

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF DESAIN CINCIN PERAK PADA
PRASETYA SILVER YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rendra Eko Prasetya

09.12.4182

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF DESAIN CINCIN PERAK PADA
PRASETYA SILVER YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Rendra Eko Prasetya

09.12.4182

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF DESAIN CINCIN PERAK PADA
PRASETYA SILVER YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rendra Eko Prasetya
09.12.4182

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M. Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF DESAIN CINCIN PERAK PADA
PRASETYA SILVER YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Rendra Eko Prasetya
09.12.4182

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M. Kom
NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302105

Amir Fattah Sofyan, ST, M. Kom
NIK. 190302047

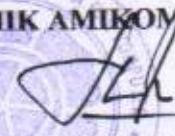
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 September 2014

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 isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 8 September 2014



Rendra Eko Prasetya

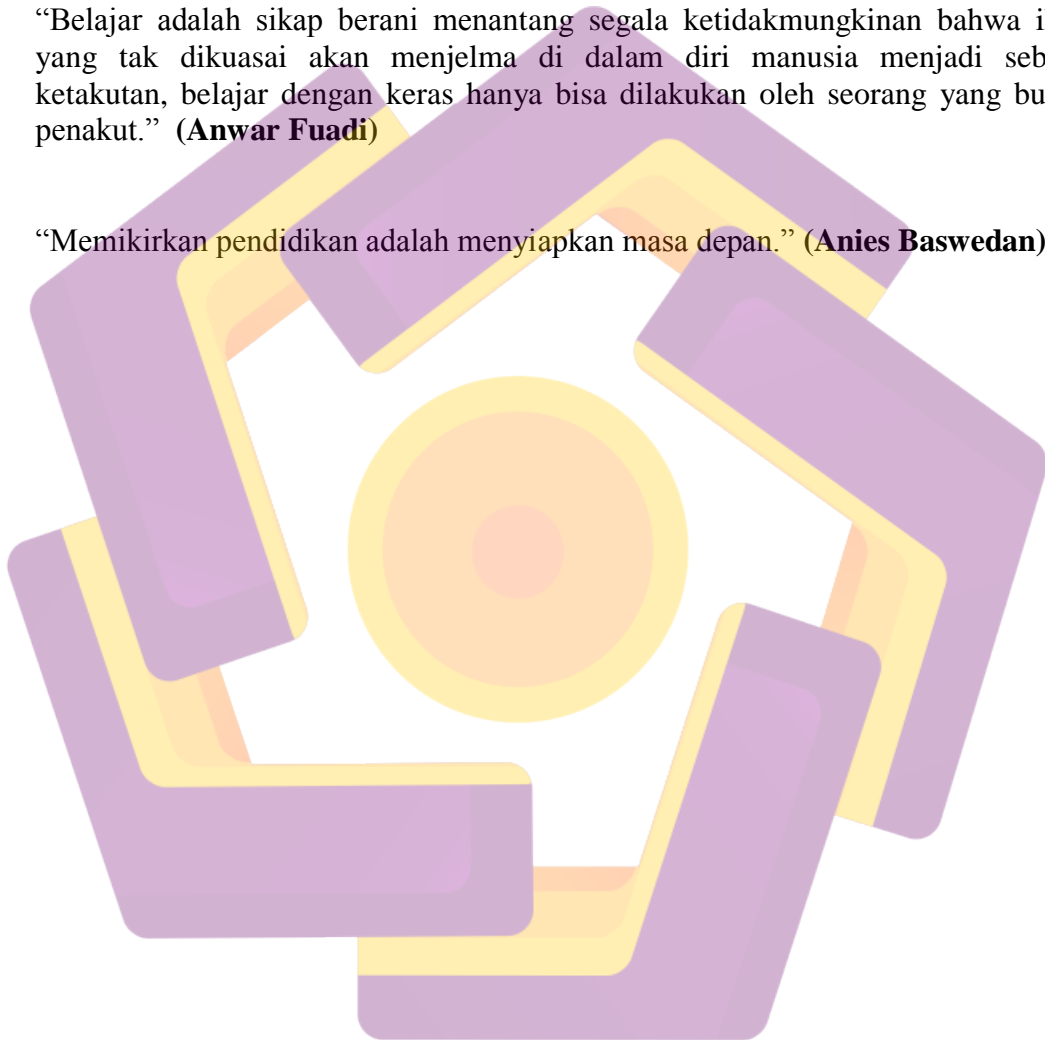
09.12.4182

MOTTO

”Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain.” (**HR. Bukhari**)

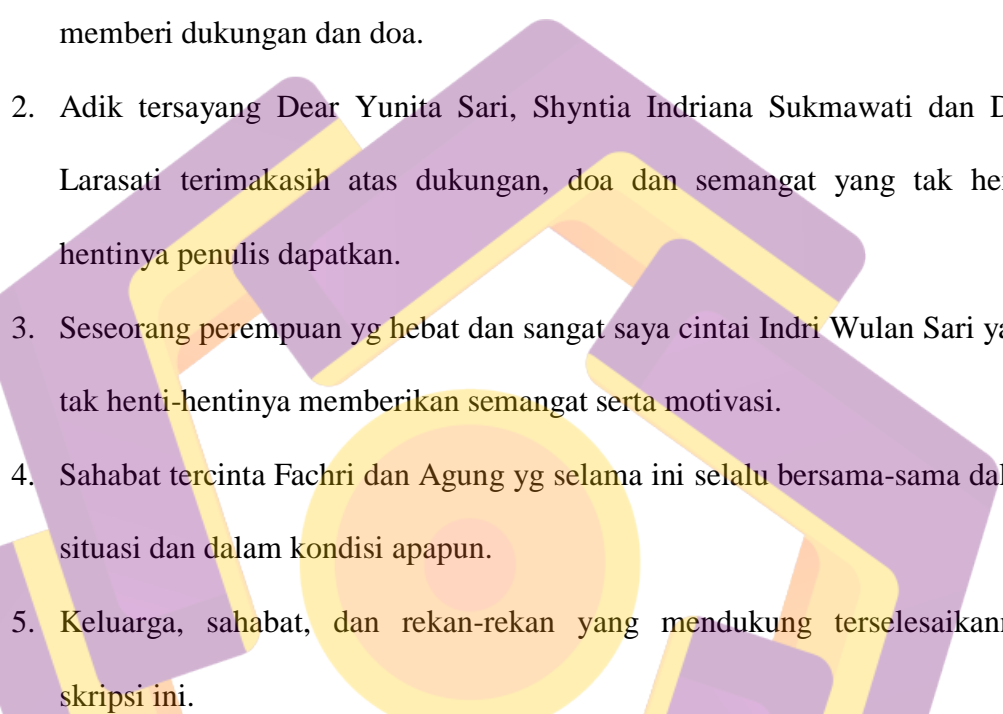
“Belajar adalah sikap berani menantang segala ketidakmungkinan bahwa ilmu yang tak dikuasai akan menjelma di dalam diri manusia menjadi sebuah ketakutan, belajar dengan keras hanya bisa dilakukan oleh seorang yang bukan penakut.” (**Anwar Fuadi**)

“Memikirkan pendidikan adalah menyiapkan masa depan.” (**Anies Baswedan**)



PERSEMBAHAN

Persembahan ini untuk :

1. Bapak Dwi Priyanto dan Ibu Sugiarsih, orang tua tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa.
 2. Adik tersayang Dear Yunita Sari, Shyntia Indriana Sukmawati dan Dwi Larasati terimakasih atas dukungan, doa dan semangat yang tak henti-hentinya penulis dapatkan.
 3. Seseorang perempuan yg hebat dan sangat saya cintai Indri Wulan Sari yang tak henti-hentinya memberikan semangat serta motivasi.
 4. Sahabat tercinta Fachri dan Agung yg selama ini selalu bersama-sama dalam situasi dan dalam kondisi apapun.
 5. Keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang mendukung terselesaikannya skripsi ini.
- 

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan memanjatkan rasa puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Aplikasi Media Interaktif Desain Cincin Perak Pada Prasetya Silver Yogyakarta**”. Skripsi ini disusun guna melengkapi tugas untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi Program Strata Satu (S-1) Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan baik moril ataupun materiil dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sepenuh hati hingga selesainya tulisan ini dan Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan sarannya. Terimakasih, Pak.
4. Bapak Dwi Priyanto selaku pemilik toko Prasetya Silver Yogyakarta, terimakasih banyak karena telah mengizinkan dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian diperusahaan beliau.

5. Bapak Ibu (yang selalu ada dalam hatiku), adik-adik ku tersayang, Almh. Mbah Siswo Harsono (yang selalu aq kenang), serta keluarga Jogja-Jakarta yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan doa bagi penulis.

6. *My Best Friends* : Fachri, Agung, Rizki, Ivan, Danar, Mas eko, Deni. Ketika kita menjadi sebuah keluarga baru, belajar mengenai arti menghargai dan memahami disaat kondisi apa pun yang terjadi. Hingga kita pun mengerti satu sama lain dalam arti sebuah sahabat sejati. *I hope our friendship never end. Love u all ..*

7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2009, dosen-doesen dan kawan-kawan yang selama ini sudah berbagi banyak ilmu dan pengalaman yang belum tentu penulis dapatkan di dalam kelas. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang sifatnya membangun demi sempurnanya skripsi ini.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun bagi para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangsih terhadap berkembangnya sistem informasi di Indonesia.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

RENDRA EKO PRASETYA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5

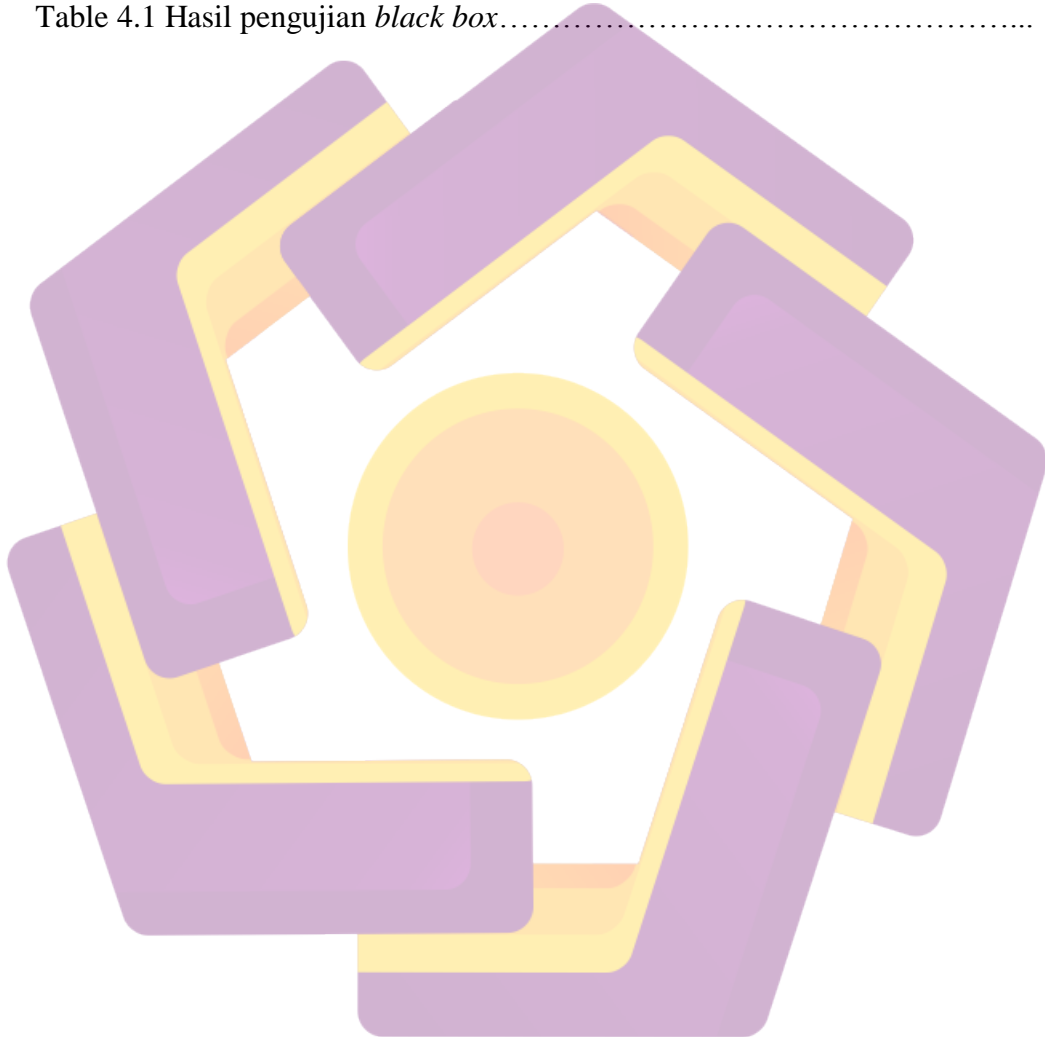
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Dasar Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Media Interaktif.....	7
2.2.2 Pengertian Desain.....	8
2.2.3 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.4 Struktur Pengembangan Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.2.4.1 Struktur Hierarchical.....	10
2.2.4.2 Struktur Non Linear.....	10
2.2.4.3 Struktur Linear.....	11
2.2.5 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimed.....	11
2.2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....	12
2.2.5.2 Merancang Konsep.....	12
2.2.5.3 Merancang Isi.....	12
2.2.5.4 Menulis Naskah.....	13
2.2.5.5 Merancang Grafik.....	13
2.2.5.6 Memproduksi Aplikasi.....	13
2.2.5.7 Melakukan Tes Pemakai.....	13
2.2.5.8 Menggunakan Sistem.....	13
2.2.5.9 Memelihara Aplikasi.....	14
2.3. Perangkat Lunak Multimedia Yang Digunakan.....	14
2.3.1 Adobe Macromedia Flash.....	14
2.3.2 Adobe Photoshop.....	15

2.3.3 Cool Edit Pro.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1. Tinjauan Umum Rancangan Aplikasi.....	20
3.2. Tahapan Pengembangan Aplikasi.....	23
3.3. Analisis Sistem.....	24
3.3.1 Mengidentifikasi Masalah.....	24
3.3.2 Solusi Penerapan Strategi.....	25
3.4. Analisis SWOT.....	26
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.5.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	27
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	28
3.5.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	28
3.6. Rincian Biaya Produksi.....	29
3.7. Merancang Konsep.....	29
3.8. Merancang Isi.....	30
3.9. Merancang Naskah.....	34
3.10. Merancang Grafik.....	36
BAB IV IMPELENTASI DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1. Memproduksi Sistem.....	40
4.1.1 Pembuatan Desain Grafik.....	40
4.1.2 Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash.....	41
4.1.2.1 Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Flash.....	41
4.1.2.2 Memasukkan Objek Di Adobe Flash.....	42

4.1.2.3 Pembuatan Animasi Pada Adobe Flash.....	44
4.1.2.4 Pembuatan Motion Tween.....	44
4.1.2.5 Pembuatan Tombol Navigasi.....	45
4.1.2.6 Memberikan Action Navigasi Pada Adobe Flash.....	47
4.1.2.7Membuat Text Pada Adobe Flash.....	49
4.1.2.8Meng-export File Project(*.swf, *.html, *.exe).....	50
4.2. Pengujian Sistem.....	51
4.3. Menggunakan Sistem.....	55
4.4. Memelihara Sistem.....	56
4.5.Manual Program.....	58
BAB V PENUTUP	60
5.1. Kesimpulan.....	60
5.2. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

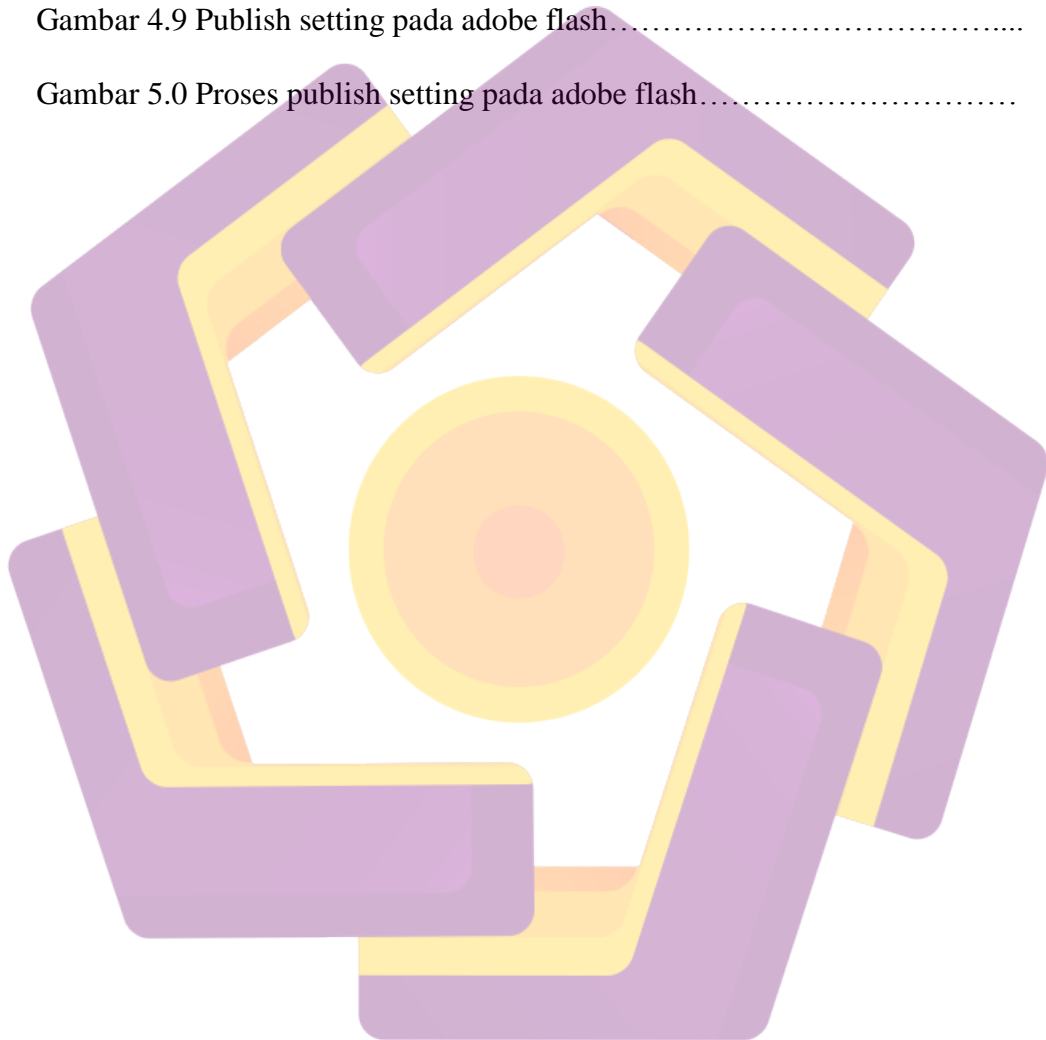
Table 3.1 Analisis swot media interaktif pada prasetya silver yogyakarta.....	26
Table 3.2 Rincian biaya produksi.....	29
Table 4.1 Hasil pengujian <i>black box</i>	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur <i>hierarchical</i>	10
Gambar 2.2 Struktur <i>non linier</i>	10
Gambar 2.3 Struktur linier.....	11
Gambar 2.4 Siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh M. Suyanto.....	11
Gambar 2.5 Tahapan atau langkah-langkah dalam pengembangan aplikasi Multimedia.....	12
Gambar 2.6 Tampilan kerja dari adobe macromedia flash.....	14
Gambar 2.7 Tampilan adobe photoshop.....	16
Gambar 2.8 Tampilan kerja cool edit pro.....	18
Gambar 3.1 Diagram alur rancangan aplikasi	23
Gambar 3.2 Struktur <i>hierarkis</i> kombinasi <i>linier</i>	31
Gambar 3.3 Halaman menu utama.....	37
Gambar 3.4 Halaman menu beranda.....	37
Gambar 3.5 Halaman menu desain.....	38
Gambar 3.6 Halaman menu produk	38
Gambar 3.7 Halaman menu profil.....	39
Gambar 3.8 Halaman menu keluar.....	39
Gambar 4.1 Setting desain pada adobe photoshop untuk background home.....	40
Gambar 4.2 Pesain pada adobe photoshop untuk background home.....	41
Gambar 4.3 Membuat dokumen baru pada adobe flash.....	42
Gambar 4.4 Memasukkan objek gambar.....	43

Gambar 4.5 Pembuatan motion tween pada adobe flash.....	45
Gambar 4.6 Pembuatan tombol navigasi.....	46
Gambar 4.7 Memberikan action navigasi pada adobe flash.....	47
Gambar 4.8 Membuat text pada adobe flash.....	50
Gambar 4.9 Publish setting pada adobe flash.....	51
Gambar 5.0 Proses publish setting pada adobe flash.....	51



INTISARI

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Multimedia dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap pelanggan atau pihak yang terkait dengan perusahaan. Dengan multimedia seseorang bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video.

Prasetya Silver Yogyakarta adalah perusahaan lokal yang bergerak di bidang perhiasan perak dalam bentuk kalung, cincin, anting-anting dan asesoris lainnya. Selama ini media yang digunakan Prasetya Silver dalam menyampaikan informasi hanya menggunakan media cetak sebagai katalog dan penggambaran manual saja. Perusahaan tidak dapat menyampaikan informasi secara lengkap dan jelas serta tidak bisa divisualisasikan karena bentuk produk terutama ukiran cincin sendiri motifnya sangat beragam sehingga pelanggan akan kebingungan ketika harus memilih bentuk produk tersebut. Selain itu dalam proses merancang motif ukiran cincin masih menggunakan cara penggambaran manual atau sketsa dan pelanggan tidak dapat memilih motif desain ukiran cincin itu sendiri.

Dalam aplikasi ini pelanggan dapat berinteraksi langsung dengan sistem dan dapat memilih motif desain ukiran cincin dengan cepat karena motif ukiran cincin sudah tersedia dalam berbagai bentuk ornamen. Setelah pelanggan memilih motif ukiran cincin tersebut kemudian akan dijadikan sebagai panduan perusahaan dalam membuat motif cincin yang akan diterapkan dan diproduksi. Selain juga detail perusahaan tidak terlalu banyak menjelaskan spesifikasi produk karena spesifikasi produk tersebut sudah ada secara lengkap dan jelas.

Kata kunci : Cincin perak, Media interaktif, Visualisasi.

ABSTRACT

Computer technology is one technology that most of it can give color to human life today. Multimedia is used as a means for presenting information to costumers or parties related to the company. With multimedia, a person can interact with computers through media images, text, audio, animation, and video.

Prasetya Silver Yogyakarta is a local company that is engaged in siver jewelry in the form of necklaces, rings, earrings, and other accessories. Duringthis time, the media used by Prasetya Silver in conveying information using the print media depictions as catalogs and manuals only. The company can not convey information clearly and completely and can not be visualized because of the form of the product, especially own ring engraving motives so diverse, that customers will feel confused when choosing the form of the product. Also in the process of designing motifs carved ring still using manual or sketch and the customer can not choose the design motifs carved ring itself.

In this application, customers can interact directly with the system and can choose the design motifs carved ring quickly, because the motifs carved rings are available in various forms of ornaments. After customers select motifs carved rings, then it will be applied and produced. The company also is not too much to explain product specification, because the existing product specifications are complete and clear.

Keyword : *Silver ring, Interactive media, Visualization.*