

**PERANCANGAN KATALOG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI UNTUK *HOME INDUSTRY*
PEMBUATAN SANDAL KULIT SUBANDI COLLECTIONS**

SKRIPSI



disusun oleh

Septi Barlah Istiant

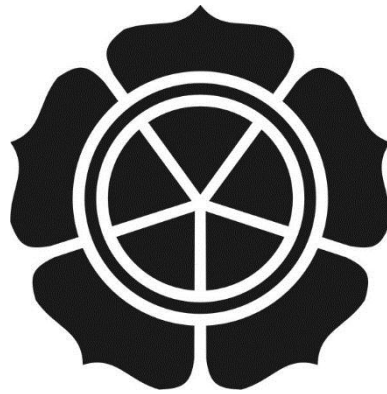
11.11.4670

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

**PERANCANGAN KATALOG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI UNTUK *HOME INDUSTRY*
PEMBUATAN SANDAL KULIT SUBANDI COLLECTIONS**

SKRIPSI

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



disusun oleh

SEPTI BARKAH ISTIANT

11.11.4670

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KATALOG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI UNTUK *HOME INDUSTRY*
PEMBUATAN SANDAL KULIT SUBANDI COLLECTIONS**

yang disusun oleh

Septi Barkah Istiant

11.11.4670

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 September 2015

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KATALOG BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI UNTUK *HOME INDUSTRY*
PEMBUATAN SANDAL KULIT SUBANDI COLLECTIONS**

yang disusun oleh
Septi Barkah Istiant

11.11.4670

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN 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, 1 Maret 2016

Materai

Septi Barkah Istiant

11.11.4670

HALAMAN MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'd : 11)

Utamakan kebahagiaan orang tuamu niscaya Allah akan membahagiakanmu dan keluargamu.

There is a will there is a way (dimana ada keinginan disitu akan ada jalan).

Tidak ada Usaha yang akan mengkhianati hasil.

Orang yang paling mengerti kemampuanmu adalah dirimu sendiri, buktikan kalau kamu juga tangguh menhadapi segala ujian !

Percayalah karena Allah tidak akan memberikan ujian diluar batas kemampuan umatnya.

Jangan jadikan quote dari orang lemah sebagai alasan untuk melemahkanmu.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu saya tercinta yaitu Bapak Subandi dan Ibu Sri Lestari yang telah membesarkan, menyayangi, serta telah memotivasi dan memberikan dukungan baik moral maupun materi. Tanpa beliau saya tidak bisa seperti ini. Untuk itu gelar Sarjana ini saya persembahkan untuk beliau.
2. Kakak dan keponakan saya Lastian Andina Oktari / Raihana Nabila Andjazahra yang telah memberi dukungan dan omelan yang memotivasi perjuangan saya untuk menyelesaikan studi.
3. Ibu Krisnawati, S.Si,MT selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas bimbingannya selama ini.
4. Mia S W, yang telah bersedia mendampingi saya kapanpun dimanapun saat susah maupun senang, bikin galau dan gembira :v
5. Teman-teman S1-TI-01 angkatan 2011 dan para anggota eks – “Rumah Pohon” yang dekat maupun jauh terimakasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk do'anya dan terima kasih untuk waktu dan kenangan yang telah kita lewati selama di kelas.
6. Teman-teman yang belum saya sebutkan. Terima kasih atas saran dan motivasinya.

KATA PENGANTAR

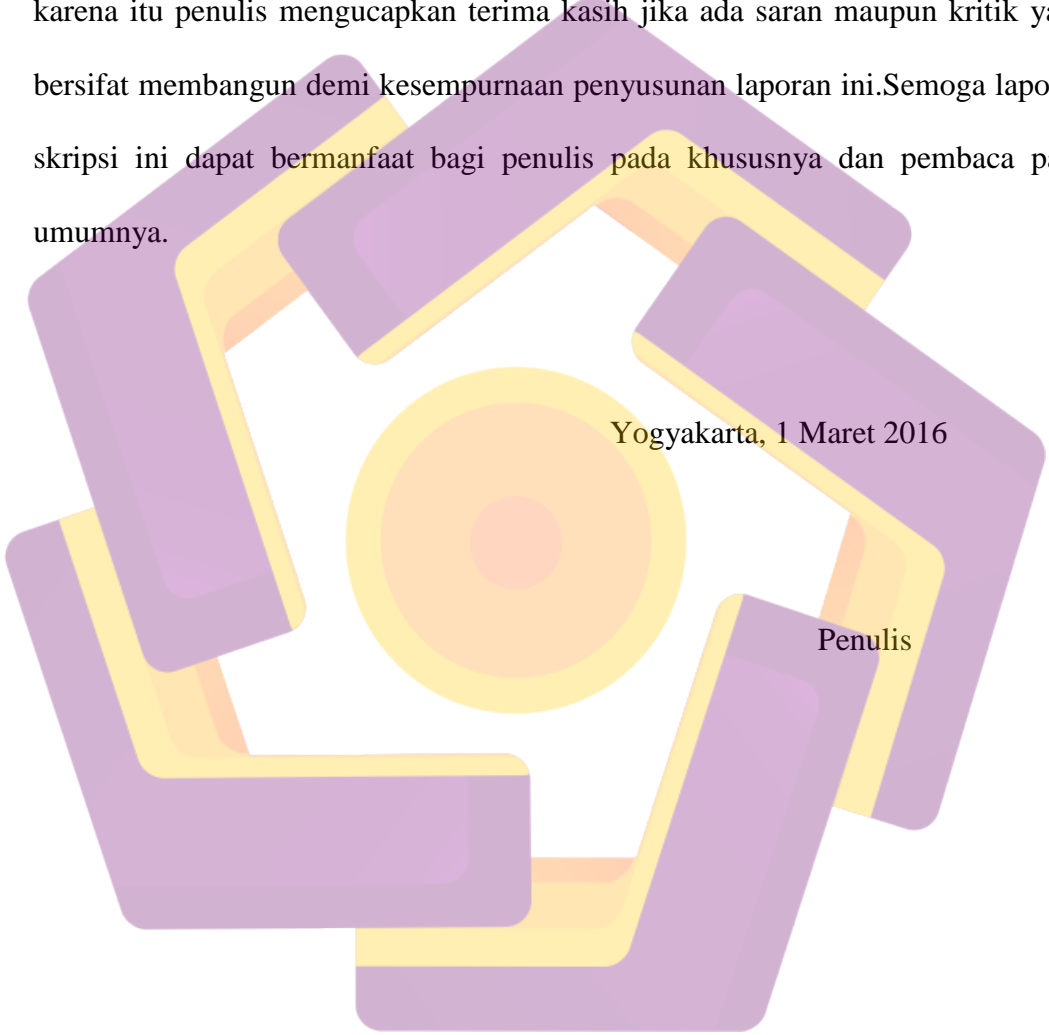
Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan Katalog Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi dan Promosi Untuk *Home Industry* Pembuatan Sandal Kulit Subandi Collections” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Segenap dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah.
5. Ayah dan Ibu saya tercinta yang telah memberikan do’adan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita-cita.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, 1 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5

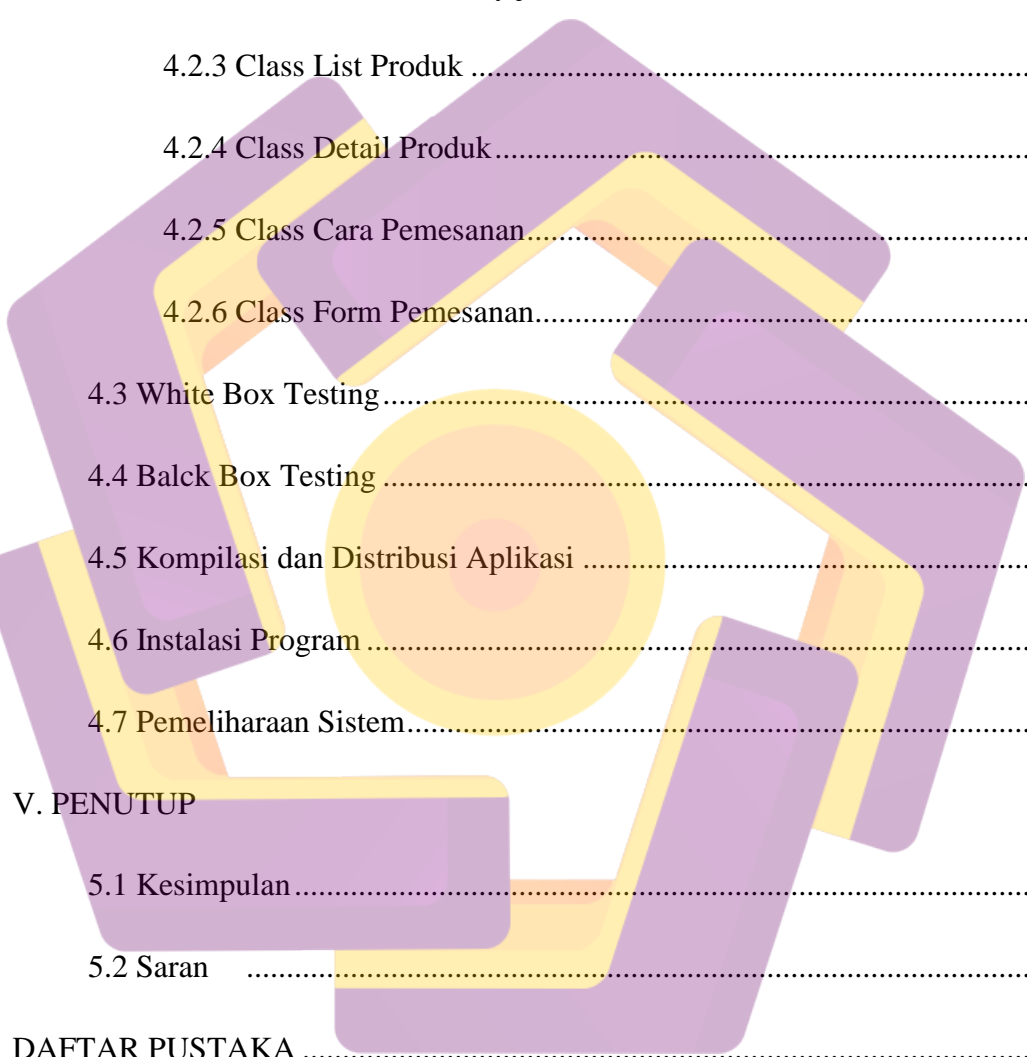
1.6.2 Analisis Sistem.....	6
1.6.3 Perancangan Sistem.....	6
1.6.4 Implementasi Sistem	6
1.6.5 Uji Coba Sistem	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
II. LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Definisi Katalog	11
2.2.1.1Katalog Digital.....	11
2.2.2 Definisi Informasi	11
2.2.3 Definisi Promosi.....	11
2.2.4 Multimedia	12
2.3 Android	14
2.3.1 Pengertian Android	14
2.3.2 Arsitektur Android	15
2.3.3 <i>Applications</i> dan <i>Widget</i>	16
2.3.4 <i>Application Framework</i>	16
2.3.5 <i>Libraries</i>	16
2.3.6 <i>Android Run Time</i>	17
2.3.7 <i>Linux Kernel</i>	17

2.4 Analisis	17
2.4.1 Analisis SWOT	17
2.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem	18
2.4.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	19
2.5 Konsep Pemodelan	20
2.5.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	20
2.5.1.1 Use Case Diagram	21
2.5.1.2 Class Diagram.....	22
2.5.1.3 Activity Diagram	24
2.5.1.4 Sequence Diagram	25
2.6 Metode Testing	26
2.6.1 White Box Testing	26
2.6.2 Black Box Testing.....	27
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Deskripsi Perusahaan.....	28
3.1.1 Subandi Collections.....	28
3.1.2 Visi Perusahaan	28
3.1.3 Misi Perusahaan	29
3.2 Identifikasi Masalah.....	29
3.2.1 Analisis SWOT	29
3.2.2 Hasil Analisis	30

3.2.2.1 Strength (Kekuatan).....	30
3.2.2.2 Weakness (Kelemahan)	30
3.2.2.3 Opportunity (Peluang)	31
3.2.2.4 Threats (Ancaman)	31
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional	31
3.2.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.3 Analisis Kelayakan	33
3.3.1 Kelayakan Teknologi	33
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	34
3.3.3 Kelayakan Operasional	34
3.3.4 Kelayakan Ekonomi	34
3.4 Perancangan Aplikasi	35
3.4.1 Perancangan UML.....	35
3.4.1.1 Use Case Diagram	35
3.4.1.2 Activity Diagram	37
3.4.1.3 Class Diagram.....	41
3.4.1.4 Sequence Diagram	43
3.4.2 Perancangan Antar Muka Aplikasi (<i>Interface</i>)	46

IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

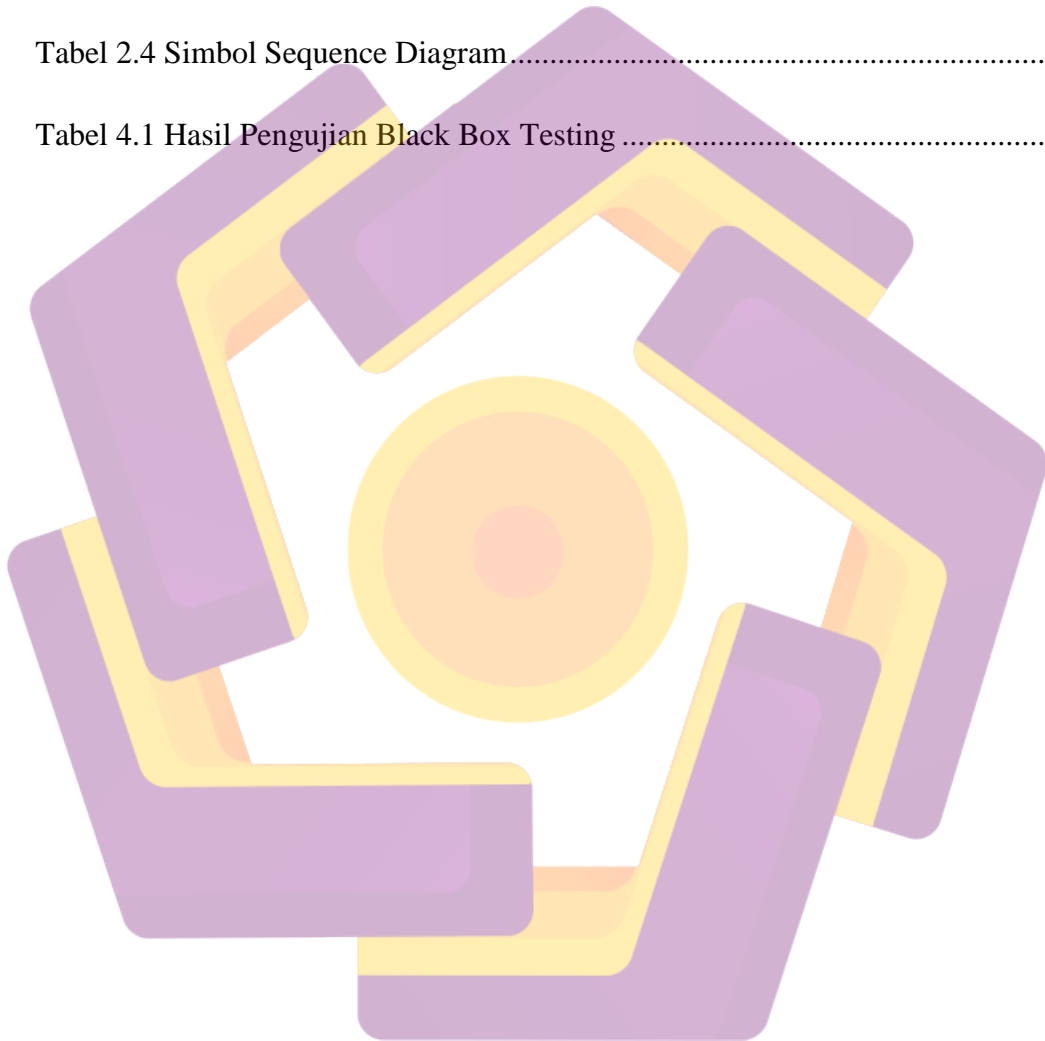
4.1 Implementasi.....	51
-----------------------	----



4.1.1 Implementasi User Interface	51
4.2 Pembahasan Program Aplikasi	56
4.2.1 Class MainActivity.java	56
4.2.2 Class ProdukActivity.java	57
4.2.3 Class List Produk	58
4.2.4 Class Detail Produk	60
4.2.5 Class Cara Pemesanan	61
4.2.6 Class Form Pemesanan	62
4.3 White Box Testing	63
4.4 Balck Box Testing	64
4.5 Kompilasi dan Distribusi Aplikasi	65
4.6 Instalasi Program	68
4.7 Pemeliharaan Sistem	71
V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	21
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	23
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	24
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	25
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box Testing	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	12
Gambar 2.2 Arsitektur Android	16
Gambar 3.1 Use Case Diagram	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Men Produk	38
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Cara Pesan	39
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Profil	39
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Tentang	40
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Exit	40
Gambar 3.7 Class Diagram	42
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Produk	43
Gambar 3.9 Sequence Diagram Cara Pesan	44
Gambar 3.10 Sequence Diagram Profil Perusahaan	45
Gambar 3.11 Sequence Diagram Tentang Aplikasi	45
Gambar 3.12 Rancangan Menu Utama	46
Gambar 3.13 Rancangan Menu Produk	47
Gambar 3.14 Rancangan List Produk	47
Gambar 3.15 Rancangan Detail Produk	48
Gambar 3.16 Rancangan Menu Cara Pesan	49
Gambar 3.17 Rancangan Menu Profil Perusahaan	49
Gambar 3.18 Rancangan Menu Tentang Aplikasi	50

Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	51
Gambar 4.2 Halaman Produk.....	52
Gambar 4.3 Halaman List Produk.....	53
Gambar 4.4 Halaman Detail Produk.....	53
Gambar 4.5 Halaman Cara Pesan.....	54
Gambar 4.6 Form Pemesanan.....	55
Gambar 4.7 Profil Perusahaan.....	55
Gambar 4.8 Tentang Aplikasi.....	56
Gambar 4.9 MainActivity.java.....	57
Gambar 4.10 ProdukActivity.java.....	58
Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi Berjalan Sukses.....	63
Gambar 4.12 Tampilan Aplikasi Error.....	64
Gambar 4.13 Kotak Dialog Untuk Ekspor Aplikasi.....	66
Gambar 4.14 Pembuatan Keystore Baru.....	67
Gambar 4.15 Pengisian Data untuk Membuat Keystore.....	67
Gambar 4.16 Halaman Untuk Memberi Nama File .apk.....	68
Gambar 4.17 Tampilan Console.....	68
Gambar 4.18 Lokasi Penyimpanan File.....	69
Gambar 4.19 Instalasi Aplikasi.....	69
Gambar 4.20 Proses Instalasi Aplikasi.....	70
Gambar 4.21 Aplikasi Terpasang.....	70



INTISARI

Subandi Collections adalah sebuah *home industry* yang beralamat di Keparakan Kidul Mg1/924f, Yogyakarta. Tempat usaha ini telah dibentuk sejak tahun 1989, dan hingga saat ini omzetnya telah mencapai puluhan juta rupiah setiap bulannya. Sebagai pelanggan, terkadang butuh informasi mengenai produk yang ada. Tetapi untuk mendapatkan informasi tersebut pelanggan harus datang langsung ke *workshop*, atau membuka blog.

Ketika akan melakukan pemesanan atau sekedar melihat-lihat model terbaru terkadang pelanggan merasa repot karena harus datang langsung ke *workshop*. Sebagai pelanggan atau *reseller*, tentu membutuhkan hal yang simple dan tidak merepotkan.

Memanfaatkan fitur yang ada pada smartphone android, peneliti akan merancang sebuah aplikasi katalog berbasis multimedia yang bisa digunakan sebagai alat untuk melihat-lihat model terbaru dan melakukan pemesanan dengan mudah.

Kata kunci : Multimedia, katalog, *Smartphone*

ABSTRACT

Subandi Collections is a home industry which is located in Keparakan Kidul MG1 / 924f, Yogyakarta. This small company has been established since 1989, and until now the income has reached tens of millions of rupiah per month. As a customer, sometimes need information regarding existing products. But to get this information the customer must come directly to workshops, or open a blog.

When wants to order or just look around the latest model sometimes customers feel bothered about having to come directly to workshops. As a customer or reseller, would require things simple and not complicated.

Utilizing the features of the android smartphone, researchers will design a catalog of multimedia-based application that can be used as a tool to see the latest models and place an order easily.

Keywords : *Multimedia, Catalog, Smartphone*

