

**MULTIMEDIA INTERAKTIF KATALOG KAOS UNTUK MEMBANTU  
PEMESANAN MODEL DAN DESAIN KAOS**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Islin Tabuni**

**09.11.3241**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF KATALOG KAOS UNTUK MEMBANTU  
PEMESANAN MODEL DAN DESAIN KAOS**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

**Islin Tabuni**

**09.11.3241**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

MULTIMEDIA INTERAKTIF KATALOG KAOS UNTUK MEMBANTU

PEMESANAN MODEL DAN DESAIN KAOS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Islin Tabuni**

09.11.3241

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 November 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF KATALOG KAOS UNTUK MEMBANTU  
PEMESANAN MODEL DAN DESAIN KAOS**

yang disusun oleh

**Islin Tabuni**

**09.11.3241**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tanga**

**Amir F Sofvan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**M Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 11 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 mmenjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Agustus 2015



Islin Tabuni

NIM. 09.11.3241

## MOTTO

*Segala Perkara dapat ku tanggung di dalam TUHAN yang member kekuatan kepadaku(Filipi 4:13)*

*Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada ALLAH dalam Doa dan permohonan dengan ucapan syukur(Filipi 4:6)*

*Kegagalan merupakan bekal kesuksesan kita pada masa mendatang dengan mengingatkan kita bahwa setiap kegagalan membawabibit yang dapat menghasilkan keuntunganyang sama atau lebih besar.(Fight Like a Tiger Win Like a Champion)*

*Belajarlal Mengalah Sampai Tak Seorang Pun Bisa Mengalahkanmu.Belajarlal Merrendah Sampai Tak Seorang Pun Bisa Merendahkan Mu.( Govind Vashed)*

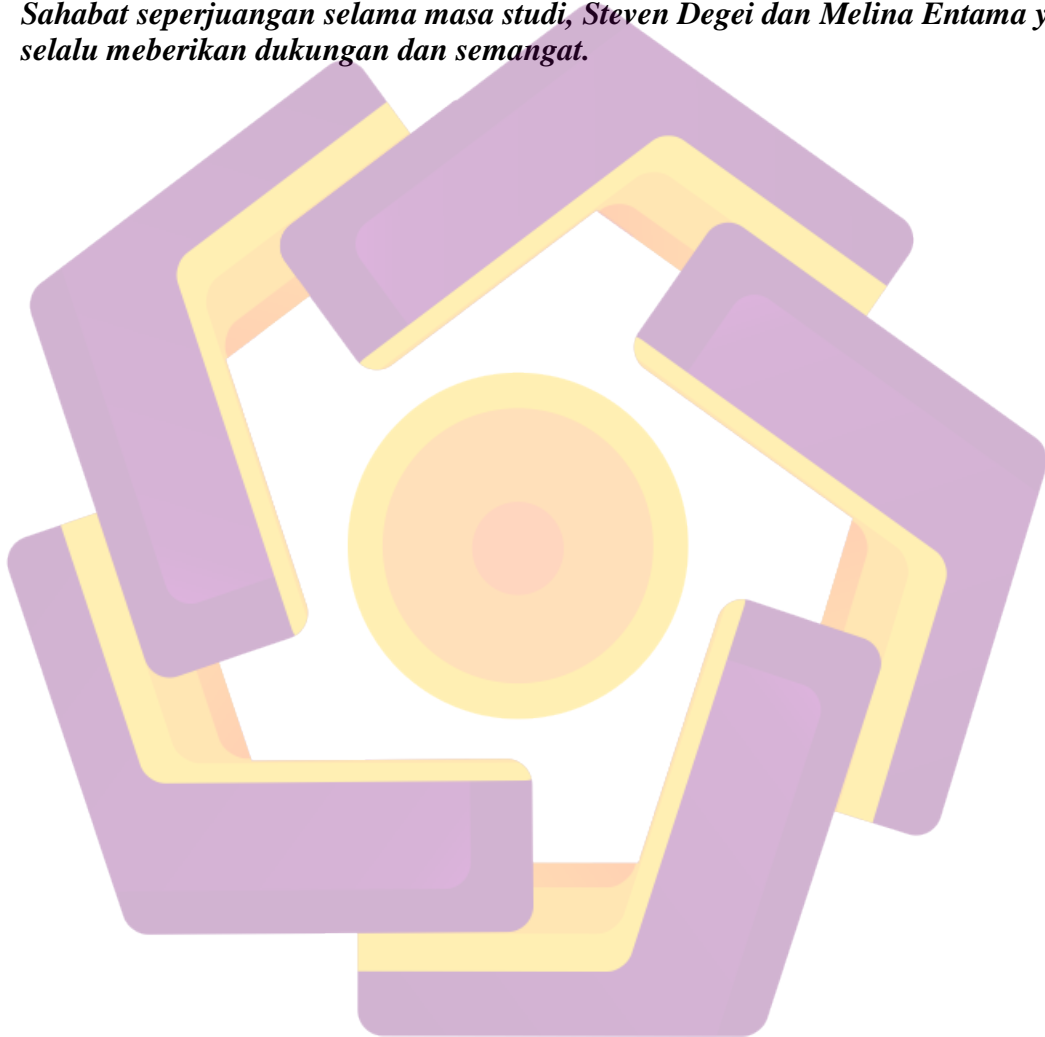


## PERSEMBAHAN

*Ku persembahkan sebagai tanda cinta dan syukurku*

*Kepada :*

- 1. Ayahku Eliaser Tabuni dan Ibuku Yulitina Gwijangge, Kakak Falentinus Tabuni serta Adik Gloria Magdalena Tabuni, yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan, motivasi dan doa kepada penulis.*
- 2. Sahabat seperjuangan selama masa studi, Steven Degei dan Melina Entama yang selalu meberikan dukungan dan semangat.*



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, rahmat serta berkat-Nya yang berkelimpahan sehingga skripsi dengan judul “ Multimedia Interaktif Katalog Kaos Untuk Membantu Pemesanan Model dan Desain Kaos” penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu nyarat untuk menyelesaikan perkuliahaan dan meraih gelar kesarjanaan pada jenjang pendidikan Strata-1, Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua arahan, bimbingan, maupun bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih penghargaan kepada :

1. Bpk. Prof.M.Suyanto, M.M., Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Bpk. Sudarmawan, M.T., Selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Bpk. Tonny Hidayat, M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing skripsi ini, yang telah banyak membantu , atas dorongan semangat serta kesabaran dan kemurahan hatinya selama membimbing penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf pengajar Teknik Informatika yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu selama penulis menyelesaikan studi.
5. Ibu Yuli Nugra Yanti S.Kom., Selaku Pimpinan RUNWAY CLOTHING INDUSTRY serta Staf Karyawan yang mengijinkan penulis melakukan penelitian serta memberikan pengarahan dan selalu dengan ramah memberikan data dan informasih yang dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Ztr. Esterlina Simunapend, Am.Keb, SE. dan Sipora Soa, S.KM. yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.



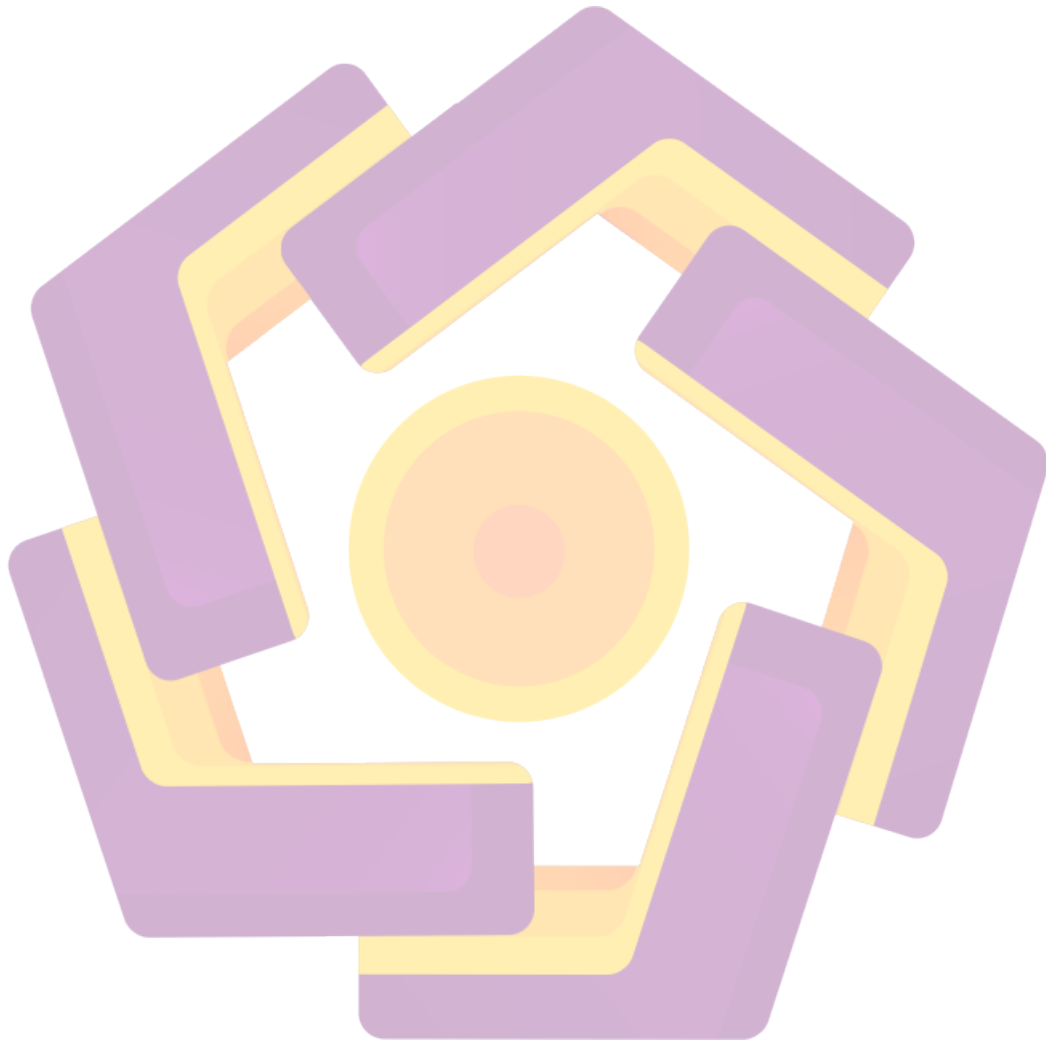
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRAC .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1Bagi Mahasiswa.....	3
1.5.2 Bagi Almameter .....	4
1.5.3 Bagi Perusahaan .....	4
1.5.4 Bagi Peneliti lain.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	9

2.1.1 Sejarah Multimedia .....	9
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.1.3 Unsur-unsur Multimeedia .....	11
2.1.4 Jenis Multimedia .....	12
2.1.5 Siklus Pengembangan Multimedia .....	13
2.1.6 Struktur Aplikasi Multimedia .....	15
2.1.7 Konsep Dasar Multi Dinamis .....	18
2.2 Konsep Dasar Multimedia Dinamis .....	18
2.3 Konsep Dasar Basis Data .....	19
2.3.1 Pengertian Basis Data .....	21
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	22
2.4.1 Adobe Flash CS3 .....	22
2.4.3 MYSOL .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>26</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	26
3.1.1 Sejarah Singkat Perisahan.....	26
3.1.2 Bentuk Usaha .....	26
3.1.3 Visi dan Misi Runaway Clothing Industry .....	27
3.1.4 Keadaan Perusahaan .....	27
3.2 Analisis Sistem .....	28
3.2.1 Definisi Analisis Sistem .....	28
3.2.2 Identifikasi Masalah .....	29
3.2.3 Titik Keputusan .....	30
3.2.4 Analisis PIECES .....	30
3.2.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.2.6 Analisis Kelayakan Sistem .....	36
3.3 Perancangan Sistem .....	38
3.3.1 Konsep .....	38

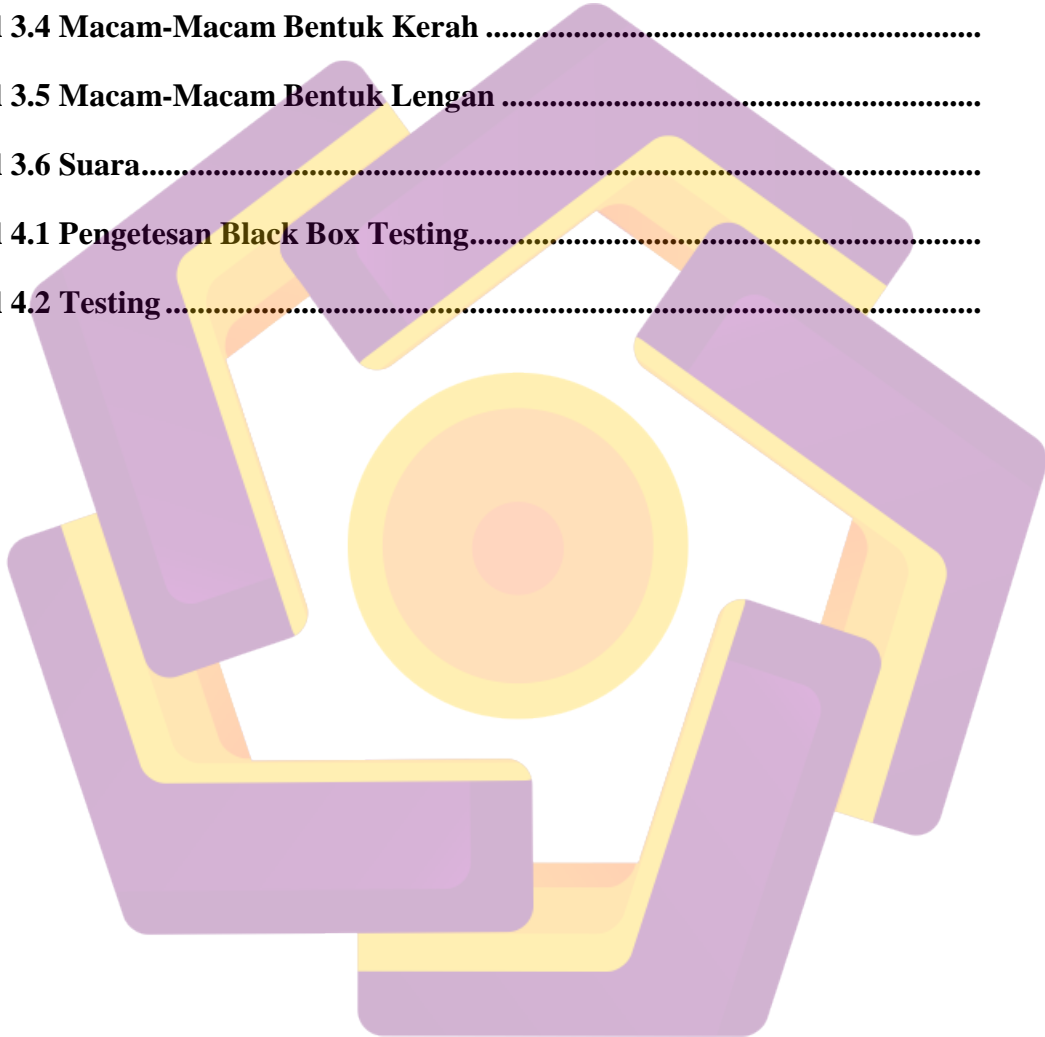
3.3.2 Perancangan Tabel .....	38
3.3.3 Desain .....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
<b>4.1 Implementasi .....</b>	<b>61</b>
4.1.1 Pembuatan Background .....	61
4.1.2 Pembuatan Animasi .....	61
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	62
4.1.4 Import Suara .....	63
4.1.5 Membuat File Exe .....	64
4.1.6 Pembuatan Database .....	64
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>68</b>
4.2.1 Intro .....	68
4.2.2 Menu Utama .....	68
4.2.3 Desain Kaos .....	69
4.2.4 Tentang .....	72
4.2.5 Bantuan .....	73
4.2.6 Gallery .....	74
4.2.7 Kontak .....	75
4.2.8 Keluar .....	76
<b>4.3 Menggunakan Sistem .....</b>	<b>77</b>
4.3.1 Pengguna Admin .....	77
4.3.2 Pengguna Client .....	81
<b>4.4 Ujicoba Sistem .....</b>	<b>81</b>
4.4.1 Black Box Testing .....	82
4.4.2 Pemeliharaan Sistem .....	84
4.4.3 Testing .....	84
4.4.4 Evaluasi .....	86

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>87</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Spesifikasi hardware yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang digunakan .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.3 Perancangan Tabel Produk.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3.4 Macam-Macam Bentuk Kerah .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 3.5 Macam-Macam Bentuk Lengan .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 3.6 Suara.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4.1 Pengetesan <b>Black Box Testing</b>.....</b>	<b>82</b>
<b>Tabel 4.2 Testing .....</b>	<b>84</b>

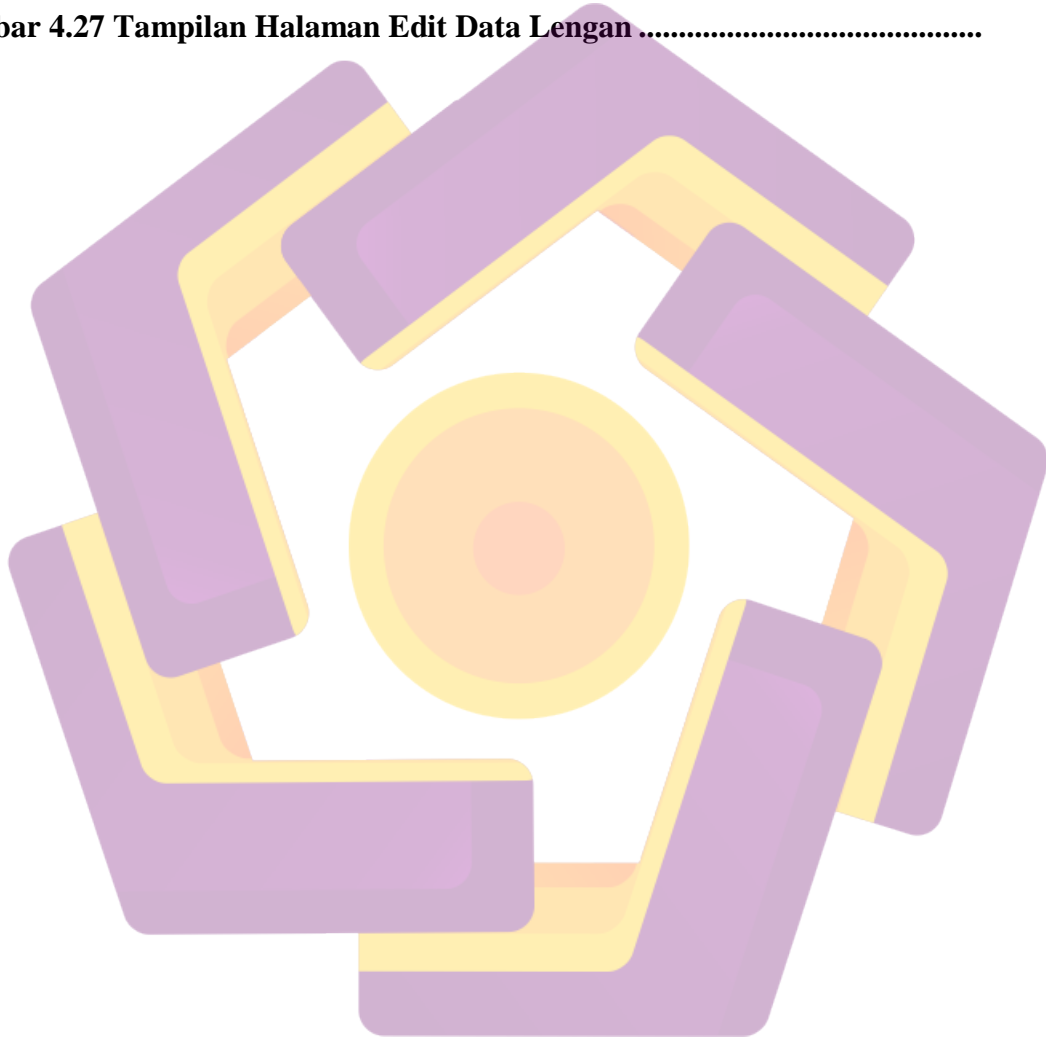


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia .....	13
Gambar 2.2 Simbol-simbol yang digunakan dalam web multimedia .....	16
Gambar 2.3 Struktur Linear .....	16
Gambar 2.4 Struktur Hirarki .....	17
Gambar 2.5 Struktur Piramida .....	17
Gambar 2.6 Struktur Polar .....	18
Gambar 2.7 Tampilan Awal Program Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.8 Tampilan Jendela Program Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.9 Tampilan PHP MyAdmin .....	24
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Hirarki Aplikasi Pemesanan Kaos .....	40
Gambar 3.2 Rancangan Login Administrator .....	41
Gambar 3.3 Rancangan Edit Data Administrator .....	42
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Data Kerah .....	42
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Edit Data Kerah .....	43
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Data Gambar .....	44
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Edit Data Gambar .....	44
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Data Lengan .....	45
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Edit Data Lengan .....	45
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Intro .....	46
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Menu Utama .....	47
Gambar 3.16 Rancangan Menu Desain Kaos Pria .....	48
Gambar 3.17 Rancangan Menu Desain Kaos Wanita .....	49
Gambar 3.18 Rancangan Sub Menu Kerah .....	50
Gambar 3.19 Rancangan Sub Menu Warna .....	51
Gambar 3.20 Rancangan Sub Menu Gambar .....	52

<b>Gambar 3.21 Rancangan Sub Menu Lengan .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3.22 Rancangan Sub Menu Ukuran.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3.23 Rancangan Menu Tentang.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.24 Rancangan Menu Bantuan .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.25 Rancangan Menu Gallery .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.26 Rancangan Menu Contact .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 3.27 Rancangan Menu Keluar .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Background.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.2 Tampilan Perancangan Animasi.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.3 Tampilan Perancangan Tombol.....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.4 Tampilan Import Suara .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.5 Tampilan Publish Setting.....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.6 Tampilan XAMPP Cntrol Panel Application .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.7 Tampilan Tabel Admin.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.8 Tampilan Gambardepan.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.9 Tampilan Tabel Kerah.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.10 Tampilan Tabel Lengan.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.11 Tampilan Intro.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.12 Tampilan Tabel Menu Utama .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.13 Tampilan Menu Desain Kaos .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.14 Tampilan Menu Kaos Pria .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan Menu Kaos Wanita .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.16 Tampilan Menu Tentang .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.17 Tampilan Menu Bantuan.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.18 Tampilan Menu Galleri .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.19 Tampilan Menu Kontak.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.20 Tampilan Menu Keluar .....</b>	<b>77</b>

<b>Gambar 4.21 Tampilan XAMPP Control Panel Application .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.22 Tampilan Login Admin.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.23 Tampilan Edit Admin .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Halaman Admin.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.25 Tampilan Halaman Edit Data Kerah .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.26 Tampilan Halaman Edit Data Gambardepan .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.27 Tampilan Halaman Edit Data Lengan .....</b>	<b>81</b>





## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangan yang sangat pesat saat ini adalah teknologi informasi dan computer khususnya multimedia. Multimedia saat ini dapat digunakan sebagai media promosi, media informasi bagi suatu perusahaan, media informasi dalam menjelaskan ilmu pengetahuan.

Katalog kaos pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog kaos dapat berupa website maupun system informasi berbasis multimedia. Perkembangan aplikasi multimedia saat ini sudah mengarah pada multimedia yang bersifat dinamis. Integrasi antara aplikasi Adoe Flash dengan database MySql mampu membuat multimedia menjadi dinamis yang berarti informasi yang disampaikan dapat di-update tanpa harus mengganti file mentahnya. Integrasi ini dapat membuat aplikasi multimedia yang lebih kaya. Pengembangan multimedia menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Dalam membangun multimedia ini, penyusun hanya membatasi masalah dalam bidang-bidang tertentu seperti bagaimana membangun suatu catalog kaos berupa memadupadankan model kaos (kaosberkerah, lengan panjang/pendek), warna dan dengan bagian-bagiannya seperti lengan, kerah dan bagian-bagian lainnya. Pengguna dalam system ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk mengupdate data gambar untuk desain kaos. Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flah dan MySQL Database Server serta PHP untuk membuat interface admin.

**Kata kunci:** Multimedia, interaktif, teknologi komputer, dan teknologi multimedia.

## **ABSTRACT**

*Rapid development of information technology and generate new innovations along with the development of human thought patterns constantly changing towards the better . One of the very rapid development at this time is especially computer technology and multimedia information . Multimedia can be used seagai current media campaign, media information for a company, media information in explaining science.*

*Shirt catalog for a company is very important. Shirt catalog can be websites or multimedia-based information systems. The development of multimedia applications has led to the current dynamic multimedia. Integration between applications Adoe Flash with MySql database to be able to create dynamic multimedia meaningful information submitted can be updated without having to replace the raw file. This integration can create a richer multimedia applications. Multimedia development using multimedia development consisting of concept, design, collectingmaterials,assembly,testinganddistribution.*

*In this multimedia building, compilers only limiting issue in certain areas such as how to build a catalog of mix and match a Model T shirts (collared, long sleeve/short), color and with parts such as sleeves, collars and other parts. Users in this system is the consumer and admins who have access rights to the data update gamar for t-shirt design. The software will be used to make this application is Adobe Flah and MySQL Database Server and PHP to make the admin interface .*

**Keywords:** *Multimedia, interaktif, computer technology, and multimedia technologies.*

