

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK PADA TOKO MUSIK JIVI DI
TEGAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Ilham Nurhadi

08.11.2391

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK PADA TOKO MUSIK JIVI DI
TEGAL**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika

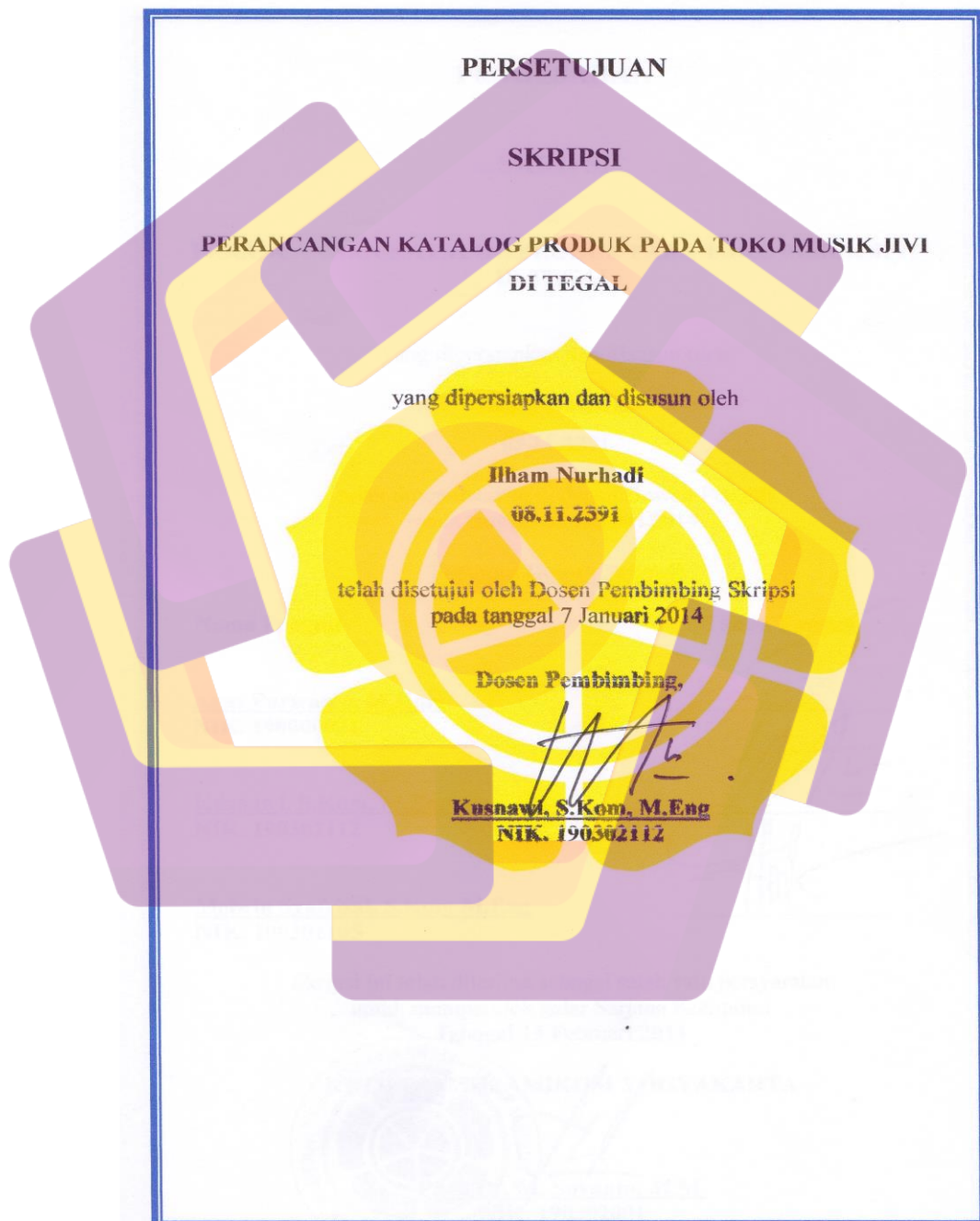


disusun oleh

Ilham Nurhadi

08.11.2391

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**



PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK PADA TOKO MUSIK JIVI
DI TEGAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Nurhadi
08.11.2391

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Agus Purwanto, M.Kom</u> NIK. 19000001	
<u>Kusnawi, S.Kom, M.Eng</u> NIK. 190302112	
<u>Melwin Syafrizal, S.Kom M.Eng</u> NIK. 190302105	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

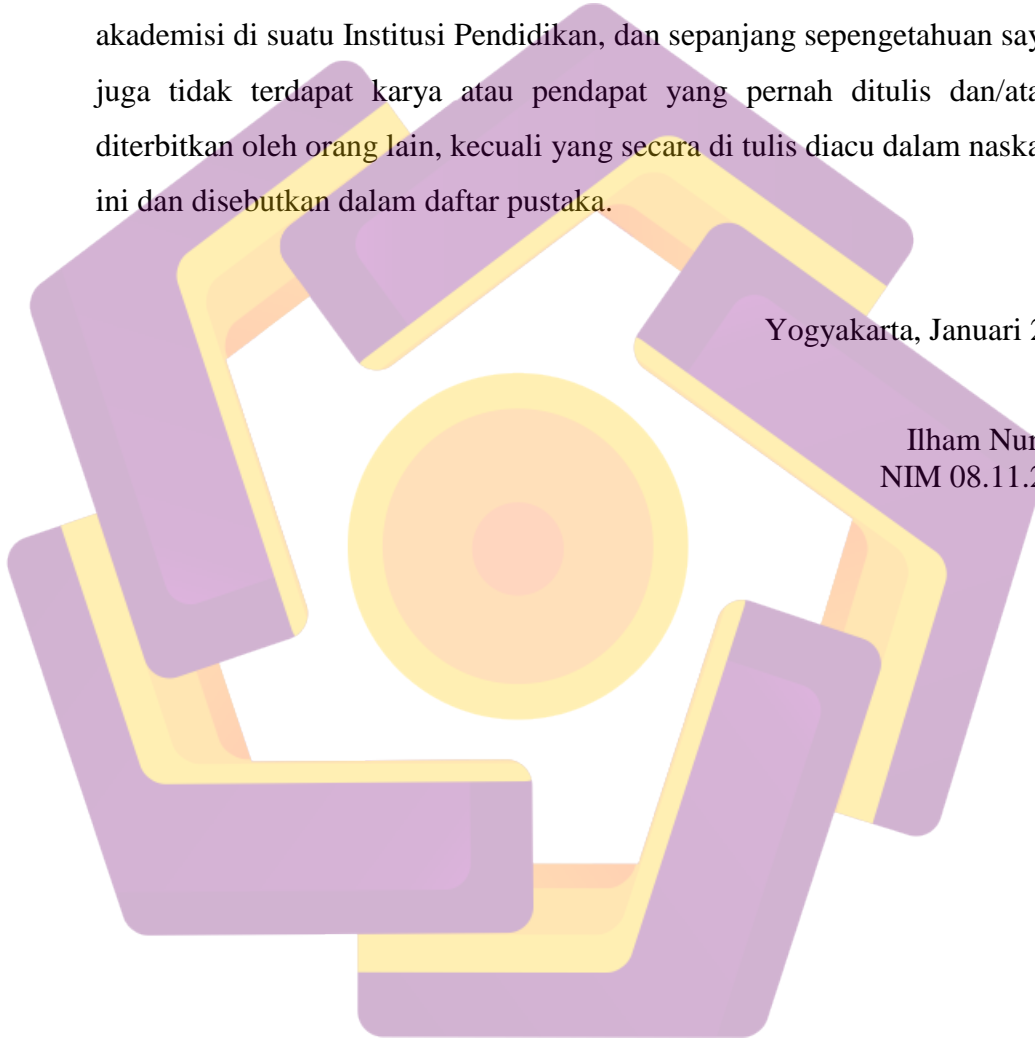


PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak ada dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademisi di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara resmi di tulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

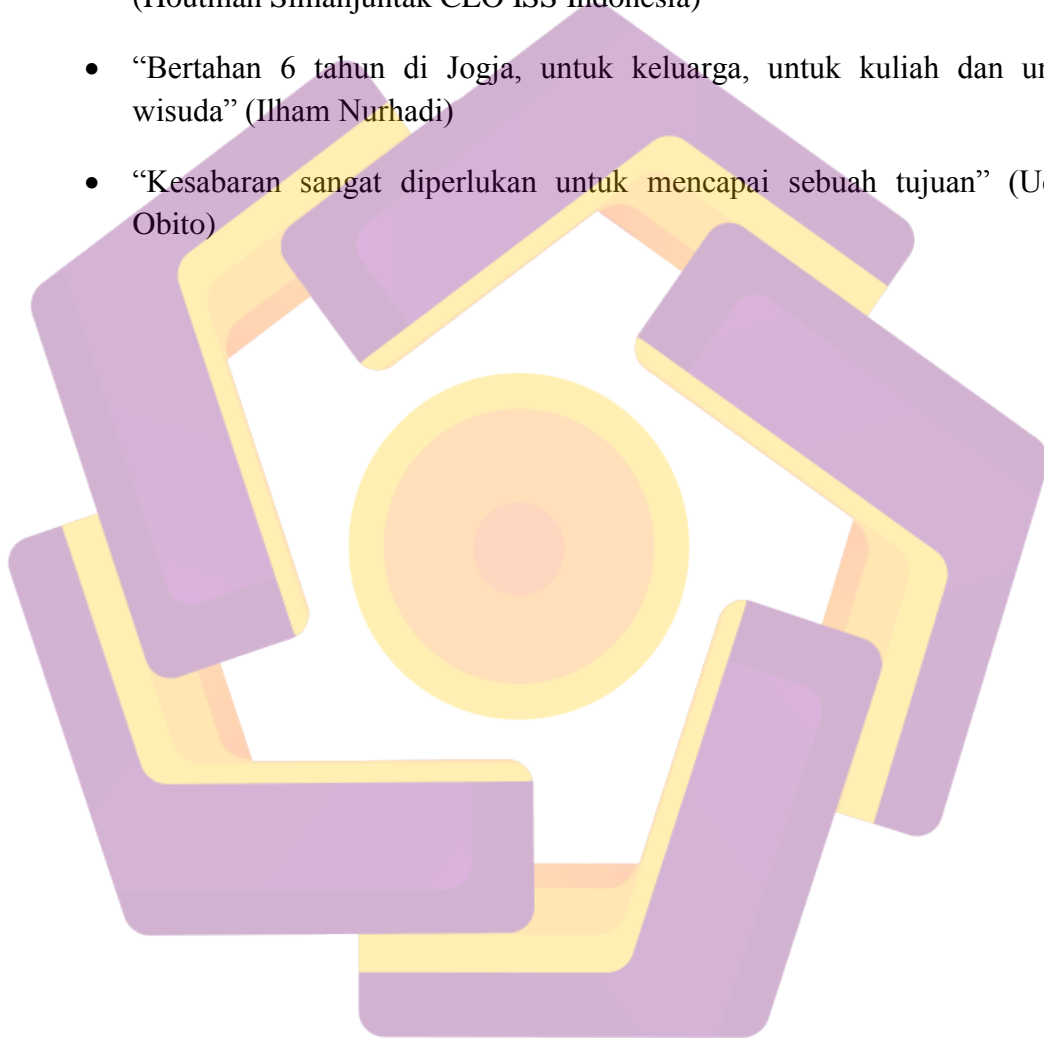
Yogyakarta, Januari 2014

Ilham Nurhadi
NIM 08.11.2391



MOTTO

- “Apapun yang terjadi jangan pernah menyerah kepada nasib, tapi biarkan nasib yang menyerah karena kegigihan dan kefrontalan kita” (Ilham Nurhadi)
- “Kesempurnaan adalah hasil bertahap dari selalu berupaya lebih baik” (Houtman Simanjuntak CEO ISS Indonesia)
- “Bertahan 6 tahun di Jogja, untuk keluarga, untuk kuliah dan untuk wisuda” (Ilham Nurhadi)
- “Kesabaran sangat diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan” (Uciha Obito)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini didedikasikan untuk :

1. Allah SWT yang Maha Asik lagi Maha Mengerti akan hambamu ini. Aku selalu berharap Engkau tak pernah bosan atas kenakalanku saat lalai bertaqwa pada-Mu, serta selalu mengampuni segala dosa-dosaku, dan ku yakin Engkau selalu sayang padaku.
2. Abah dan Mamah tercinta sepanjang masa, maafkan anakmu ini yang belum bias sepenuhnya berbakti. Terima kasih atas semua pengorbanan Abah dan Mamah, semuanya tidak bias tergantikan.
3. Adik-adiku Avi Isnaeni Nurlaela, Ayu Fitria Fatmawati dan Aulia Yunita Bilqist. Semoga kalian menjadi anak yang sholihah selalu bertaqwa kepada Allah SWT dan menjadi orang yang lebih hebat dan fenomenal dari kakakmu ini. Aaamiin
4. Om lilik Kusnawi dan keluarga yang telah sabar membantu dan membimbingku sejak awal hidup di Jogja, memberikan dukungan saatku putus asa. Terima kasih om, semoga lain hari saya dapat membalas semua apa yang om berikan pada saya.
5. Keluarga Pak de Kasan Nashori dan Om Kunto, Terima kasih atas pengalaman hidup yang tak pernah terlupakan karena hal itu terlalu berharga dan berkesan. Yakinlah bahwa semuanya pasti akan menjadi lebih baik.
6. Bang Brandal & Bunda Dian terima kasih banyak sudah membantu saya dari awal kost sampai saat ini selalu membantu dan memberikan pandangan hidup. Semoga keluarga kecilnya menjadi besar dan samawar. Aaamiin
7. Keluarga besar SMK FARMA HUSADA LARANGAN. Wabil khusus Ghufron Senpai, Nardi Senpai dan semuanya. Terima kasih untuk terus

berbagi dalam setiap suka dan duka. Ayo kita bersama bangun keperkasaan dinasti “The Great Fadala”

8. Keluarga besar PT ISS Indonesia Area Metropolitan dan Area Jateng & DIT. Khususnya Pak Bos Erwin Irawan yang banyak sekali membantu saya di Jakarta. Bung Irfan, Pak Sis dan semua yang tak bias saya sebutkan satu persatu. Yang mana aku bersumpah akan selalu menempatkan kalian dalam setiap tulisan dan cerita perjalanan hidupku. Terima kasih atas pelajaran yang berharga rekan & kawan.
9. Teman-teman sepermainan yang suka menolong dan rajin menabung. Terima kasih banyak ku sudah numpang bobo, makan, minjem baju motor, bantuin garap, Ari, Arif, Fadil, Gilang, Jedi, Irfan & Santo.
10. Teman-teman INSAN BPC khususnya Class of 2008 kita bersama saat baru berpijak, susah senang kita tetap bersama.
11. Sahabat terbaikku MUSAZI. Kalian telah mengajakku meraih sesuatu yang tidak pernah aku duga sebelumnya. Semoga karir kalian selalu sukses. Aaamiin
12. Teman-teman semasa kuliah (anak-anak H2008) Feira, Downy, Mala, Ririz, Asep, Cacac dll. Thanks dah mau jadi temanku.
13. Buat calon istriku siapapun kamu dimanapun kamu berada tetep semangat seperti semangatku disini. Semoga kita lekas dipertemukan. Aaamiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun disadari banyak sekali kekurangan.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan strata satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pengarahan.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
5. Semua Teman-teman yang telah mendukung saya.
6. Semua pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.

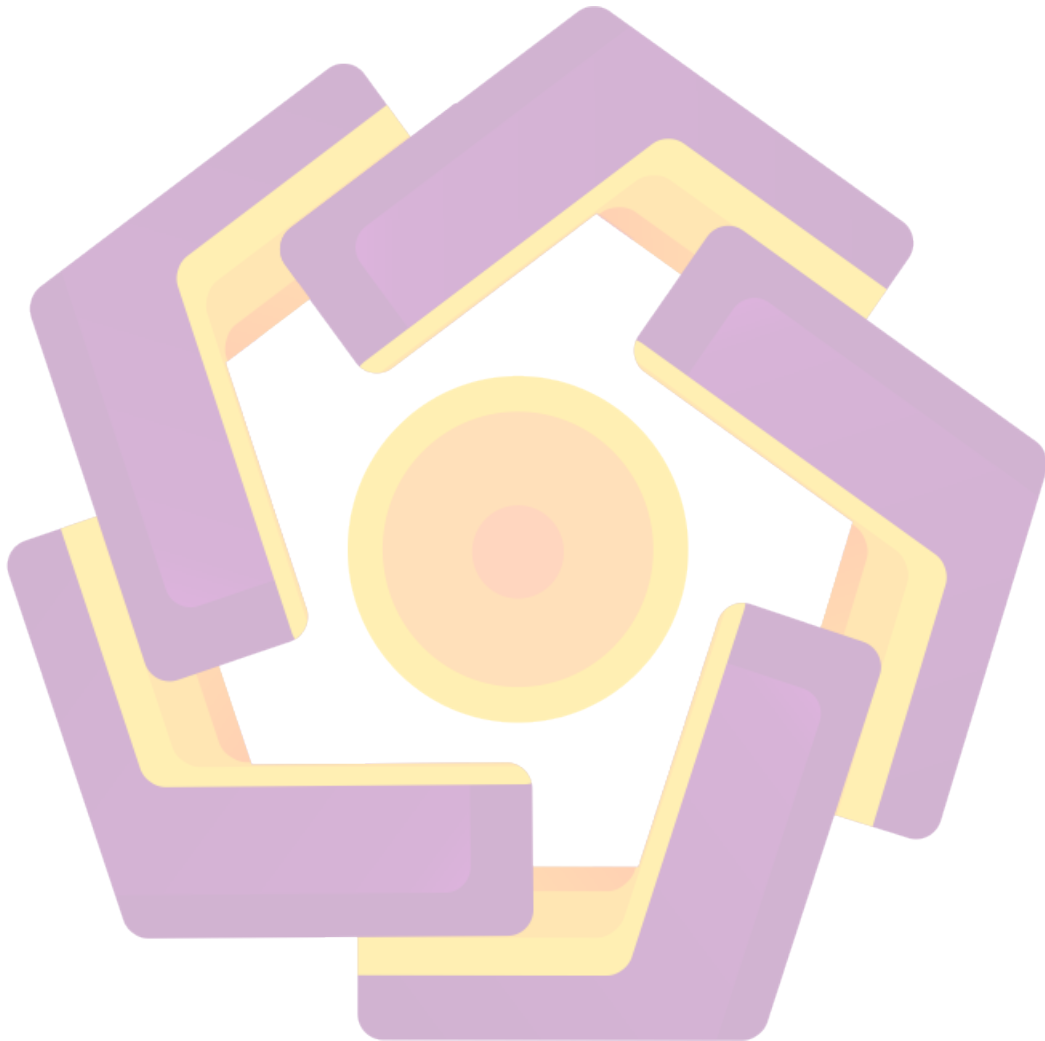
Demikian sepuh hati skripsi ini dibuat, namun peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini menjadi lebih baik.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak lain yang membutuhkan. Sekali lagi, atas segala bantuannya, penulis mengucapkan terima kasih. Aaamiin.

Yogyakarta, 25 Januari 2014

Penulis

Ilham Nurhadi



DAFTAR ISI

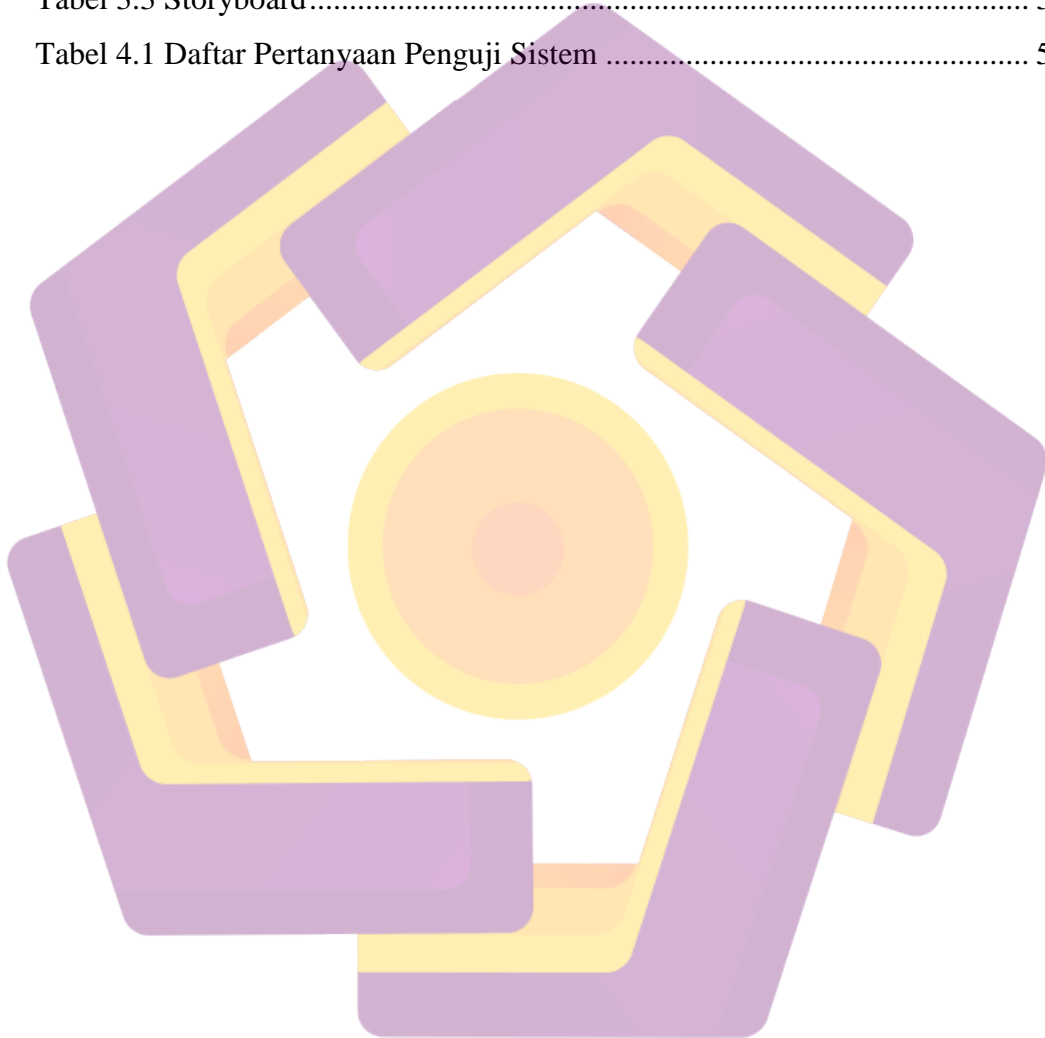
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Informasi	6
2.1.1 Pengertian Informasi.....	6
2.1.2 Kualitas Informasi	6
2.2 Pengertian Katalog	7
2.3 Pengertian XML	8
2.4 Konsep Dasar Multimedia	8
2.4.1 Definisi Multimedia.....	8

2.5 Elemen Multimedia	9
2.5.1 Teks.....	9
2.5.2 Audio	9
2.5.3 Video.....	10
2.5.4 Animasi.....	10
2.5.5 Grafik.....	11
2.6 Struktur Multimedia.....	11
2.6.1 Struktur Linier	11
2.6.2 Struktur Hierakis.....	12
2.6.3 Struktur Nonlinier.....	12
2.6.4 Struktur Komposit	13
2.7 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	13
2.8 Teori Analisis SWOT	16
2.8.1 Cara Membuat Analisis SWOT	17
2.9 Teori <i>Activity</i> Diagram	18
2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.10.1 Adobe Photosop CS4.....	20
2.10.1.1 Area Kerja Adobe Photosop CS4.....	20
2.10.2 Adobe Flash CS6	21
2.10.2.1 Area Kerja Adobe Flash CS6	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1 Gambaran Umum Perusahaan	23
3.2 Visi Misi Perusahaan	23
3.3 Analisis Sistem	24
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	24
3.3.2 TitikKepuasan	25
3.3.3 Analisis SWOT	26
3.3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.3.4.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	28
3.3.5 Analisis Kelayakan Sistem	29

3.3.5.1 Analisis Kelayakan Teknis	30
3.3.5.2 Analisis Kelayakan Hukum	30
3.3.5.3 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.4 Perancangan Sistem	31
3.4.1 Merancang Konsep	31
3.4.2 Merancang Isi	32
3.4.3 Merancang Naskah	32
3.4.4 Perancangan Interface	42
BAB IV PEMBAHASAN	45
4.1 Pembuatan Program.....	45
4.1.1 Membuat Dokumen Baru.....	47
4.1.2. Menggunakan Script Behavior di Adobe Flash CS6	48
4.2. Pengetesan Sistem	57
4.3 Prosedur Pemakaian Aplikasi	59
4.3.1 Prosedur Penambahan Produk	59
4.3.2 Prosedur Pemakaian.....	59
4.4 Tampilan Program	60
4.4.1 Tampilan Menu Utama Intro	60
4.4.2 Tampilan Menu Utama Beranda.....	61
4.4.3 Tampilan Menu Utama Produk.....	62
4.4.4 Tampilan Menu Utama Bantuan.....	63
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	65
4.5.1 Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	66
4.5.2 Pemeliharaan Perangkat Keras	67
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

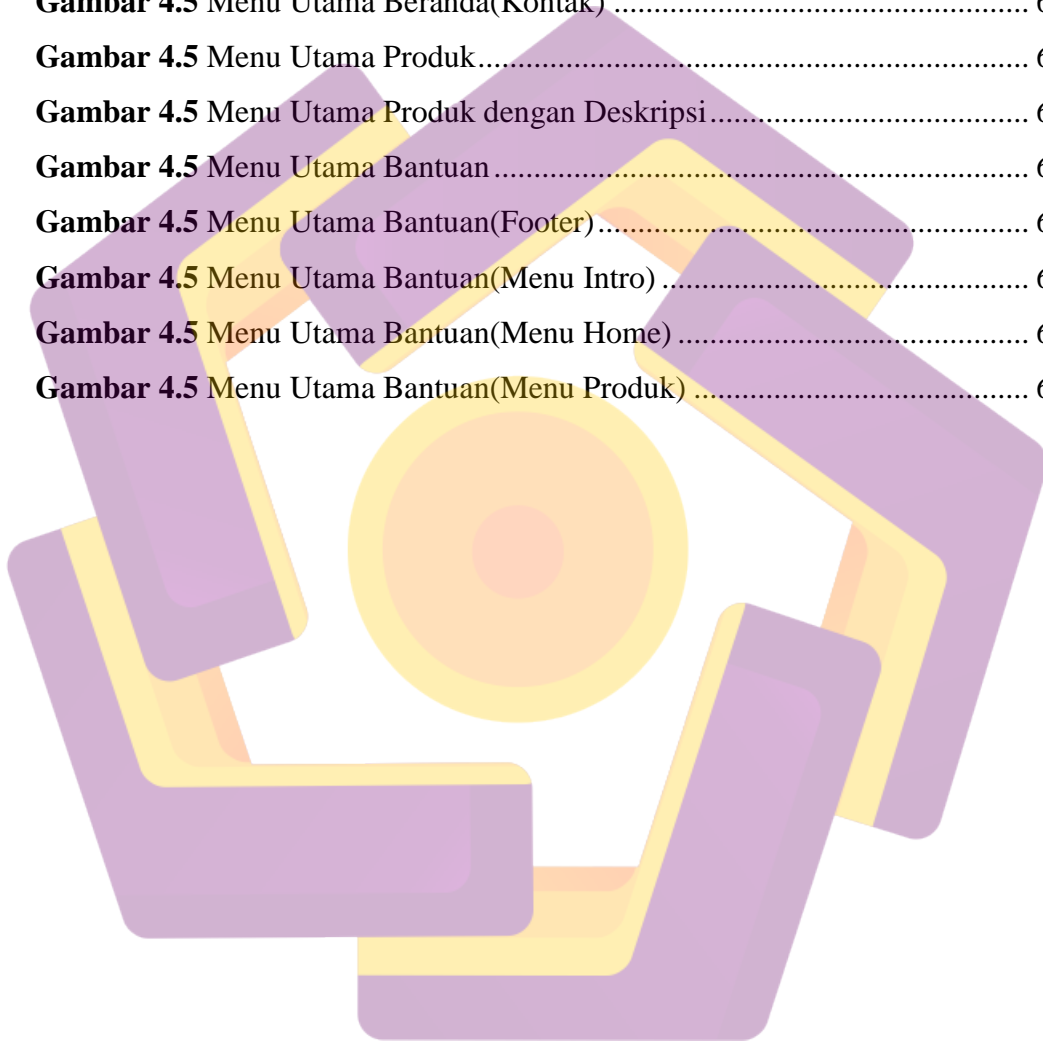
Tabel 2.1 Simbol-simbol Activity Diagram.....	19
Tabel 3.1 Analisis SWOT	26
Tabel 3.2 Activity Diagram Update Produk	33
Tabel 3.3 Storyboard.....	36
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Penguji Sistem	58



DAFTAR GAMBAR

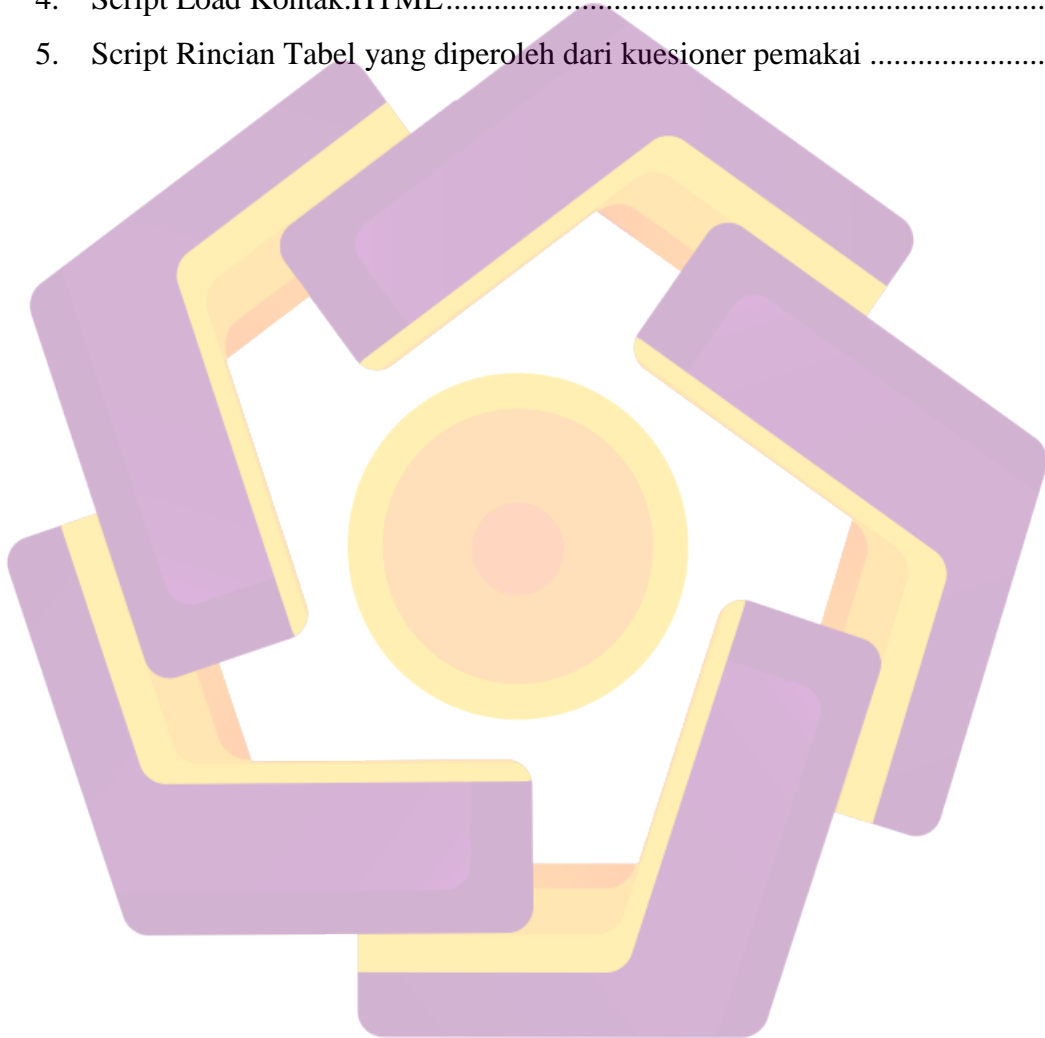
Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Hierakis.....	12
Gambar 2.3 Struktur Nonlinier	12
Gambar 2.4 Struktur Komposit	13
Gambar 2.5 Siklus pengembangan aplikasi multimedia	13
Gambar 2.6 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	14
Gambar 2.7 Diagram Analisis SWOT.....	18
Gambar 2.8 Area kerja adobe photosop CS4	21
Gambar 2.9 Area kerja flash CS6.....	22
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi.....	35
Gambar 3.2 Rancanganan Tampilan Menu Utama Intro.....	42
Gambar 3.3 Rancanganan Tampilan Menu Utama Beranda	43
Gambar 3.4 Rancanganan Tampilan Menu Utama Produk.....	43
Gambar 3.5 Rancanganan Tampilan Menu Utama Bantuan	44
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Intro di Adobe Photosop CS4.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Beranda di Adobe Photosop CS4.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Produk di Adobe Photosop CS4.....	46
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Help di Adobe Photosop CS4.....	47
Gambar 4.5 Tampilan Desain di Adobe Flash CS6	48
Gambar 4.6 Behavior Panel.....	49
Gambar 4.5 Script pada Tombol Enter.....	49
Gambar 4.5 Script pada Frame Label 2Home	50
Gambar 4.5 Script pada Tombol Beranda	51
Gambar 4.5 Script pada Tombol Lihat Produk	51
Gambar 4.5 Script pada Frame Label 2Katalog	52
Gambar 4.5 Script pada Tombol Gitar	52
Gambar 4.5 Script pada Tombol Ibanez.....	53
Gambar 4.5 Script pada Tombol Footer	54
Gambar 4.5 Script Tombol Home pada Footer	55

Gambar 4.5 Script Tombol Sound Stop Suara pada Footer	56
Gambar 4.5 Script Tombol Sound Mainkan Suara pada Footer.....	56
Gambar 4.5 Menu Utama Intro	61
Gambar 4.5 Menu Utama Beranda.....	61
Gambar 4.5 Menu Utama Beranda(Profil)	62
Gambar 4.5 Menu Utama Beranda(Kontak)	62
Gambar 4.5 Menu Utama Produk.....	63
Gambar 4.5 Menu Utama Produk dengan Deskripsi.....	63
Gambar 4.5 Menu Utama Bantuan	64
Gambar 4.5 Menu Utama Bantuan(Footer).....	64
Gambar 4.5 Menu Utama Bantuan(Menu Intro)	65
Gambar 4.5 Menu Utama Bantuan(Menu Home)	65
Gambar 4.5 Menu Utama Bantuan(Menu Produk)	66



DAFTAR LAMPIRAN

1. Script pada movie clip McHolder 1
2. Script Load Beranda.HTML 4
3. Script Load Profil.HTML..... 4
4. Script Load Kontak.HTML..... 4
5. Script Rincian Tabel yang diperoleh dari kuesioner pemakai 5



INTISARI

Jivi musik merupakan toko yang menjual perlengkapan dan aksesoris alat musik. Jivi musik saat ini masih menggunakan katalog kertas sebagai media informasi produk. Katalog merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mempromosikan suatu produk, namun penggunaan katalog konvensional yang biasanya terbuat dari kertas dirasakan kurang efektif karena kertas yang sifatnya statis, mudah sobek, dan penyampaiannya kurang menarik hanya sebatas teks dan gambar. Dengan berkembangnya teknologi saat ini khususnya dalam bidang perangkat lunak dan multimedia, kita bisa membuat sebuah katalog yang dapat memberikan tampilan yang lebih menarik dengan tujuan memudahkan dalam penyampaian suatu informasi dan memberikan suatu unsur interaktif kepada penggunanya.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut diperlukan suatu penelitian yaitu pembuatan sebuah katalog produk berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan oleh Jivi musik untuk menginformasikan produknya. Dimulai dari tahap pengembangan sebagai berikut: mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis (analisis kebutuhan sistem dan kelayakan sistem), merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

Dari hasil analisis dan perancangan sistem maka dapat di buat katalog produk berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan oleh Jivi musik untuk menginformasikan produknya. Katalog produk ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS4 sebagai pengolahan gambar dan Adobe Flash CS6 sebagai pengolahan animasi. Dengan memanfaatkan katalog produk berbasis multimedia maka Jivi musik akan mampu meningkatkan efektifitas waktu, efisiensi biaya, meningkatkan tren teknologi dan mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing terhadap perusahaan lain.

Kata kunci: Jivi musik, Katalog Produk, Informasi, Multimedia.

ABSTRACT

Jivi Music is a store that sells equipment and accessories a musical instrument. Jivi Music now is still using a catalogue paper as information media products. The catalogue is one of the media that can be used to promote a product, but the use of conventional catalogue which is usually made of paper felt less effective because of the static nature of paper, easily torn, and was less attractive simply limited to text and images. With the development of current technology in particular in the field of software and multimedia, we could create a catalogue that can provide a more interesting look with the aim of facilitating the delivery of information and provide an interactive element to its users.

To solve these problems we need a research to create a product catalogue based multimedia that can be used by Jivi Music to inform the product. Starting from the development stage as follows: define the problem, feasibility study, conduct analysis (analysis of the needs of the system and the feasibility of the system), design concept, designing content, designing graphics, texts, designing the system, producing test users, use the system and maintaining the system.

From the results of the analysis and design the system so it can to make product catalogue based multimedia that can be used by Jivi Music to inform the product. Product catalogue has been created using Adobe Photoshop CS4 as image processing and Adobe Flash CS6 as the processing animation. By utilizing product catalogue based multimedia then Jivi Music will be able to improve the effectiveness, cost-efficiency, increasing trends of technology and has the ability to increase the prominence of competing against other companies.

Keywords: *Jivi music, Product Catalogue, Information, Multimedia.*