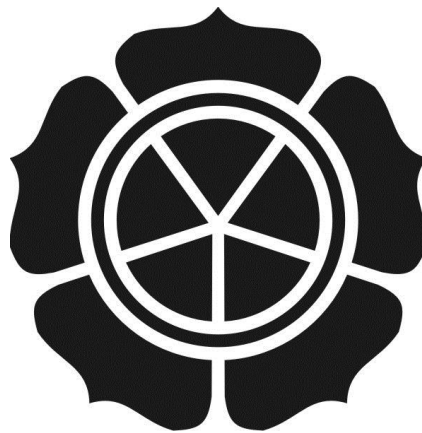


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
FLASH UNTUK MEMODIFIKASI DESAIN PRODUK PAPER-CRAFT
PADA VOALA HUIT GIFT**

SKRIPSI



disusun oleh

Sabiq Al Hasby

12.11.6242

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
FLASH UNTUK MEMODIFIKASI DESAIN PRODUK PAPER-CRAFT
PADA VOALA HUIT GIFT**

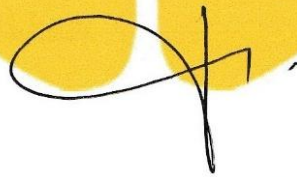
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sabiq Al Hasby

12.11.6242

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi
pada tanggal 30 September 2015

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
FLASH UNTUK MEMODIFIKASI DESAIN PRODUK PAPER-CRAFT
PADA VOALA HUIT GIFT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sabiq Al Hasby

12.11.6242

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

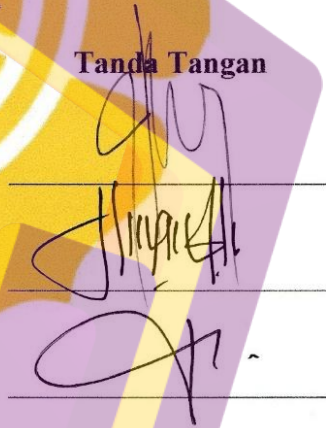
Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Hartatik, ST, M.CS
NIK. 190302232

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Februari 2016

Materai
Rp 6000

Sabiq Al Hasby
12.11.6242

MOTTO

wa man jaahada fa-innamaa yujaahidu linafsihi.

Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.

(QS Al-Ankabut [29]: 6)

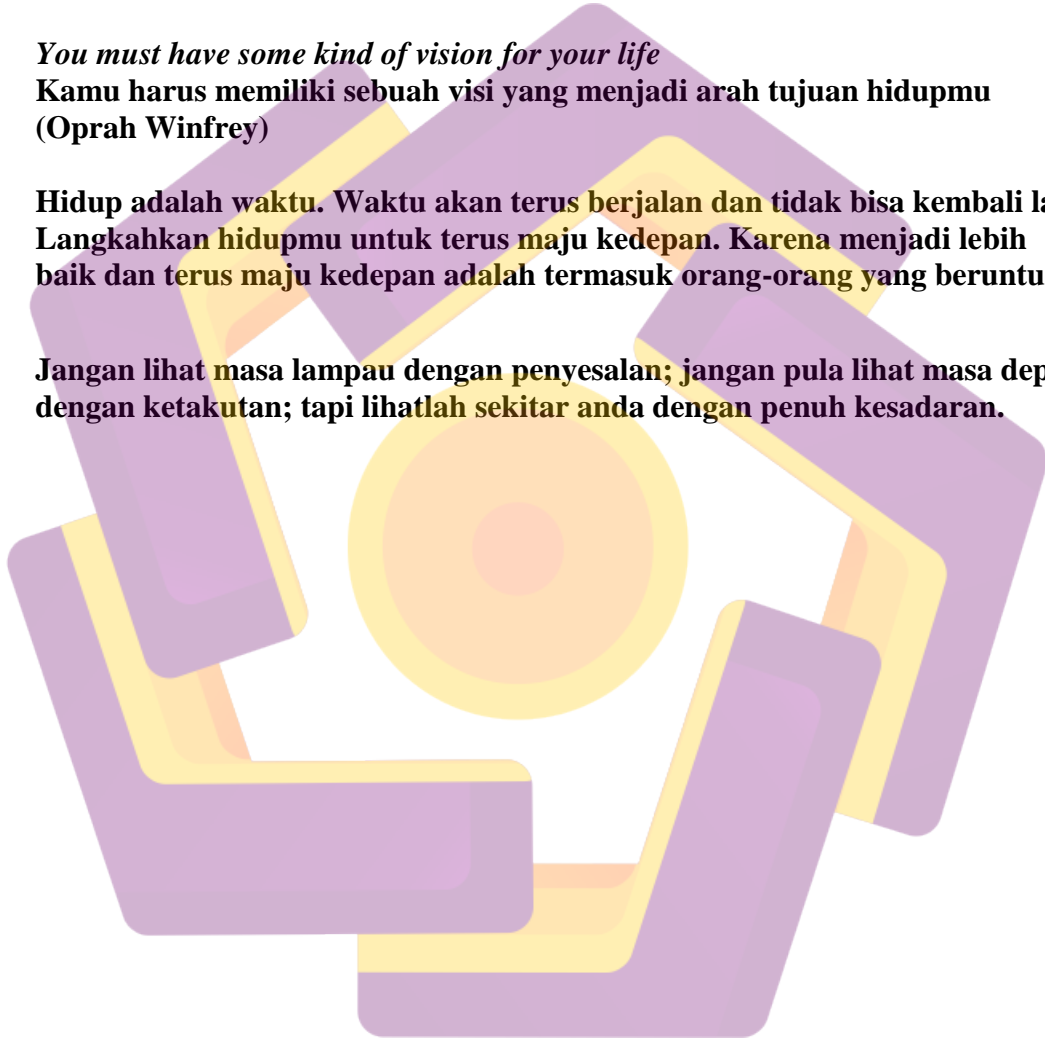
You must have some kind of vision for your life

Kamu harus memiliki sebuah visi yang menjadi arah tujuan hidupmu

(Oprah Winfrey)

Hidup adalah waktu. Waktu akan terus berjalan dan tidak bisa kembali lagi. Langkahkan hidupmu untuk terus maju kedepan. Karena menjadi lebih baik dan terus maju kedepan adalah termasuk orang-orang yang beruntung.

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Umi, Abi, Miftah R.T., dan Satria W.M. yang selalu mendoakan penulis agar diberi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Putri Kusuma Anggraini yang telah rela mendampingi serta memotivasi penulis agar cepat menyelesaikan studi.
3. Bapak Emha Taufiq Lutfhi S.T., M. Kom yang telah banyak membimbing dalam menyusun hingga selesainya skripsi ini.
4. Bapak Dhani Ariatmanto selaku dosen yang saya asisteni dalam proses praktikum yang selalu memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan (Danar, Nendra, Adit, Ari, Rangga, dan lain-lain) yang telah memberikan dukungan dan kenangan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman FORSEKA yang telah memberikan pengalaman berorganisasi.
7. Teman – teman Student Staff UPT telah memberikan semangat dan canda tawa bersama.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Analisis dan Perancangan Media Interaktif Berbasis Flash untuk Memodifikasi Desain Produk Papercraft pada Voala Huit Gift*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan dan pengembangan penulisan selanjutnya.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta;
2. Bapak Emha Taufiq Lutfhi S.T., M. Kom, selaku Dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dalam penyusunan skripsi ini;
3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan;
4. Orang tua saya yang selalu menyertakan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Februari 2016

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan data	3
1.5.2 Analisis data	4

1.5.3	Pembuatan Aplikasi	4
1.5.4	Pengujian.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Multimedia	8
2.2.2	Multimedia Interaktif	9
2.2.3	Sistem.....	10
2.2.4	Desain.....	10
2.2.5	<i>Papercraft</i>	10
2.2.6	Struktur Navigasi	11
2.2.7	Objek Multimedia	15
2.2.8	<i>Software</i> dan Data	17
2.2.9	Skala Likert.....	18
2.2.10	ActionScript	18
2.3	Metode Analisis.....	18
2.3.1	Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	19
2.3.2	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>).....	19
2.3.3	Peluang (<i>Opportunities</i>).....	19

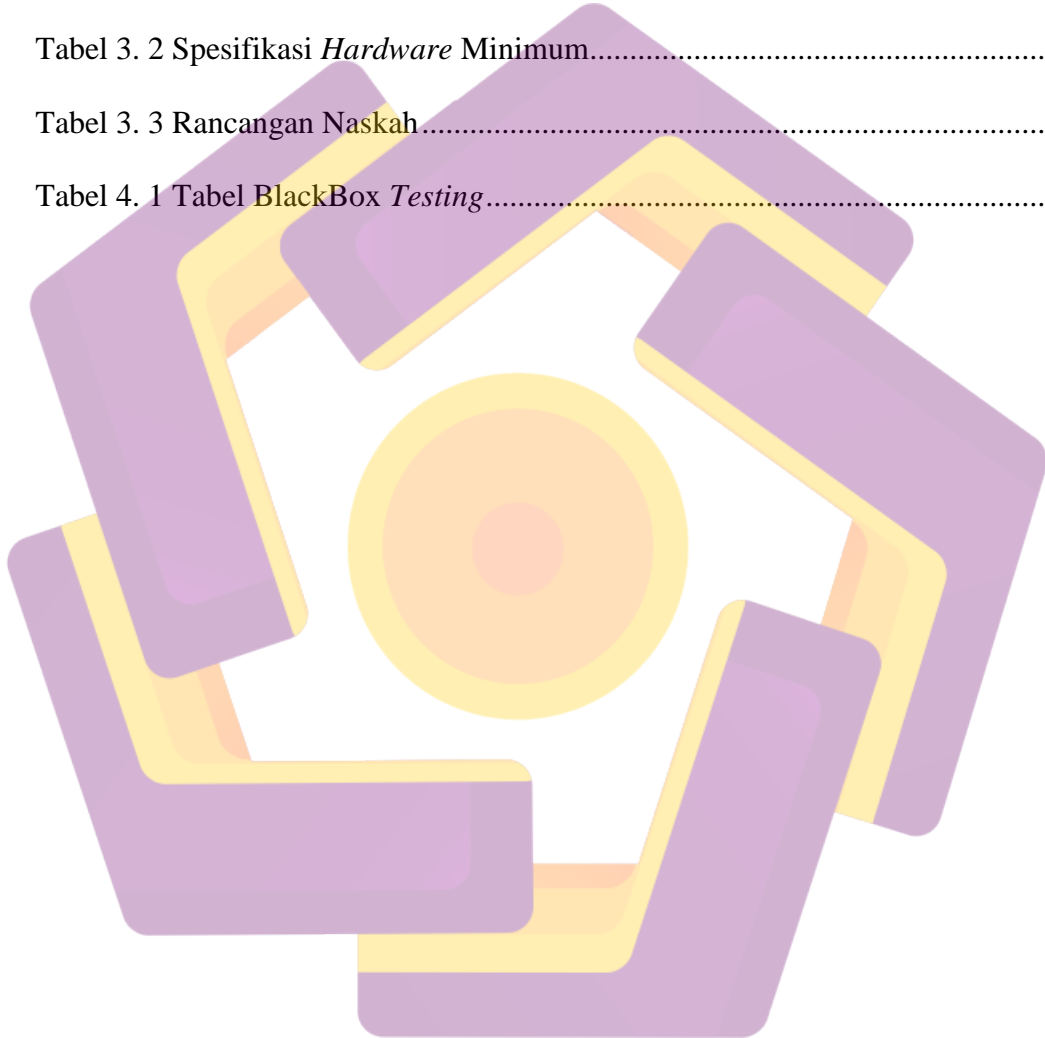
2.3.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	20
2.4	Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi	20
2.4.1	Mendefinisikan Masalah	22
2.4.2	Studi Kelayakan	22
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.4.4	Merancang Konsep.....	23
2.4.5	Merancang Isi.....	24
2.4.6	Merancang Naskah.....	24
2.4.7	Merancang Grafik	24
2.4.8	Memproduksi Sistem	25
2.4.9	Mengetes Sistem	25
2.4.10	Menggunakan Sistem.....	26
2.4.11	Memelihara Sistem.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Deskripsi Perusahaan	27
3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan	27
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.1.3	Struktur Organisasi	28
3.2	Analisis Masalah	29
3.2.1	Analisis SWOT	30

3.3	Analisis Kelayakan.....	32
3.3.1	Kelayakan Teknis.....	32
3.3.2	Kelayakan Operasional	33
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	33
3.4	Analisis Kebutuhan	33
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.5	Perancangan Aplikasi	36
3.5.1	Merancang Konsep.....	36
3.5.2	Merancang isi	36
3.5.3	Merancang Naskah.....	37
3.5.4	Merancang Grafik (<i>Interface / Antarmuka</i>).....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Pembuatan Konten	44
4.1.1	Pembuatan Desain Tampilan.....	44
4.1.2	Pembuatan <i>Stage</i> Aplikasi	45
4.1.3	<i>Import Image</i>	45
4.1.4	Pembuatan Tombol	46
4.1.5	Koneksi <i>Database</i>	47
4.2	Perancangan <i>Interface</i>	50

4.2.1	Tampilan <i>Intro</i>	50
4.2.2	Tampilan Menu Utama	51
4.2.3	Tampilan Menu Desain Papercraft.....	54
4.2.4	Tampilan Menu Galeri	60
4.2.5	Tampilan Menu Bantuan.....	62
4.2.6	Tampilan Menu Admin	63
4.2.7	Tampilan Halaman Admin.....	64
4.2.8	Tampilan Menu Update.....	65
4.3	WhiteBox <i>Testing</i>	66
4.4	Membuat Setup(exe)	67
4.5	BlackBox <i>Testing</i>	68
4.6	Quesioner Pengguna Aplikasi	71
4.6	Petunjuk Instalasi Aplikasi.....	74
4.7	Menggunakan Program	75
4.8	Memelihara Sistem.....	77
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 3. 1 Spesifikasi <i>Hardware</i> Pembuatan Aplikasi	34
Tabel 3. 2 Spesifikasi <i>Hardware</i> Minimum.....	35
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah.....	37
Tabel 4. 1 Tabel <i>BlackBox Testing</i>	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Navigasi <i>Linear</i>	11
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Menu	12
Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Hierarki	13
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Jaringan.....	14
Gambar 2. 5 Struktur Navigasi Kombinasi.....	15
Gambar 2. 6 Tahap Pengembangan Multimedia.....	21
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi	37
Gambar 3. 3 Tampilan <i>Splash Screen</i>	39
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 3. 5 Tampilan Desain Papercraft.....	40
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Galeri	41
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Bantuan.....	41
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Tentang.....	42
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Keluar	42
Gambar 4. 1 Rancangan Desain Tampilan.....	44
Gambar 4. 2 Mengatur Ukuran <i>Stage</i> pada Flash CS6	45
Gambar 4. 3 Memilih file <i>.ai</i>	46
Gambar 4. 4 <i>Import Image</i> Menggunakan File <i>.ai</i>	46
Gambar 4. 5 Mengubah Desain Tombol menjadi <i>Symbol Button</i>	47
Gambar 4. 6 Tampilan Intro.....	50
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Utama.....	51

Gambar 4. 8 Tampilan pada Menu Desain Papercraft	54
Gambar 4. 9 Menu <i>Form</i> Identitas pada Menu Desain Papercraft	54
Gambar 4. 10 Tampilan pada Menu Galeri.....	60
Gambar 4. 11 Tampilan pada Menu Bantuan	62
Gambar 4. 12 Tampilan pada Halaman Login Admin.....	63
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Utama pada Halaman Admin	64
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman <i>Update</i> pada Admin.....	65
Gambar 4. 15 Kesalahan Kode Program (<i>Syntax Error</i>)	67
Gambar 4. 16 Pesan Kesalahan (<i>syntax error</i>).....	67
Gambar 4. 17 Membuat Setup.exe.....	68
Gambar 4. 18 Penjelasan Kode Gambar	77



INTISARI

Papercraft adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang tersebut adalah Voala Huit Gift. Saat ini proses pemesanan dan pemilihan aset dilakukan semua oleh karyawan, sehingga proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Sehingga peneliti memanfaatkan pelanggan untuk memilih sendiri komponen produk yang telah disiapkan sesuai desain yang diinginkan oleh pelanggan.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan kepustakaan. Data penelitian berupa kuisioner. Dengan langkah pengembangan yaitu mendefinisikan masalah, study kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk prototype berbasis flash desktop “Desain Papercraft”, dengan tujuan untuk merancang media interaktif modifikasi produk papercraft pada Voala Huit Gift untuk meningkatkan perhatian para pembeli dan mengangkat citra perusahaan, dengan adanya media interaktif yang bersifat lebih modern ini dapat mempermudah Voala Huit Gift dalam melakukan proses produksi dan mempermudah pelanggan dalam pemesanan produk papercraft di Voala Huit Gift.

Kata-kunci: Analisis, perancangan, modifikasi, papercraft, flash, interaktif.

ABSTRACT

Papercraft is the art of assembling paper from several sheets of paper using several techniques like trimming, folding, gluing, and formed the paper one of the moving companies in those fields is Voala Huit Gift. At this time the order process and the selection of assets is done all by the employees of machining process, so it takes a long time. So the researchers utilize the customers to choose their own design products which have been prepared according the design desired by the customer.

Engineering data collection with interviews, observation, and libraries. Research data in the form of a detailed questionnaire. With the development step is to define the problem, the feasibility study, conduct needs analysis, desaigning the concept, designing the content, writing script, producing system, perform user testing, using the system, and maintain the system.

The resulting application prototype-shaped base-on desktop “Desain Papercraft”, with the aim of designing interactive media product modification papercraft on Voala Huit Gift, increasing the attention of buyers and raised the company’s image, with the interactive medium ther is more modern, this can facilitate Voala Huit Gift in doing the production process and simplify customer in ordering papercraft products.

Keyword: Analysis, design, modification, papercraft, flash, interactive.