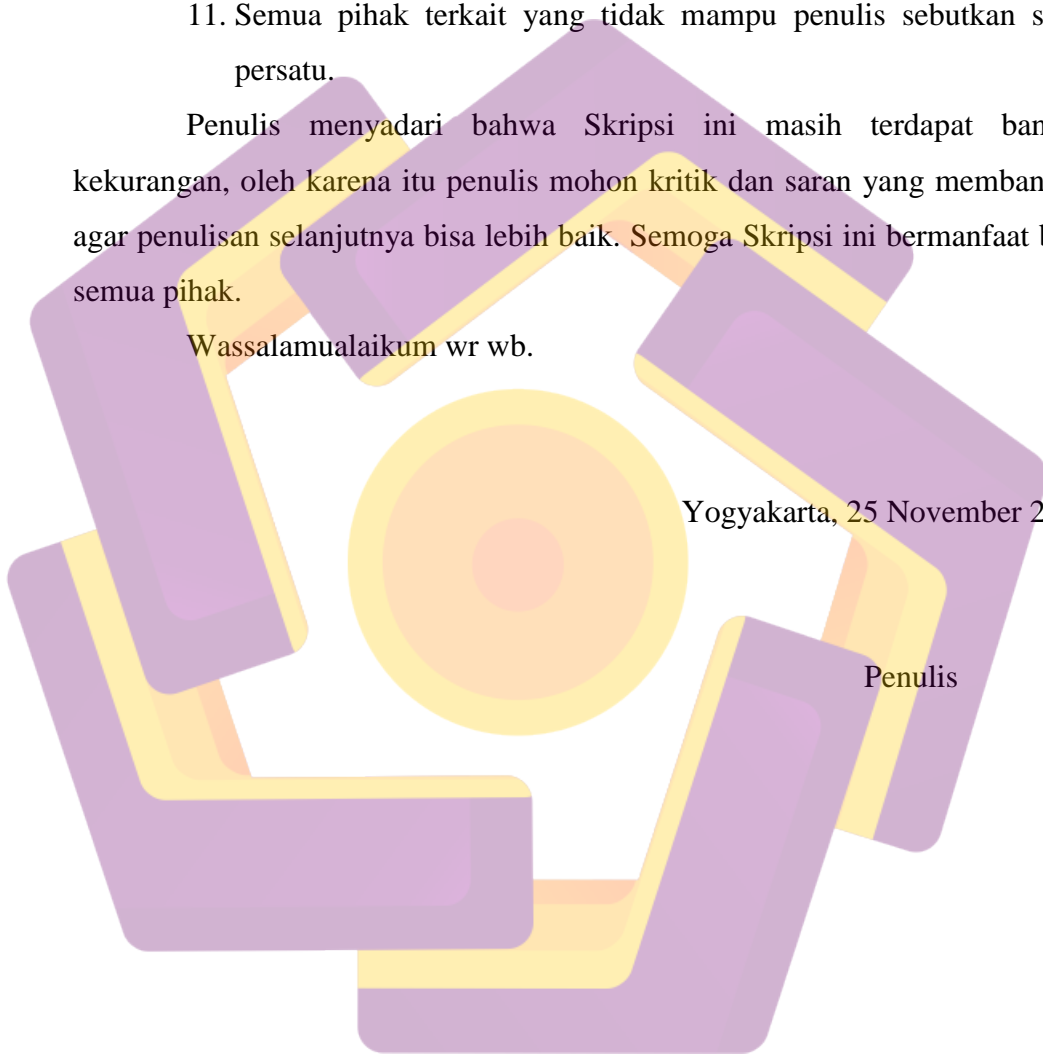
8. Rhofa Hanifa Robbany Zhen selaku owner outlet “ZhenClothing”
9. Om foto-copy yang memberikan informasi-informasi yang saya butuhkan untuk Skripsi ini.
10. Seluruh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, terutama angkatan 2008, semoga kita sukses bersama.
11. Semua pihak terkait yang tidak mampu penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun agar penulisan selanjutnya bisa lebih baik. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum wr wb.

Yogyakarta, 25 November 2015

Penulis



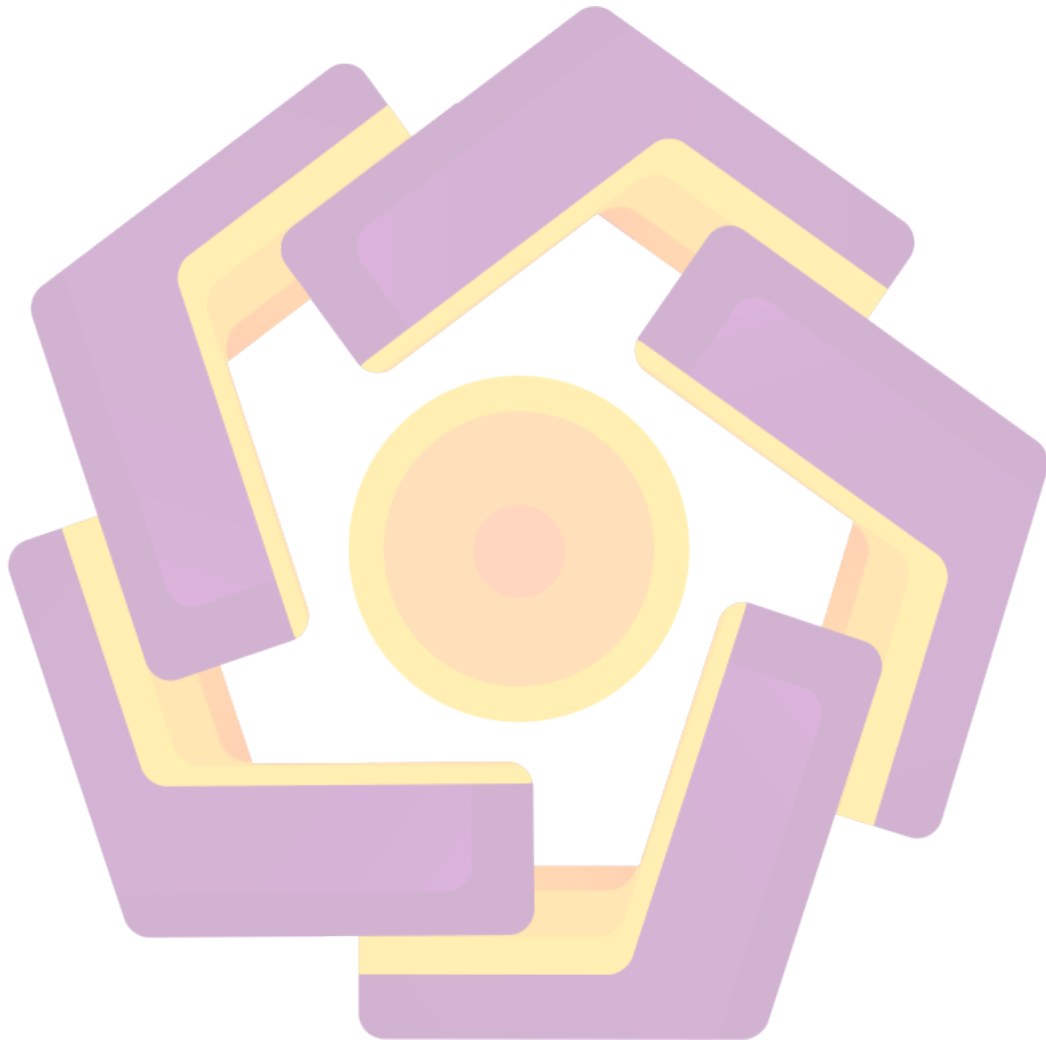
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
1.7. Daftar Pustaka .....	8
1.8. Rencana Kegiatan .....	8

BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1. Tinjauan Pustaka .....	9
2.2. Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1. Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2. Elemen-elemen Multimedia .....	11
2.3. Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
2.3.2. Mendefinisikan Masalah .....	17
2.3.3. Merancang Konsep .....	21
2.3.4. Merancang Isi Multimedia .....	22
2.3.5. Merancang Naskah .....	23
2.3.6. Merancang Grafik .....	23
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia .....	24
2.3.8. Pengetesan Sistem Multimedia .....	24
2.3.9. Penggunaan Sistem Multimedia .....	25
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	25
2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	25
2.4.1. Struktur Linier .....	25
2.4.2. Struktur Menu .....	26
2.4.3. Struktur Hierarki .....	27
2.4.4. Struktur Jaringan .....	27
2.4.5. Struktur Kombinasi .....	28
2.5. Manfaat Aplikasi Multimedia .....	29
2.6. Sistem Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Multimedia .....	30
2.6.1. Adobe Photoshop CS3 .....	30
2.6.2. Adobe Flash CS3 .....	32
2.6.3. Adobe Audition .....	35
2.7. Sistem Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) Multimedia .....	39

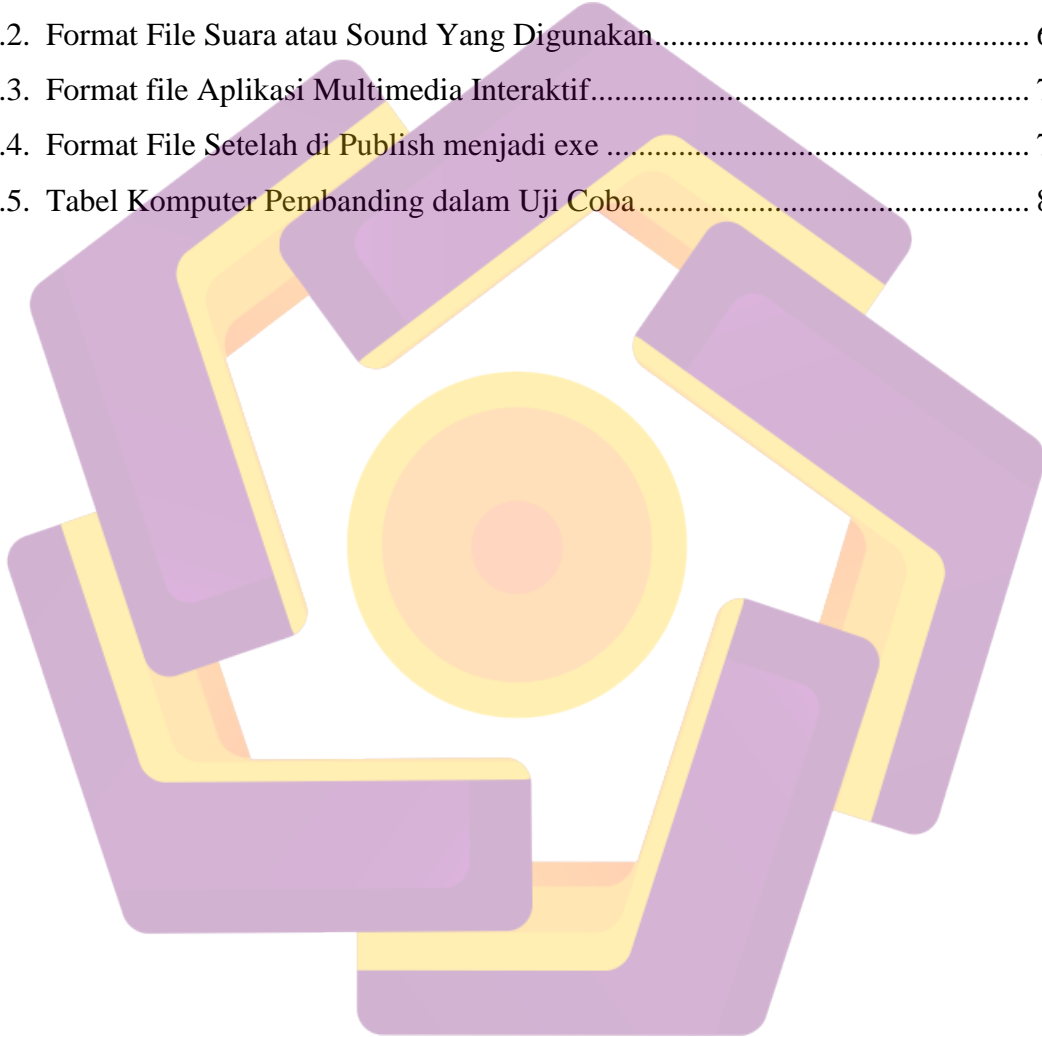
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM .....	40
3.1. Analisis Sistem .....	40
3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.2. Analisis Kelayakan .....	44
3.2.1. Kelayakan Teknis .....	44
3.2.2. Kelayakan Operasional .....	45
3.2.3. Kelayakan Hukum .....	45
3.2.4. Kelayakan Ekonomi .....	46
3.3. Perancangan Multimedia Interaktif .....	46
3.3.1. Merancang Konsep .....	46
3.3.2. Merancang Isi .....	47
3.3.3. Merancang Naskah .....	48
3.3.4. Merancang Grafik .....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	57
4.1. Implementasi Pembuatan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif .....	57
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Creative Suit 3 .....	58
4.1.2. Mengolah Grafik Background Tampilan Aplikasi Multimedia .....	60
4.1.3. Mengolah Suara (Sound) Dengan Adobe Audition 3.0 .....	64
4.1.4. Pengabungan Elemen Grafik, Background dan Baksound Pada Adobe Flash CS3 .....	67
4.2. Pembahasan Uji Coba Aplikasi Multimedia Interaktif .....	79
4.2.1. Uji Coba Sistem dan Aplikasi Multimedia Interaktif .....	79
4.2.2. Menggunakan Sistem .....	80
4.2.3. Memeliharaaan Sistem .....	82
BAB V PENUTUP .....	83

5.1. Kesimpulan .....	84
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	xvii
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Rencana Kegiatan .....	8
Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci .....	20
Tabel 2.2 Sample Rate dan Kualitas .....	37
Tabel 4.1. Tampilan Background pada Aplikasi Multimedia.....	62
Tabel 4.2. Format File Suara atau Sound Yang Digunakan.....	66
Tabel 4.3. Format file Aplikasi Multimedia Interaktif.....	75
Tabel 4.4. Format File Setelah di Publish menjadi exe .....	77
Tabel 4.5. Tabel Komputer Pemandang dalam Uji Coba.....	80

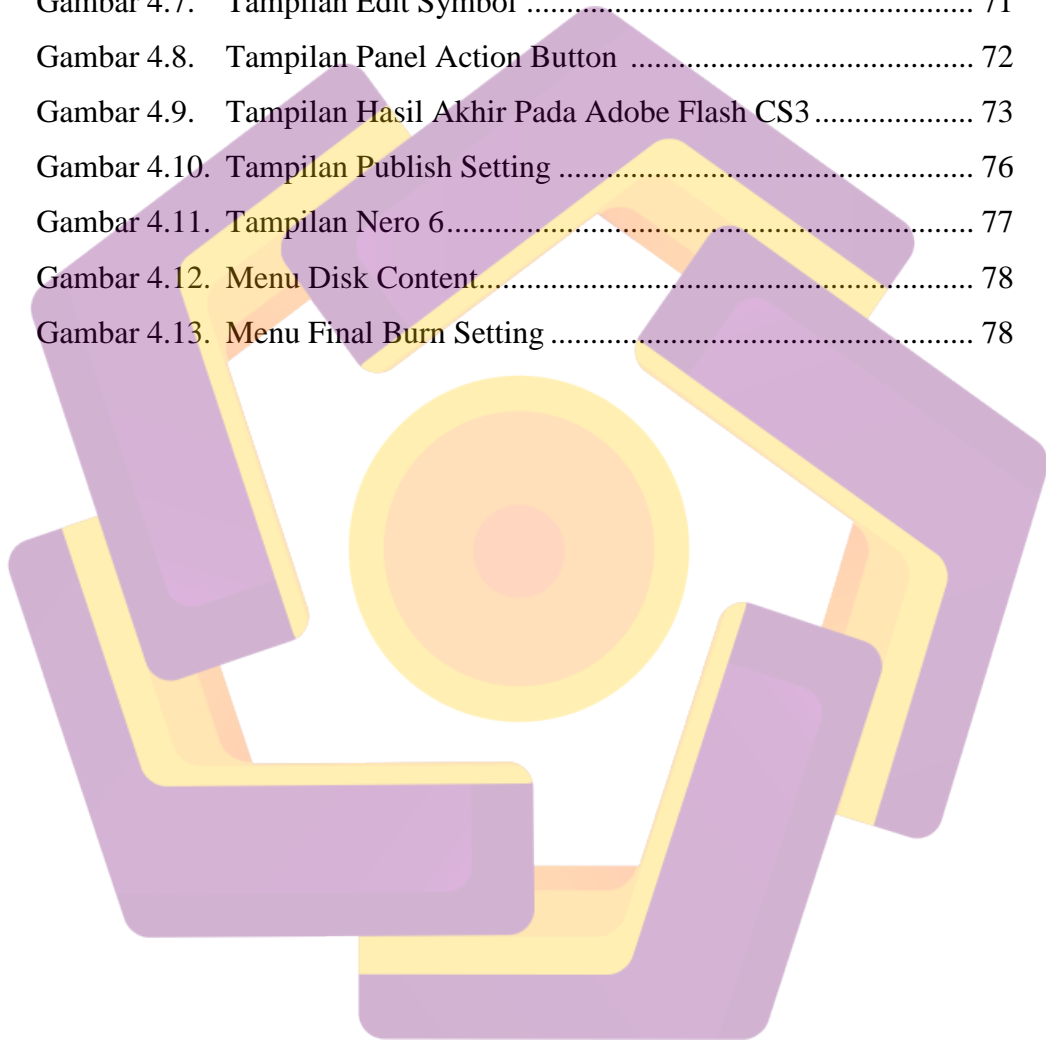


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
Gambar 2.2.	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	17
Gambar 2.3.	Desain Struktur Linier .....	26
Gambar 2.4.	Desain Struktur Menu .....	27
Gambar 2.5.	Desain Struktur Hierarki .....	27
Gambar 2.6.	Desain Struktur Jaringan .....	28
Gambar 2.7.	Desain Struktur Kombinasi .....	28
Gambar 2.8.	Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	32
Gambar 2.9.	Tampilan Adobe Flash CS3 .....	34
Gambar 2.10.	Tampilan Adobe Audition .....	39
Gambar 3.1.	Struktur Aplikasi Multimedia .....	47
Gambar 3.2.	Sketsa Halaman Pembuka .....	49
Gambar 3.3.	Tampilan Halaman Pembuka .....	49
Gambar 3.4.	Sketsa Menu Utama .....	50
Gambar 3.5.	Tampilan Menu Utama .....	50
Gambar 3.6.	Sketsa Menu Profil .....	51
Gambar 3.7.	Tampilan Menu Profil .....	51
Gambar 3.8.	Sketsa Menu Produk .....	52
Gambar 3.9.	Tampilan Menu Produk .....	52
Gambar 3.10.	Sketsa Halaman Produk Kaos .....	53
Gambar 3.11.	Tampilan Halaman Produk Kaos .....	53
Gambar 3.12.	Sketsa Halaman Produk Polo Shirt .....	54
Gambar 3.13.	Tampilan Halaman Produk Polo Shirt .....	54
Gambar 3.14.	Sketsa halaman Produk Jaket .....	55
Gambar 3.15.	Tampilan Halaman Produk Jaket .....	55
Gambar 3.16.	Sketsa Menu Kontak .....	56
Gambar 3.17.	Tampilan Menu Kontak .....	56
Gambar 4.1.	Skema Alur Proses Produksi .....	58



Gambar 4.2.	Tampilan Layar Image Size pada Photoshop CS3 .....	60
Gambar 4.3.	Mengolah Background pada Adobe Flash CS3.....	61
Gambar 4.4.	Tampilan Adobe Audition .....	66
Gambar 4.5.	Panel Library .....	68
Gambar 4.6.	Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 .....	69
Gambar 4.7.	Tampilan Edit Symbol .....	71
Gambar 4.8.	Tampilan Panel Action Button .....	72
Gambar 4.9.	Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3 .....	73
Gambar 4.10.	Tampilan Publish Setting .....	76
Gambar 4.11.	Tampilan Nero 6.....	77
Gambar 4.12.	Menu Disk Content.....	78
Gambar 4.13.	Menu Final Burn Setting .....	78



## INTISARI

Pada masa sekarang teknologi media elektronik mulai berkembang, pemanfaatan multimedia sebagai promosi merupakan langkah efektif untuk menjangkau masyarakat luas. Masyarakat dari berbagai usia, profesi, suku dan budaya dapat dijangkau oleh media elektronik seperti televisi, radio dan internet. Informasi dengan mudah didapat dalam media elektronik, paket penawaran dan promosi juga banyak ditawarkan dan dijumpai di media elektronik.

Sebagai contoh pemanfaatan multimedia interaktif untuk membuat sebuah katalog produk, dimana aplikasi multimedia interaktif tersebut ditempatkan di sebuah lokasi tertentu dimana seorang pengunjung dapat melihat dari aplikasi multimedia interaktif tersebut tentang produk-produk terbaru atau sekedar mencari informasi tentang perusahaan tersebut. Keunggulan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, sehingga dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai katalog produk ZhenClothing memiliki keunggulan bersaing dengan perusahaan-perusahaan fashion lainnya.

Hasil akhir dari penulisan skripsi ini adalah Perancangan CD Interaktif Katalog Produk Fashion Outlet ZhenClothing Yogyakarta.

**Kata Kunci :** CD Interaktif, Katalog Produk, Multimedia

## **ABSTRACT**

*At the present time the electronic media technology began to develop, the use of multimedia as a promotion is an effective tool to reach out to the wider community. People of various ages, professions, ethnicity and culture can be reached by electronic media such as television, radio and the Internet. Information can easily be obtained in electronic media, packages and promotional offers are also lots on offer and found in the electronic media.*

*For example the use of interactive multimedia to create a product catalog, where interactive multimedia applications are placed in a specific location where a visitor can see from the interactive multimedia applications on the latest products, or simply looking for information about the company. Multimedia excellence was exciting the senses and interests, so that by utilizing interactive multimedia as ZhenClothing product catalog has the advantage of firms to compete with other fashion.*

*The end result of this thesis is the design of the Interactive CD Product Catalog Fashion Outlet ZhenClothing Yogyakarta.*

**Keywords:** *Interactive CD, Products, Multimedia.*