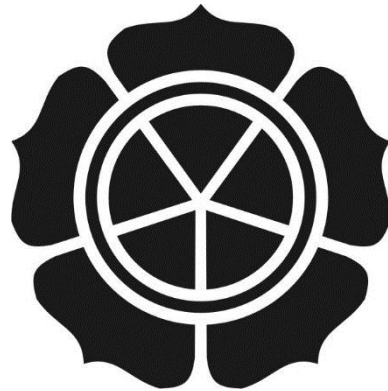


**IMPLEMENTASI TEKNIK *IMAGE VAMP UP* PADA WEBSITE
E-COMMERCE TOKO PERNIK DIGITAL YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Iqbal Anugerah Thang

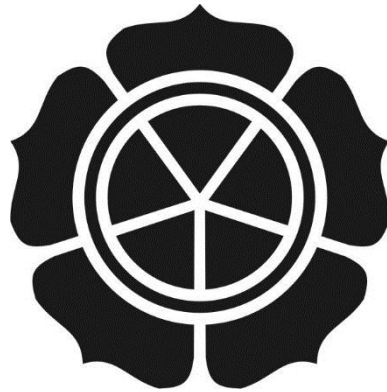
08.11.2380

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *IMAGE VAMP UP* PADA WEBSITE
E-COMMERCE TOKO PERNIK DIGITAL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Iqbal Anugerah Thang

08.11.2380

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *IMAGE VAMP UP* PADA WEBSITE
E-COMMERCE TOKO PERNIK DIGITAL YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Muhammad Iqbal Anugerah Thang

08.11.2380

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Juli 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariamanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK *IMAGE VAMP UP* PADA WEBSITE
E-COMMERCE TOKO PERNIK DIGITAL YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Muhammad Iqbal Anugerah Thang

08.11.2380

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Dony Arivus, M.Kom.

NIK. 190302128

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 03 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M/Suyanto, M.M.

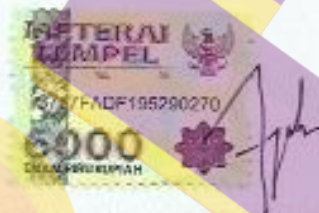
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 23 Mei 2015



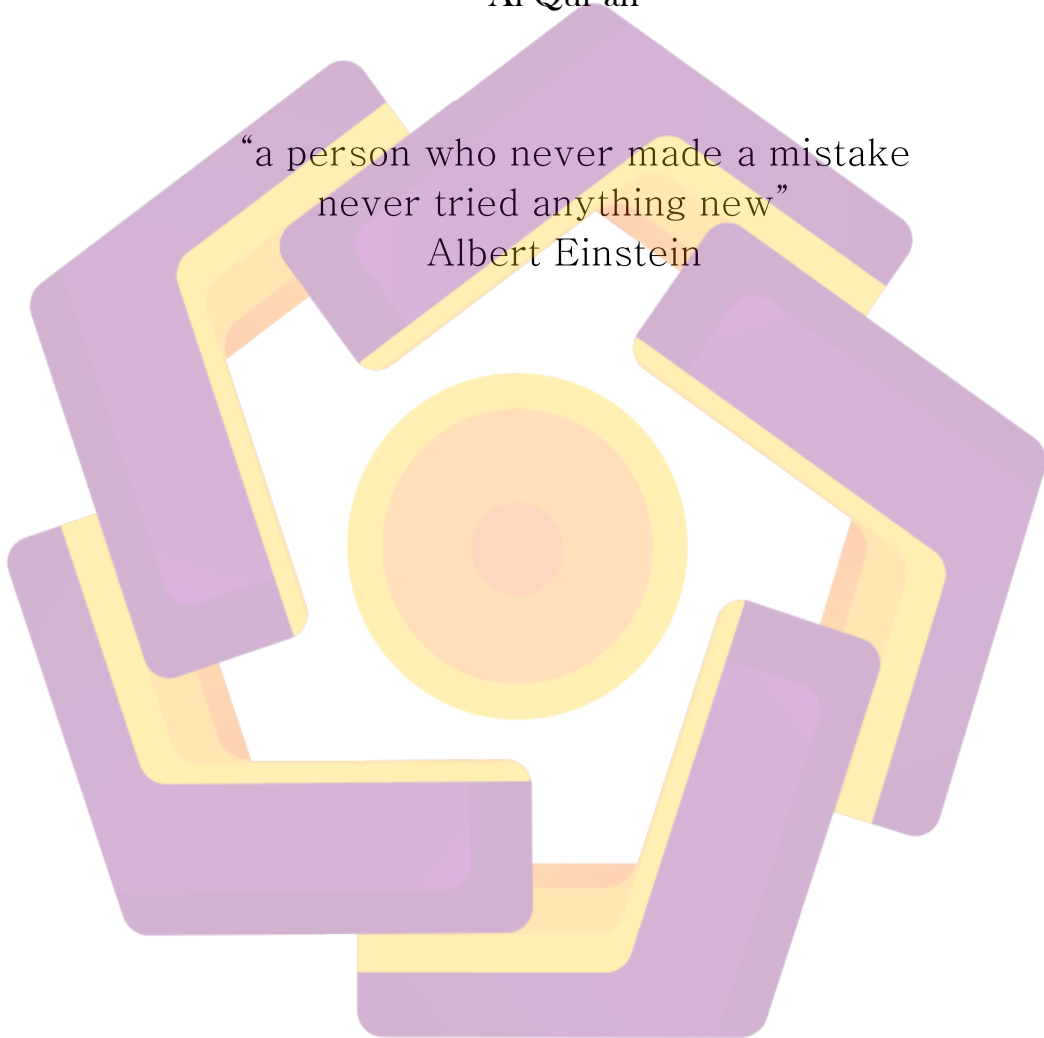
Muhammad Iqbal Anugerah Thang

NIM. 08.11.2380

MOTTO

“Dibalik kesulitan pasti ada kemudahan”
Al Qur’an

“a person who never made a mistake
never tried anything new”
Albert Einstein



PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan Skripsi ini teruntuk kedua orangtua ayahanda Thang Djunaidi dan ibunda Dwiyah Murniati yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, bahkan doa yang tiada henti-hentinya untuk penulis.

Terimakasih teruntuk adik Ahdyani Romadhona Putri T. atas semangat dan motivasi kepada penulis untuk segera menyelesaikan studi dan menjadi sarjana.

Dan kepada seseorang yang selama penyusunan skripsi ini selalu memberikan dukungan dan motivasi yang luar biasa kepada penulis.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, dan ilmu-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik *Image Vamp Up* pada *Website E-Commerce* Toko Pernik Digital Yogyakarta” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan kontribusinya, untuk itu pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi S1 hingga tuntas.
2. Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika yang telah sabar membimbing mahasiswanya dan memotivasi untuk dapat segera menyelesaikan studinya.
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis agar menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
4. Kedua orangtua penulis yang tercinta dan selalu memberikan kasih dan sayangnya semenjak kecil, ayahanda Thang Djunaidi dan ibunda Dwiyah Murniati yang selalu memberikan doa dan dukungannya. Motivasi yang tiada hentinya diberikan kepada penulis untuk dapat segera menyelesaikan studi yang sudah terlalu lama ini. Adik penulis tersayang, Ahdyani Romadhona Putri T. yang selalu siap memberikan bantuan serta doadoanya.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat. Seluruh staf dan

karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak membantu dalam hal administrasi dan lainnya.

6. Bapak Zaim Shiddiq, S.Si., selaku pemilik Toko Pernik Digital Yogyakarta yang telah sudi memberikan kesempatan dan bantuannya kepada penulis melakukan penelitian.
7. Teman-teman S1-TI-H 2008 yang telah memberikan support kepada penulis. Hardian AAN, Rini, Uun, Efrin, Rizal Maulana, Zulfan Jauhary, Oki 'Chilli' yang telah banyak direpoti selama ini serta dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
8. Teman-teman PLP Lab Terpadu dan TU Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan motivasinya.
9. Para dosen Prodi Teknik Informatika, terutama Ketua Prodi Bapak Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi yang sempat tertunda.
10. Seseorang yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan yang tak terhingga kepada penulis, serta kasih sayangnya yang tak pernah pudar.
11. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis.

Semoga berkat bantuan dan keikhlasan dari pihak-pihak yang telah memberikan dukungan memperoleh balasan dari Allah SWT. Aamiin. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Pengujian (<i>Testing</i>).....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 <i>Image Vamp Up</i>	9

2.2.2	<i>Usability</i>	10
2.2.2.1	Definisi <i>Usability</i>	10
2.2.2.2	Definisi Efektivitas	11
2.2.2.3	Definisi Efisiensi	11
2.2.2.4	Definisi Kepuasan	11
2.2.3	Wawancara.....	12
2.2.4	Kuesioner	13
2.2.5	<i>Testing</i>	13
2.2.6	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
2.2.7	Pengembangan Evolusioner.....	16
2.2.8	Pustaka jQuery	17
2.2.9	Web.....	17
2.2.10	HTML5	18
2.2.11	Canvas	18
2.2.12	Fabric.js	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Langkah-Langkah Penelitian.....	20
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.1.1.1	Wawancara.....	21
3.1.1.2	Daftar Pertanyaan dan Jawaban	21
3.1.1.3	Analisis Hasil Wawancara	23
3.1.2	Kuesioner	24
3.1.3	Analisis Kebutuhan	25
3.1.4	Analisis Data	26
3.2	Metode Perancangan Sistem	28
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	30
3.2.2	<i>Sequence Diagram</i>	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Implementasi	35
4.1.1	Antarmuka <i>Image Vamp Up</i>	35
4.1.1.1	<i>Header</i>	36

4.1.1.2	<i>Content</i>	36
4.2	Pengujian Sistem	38
4.2.1	<i>Alpha Testing</i>	39
4.2.2	<i>Beta Testing</i>	41
4.2.3	<i>Whitebox Testing</i>	42
4.2.4	<i>Blackbox Testing</i>	43
4.2	Pengujian <i>Usability</i>	45
4.3.1	Hasil Pengujian Efektivitas.....	46
4.3.2	Hasil Pengujian Efisiensi.....	50
4.3.3	Kepuasan Pengguna	54
4.3.4	Hasil Pengujian <i>Usability</i>	55
BAB V PENUTUP		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

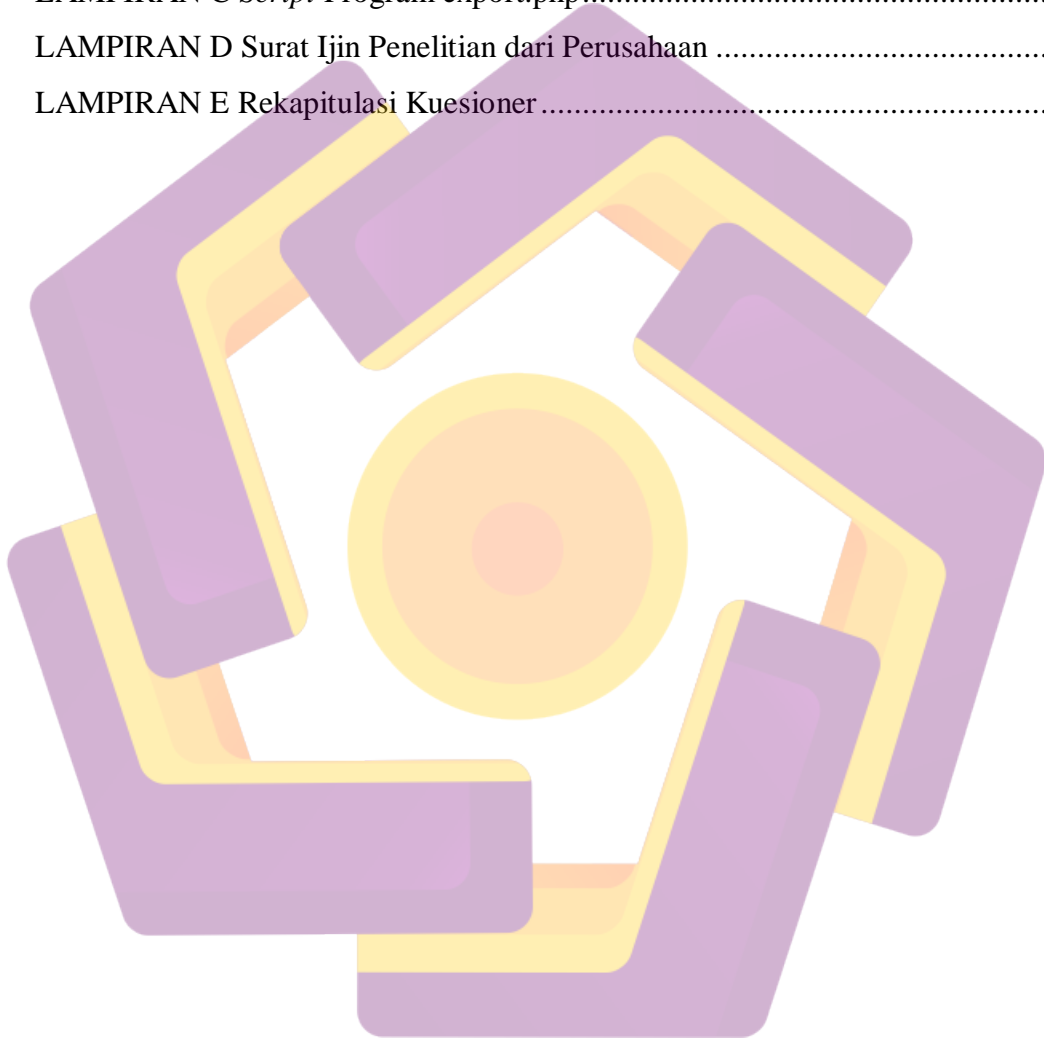
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2.2 Browser yang sudah mendukung HTML5 (Kadir, 2013:2).....	18
Tabel 3.1 Skala Likert.....	24
Tabel 3.2 Daftar Pernyataan Aspek <i>Usability</i>	26
Tabel 4.1 Pengujian Blackbox.....	43
Tabel 4.2 Rekap Kuesioner Pengujian Usability dengan 28 Responden.....	45
Tabel 4.3 Uji <i>Usability</i> Aspek Efektivitas.....	46
Tabel 4.4 Persentase Efektivitas.....	48
Tabel 4.5 Jumlah Responden Berdasar Jawaban Uji Efektivitas.....	48
Tabel 4.6 Uji <i>Usability</i> Aspek Efisiensi.....	51
Tabel 4.7 Uji <i>Usability</i> Aspek Efisiensi Berdasar Jumlah Responden.....	52
Tabel 4.8 Uji <i>Usability</i> Aspek Kepuasan Pengguna.....	54
Tabel 4.9 Penilaian Uji <i>Usability</i> Aspek Kepuasan Pengguna.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Image Vamp Up</i> oleh Lou	9
Gambar 2.2 <i>Use Case Diagram</i>	15
Gambar 2.3 Bagan Pengembangan Evolusioner (Sommerville, 2003)	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 3.2 <i>Layout</i> Antarmuka Sistem dan Struktur Menu.....	28
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram Image Vamp Up</i>	30
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram Upload Gambar</i>	32
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram Edit Gambar</i>	33
Gambar 4.1 Antarmuka Halaman Utama <i>Image Vamp Up</i>	35
Gambar 4.2 <i>Header Web Image Vamp Up</i>	36
Gambar 4.3 <i>Content Image Vamp Up</i>	37
Gambar 4.4 Tabel Warna <i>Background</i>	37
Gambar 4.5 <i>Tab Menu Custom Text/Image</i>	38
Gambar 4.6 Pengujian pada <i>Browser Firefox</i>	39
Gambar 4.7 Pengujian pada <i>Browser Chrome</i>	40
Gambar 4.8 Modal Dialog Validasi Tipe Gambar.....	40
Gambar 4.9 <i>Modal Dialog Preview Thumbnail</i>	44
Gambar 4.10 Grafik Hasil Pengujian <i>Usability</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A <i>Script</i> Program index.html.....	1
LAMPIRAN B <i>Script</i> Program js/canvasEditor.js	14
LAMPIRAN C <i>Script</i> Program export.php.....	21
LAMPIRAN D Surat Ijin Penelitian dari Perusahaan	22
LAMPIRAN E Rekapitulasi Kuesioner	23



INTISARI

Transaksi elektronik atau dalam istilah yang lebih populer *e-commerce* berkembang sangat pesat hingga hari ini. Toko Pernik Digital ingin mencoba sebuah peluang baru dalam memanfaatkan *e-commerce*. Proses mendesain sebuah pesanan pelanggan memakan waktu cukup lama, sehingga diperlukan alat bantu lain berupa *website* pemesanan desain untuk membantu memperlancar kinerja perusahaan. Solusi yang bisa menyelesaikan permasalahan di atas yakni dengan membuat *website* dengan fitur *image vamp up*.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu web *image vamp up* yang memanfaatkan *canvas HTML5* dan *library javascript fabric.js*. *Fabric.js* mampu memanipulasi objek dalam *canvas* dengan cepat (*realtime*). Penelitian ini menggunakan pengujian *whitebox* dan *blackbox*. Untuk mengetahui persepsi pengguna menggunakan pengujian *usability*.

Penelitian ini berhasil membuat web *image vamp up* untuk membantu pembuatan desain oleh pelanggan. Hasil pengujian menunjukkan *success rate* aspek efektivitas sebesar 81,25%, efisiensi 83,04%, dan kepuasan pengguna 73,57%. Tingkat *usability* sebesar 79,29%. Persentase kepuasan pengguna memiliki nilai paling rendah dibandingkan dua aspek lainnya. Implementasi teknik *image vamp up* pada *website e-commerce* Toko Pernik Digital Yogyakarta masih membutuhkan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *image vamp up, canvas, HTML5, fabric.js, usability*

ABSTRACT

The electronic transaction or the popular term is e-commerce growth rapidly today. Pernik Digital's Shop want to try a new opportunity in the use of e-commerce. The processes of creating a customer's design are takes a long time, so the necessary tools in the form of ordering customer's design website to help expedite the performance of this company. The solution of the above problem is solved by making a website features image vamp up.

The research purposes making an image vamp up web that utilizes HTML5 canvas and the fabric.js library. Fabric.js is able to manipulate objects in the canvas fastly (realtime). Whitebox and blackbox testing are the tools used in testing scenario. To get the user's perception, usability testing tools are used.

The result of this research has succeeded build the image vamp up website to help users making their own pillow's design. The testing result is representing the success rate of effectiveness 81.25%, efficiency 83.04%, and the user satisfaction is 73.57%. The usability is 79.29%. Percentage of user satisfaction has the lowest value of the usability aspects. The implementation of image vamp up technique on the e-commerce website of Pernik Digital Yogyakarta's Shop required more improvement to satisfied the users.

Key Words: *image vamp up, canvas, HTML5, fabric.js, usability*