

**APLIKASI UNTUK IDENTIFIKASI KARAKTER BERDASARKAN  
ELEMEN WAJAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Sri Sumarni**  
**11.11.5126**

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

**APLIKASI UNTUK IDENTIFIKASI KARAKTER BERDASARKAN  
ELEMEN WAJAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Sri Sumarni**

**11.11.5126**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI UNTUK IDENTIFIKASI KARAKTER BERDASARKAN  
ELEMEN WAJAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

**Sri Sumarni**

**11.11.5126**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Andi Sunfoto, M.Kom**

**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI UNTUK IDENTIFIKASI KARAKTER BERDASARKAN  
ELEMEN WAJAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

**Sri Sumarni**

**11.11.5126**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Andi Sunyoto, M.Kom  
NIK. 190302052

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, 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 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, 10 Agustus 2015

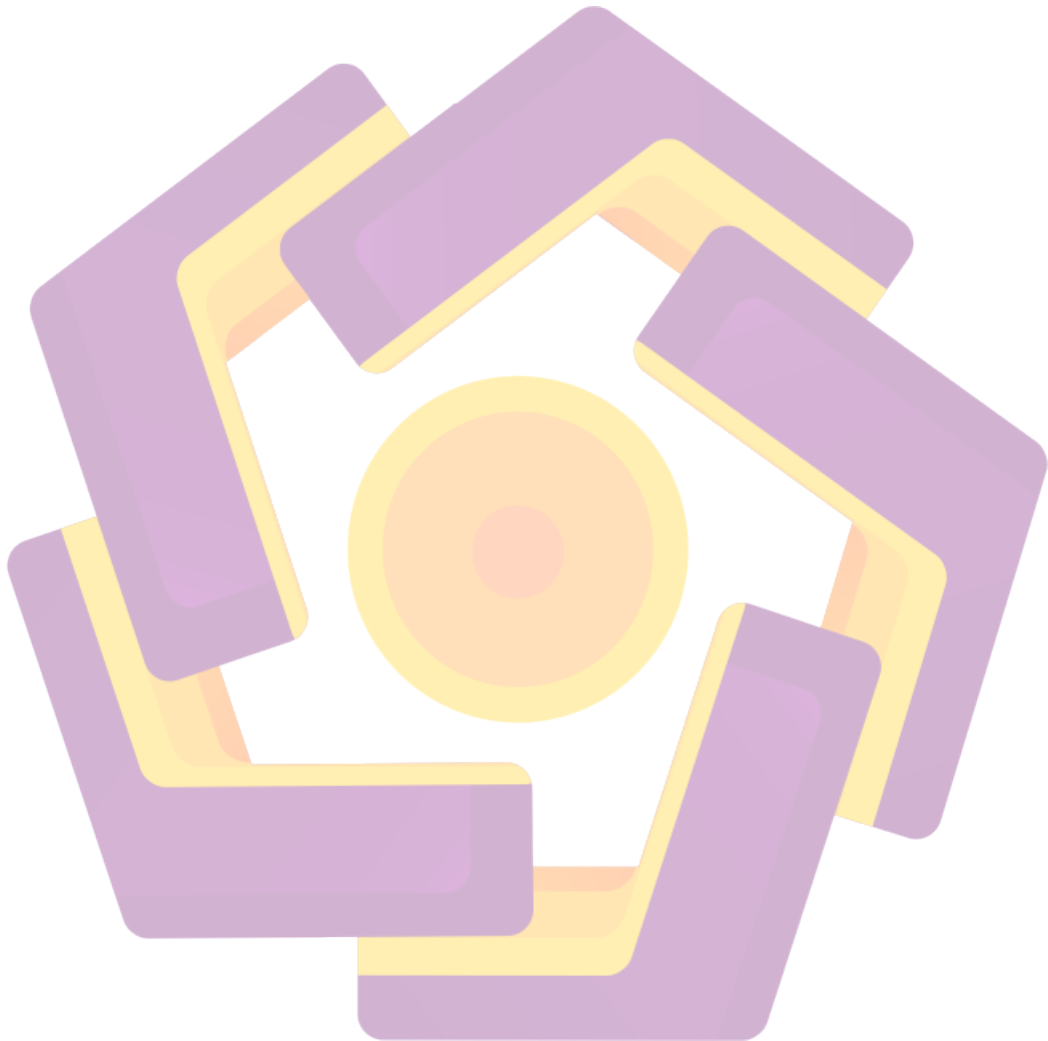
Meterai

Sri Sumarni

NIM. 11.11.5126

## MOTTO

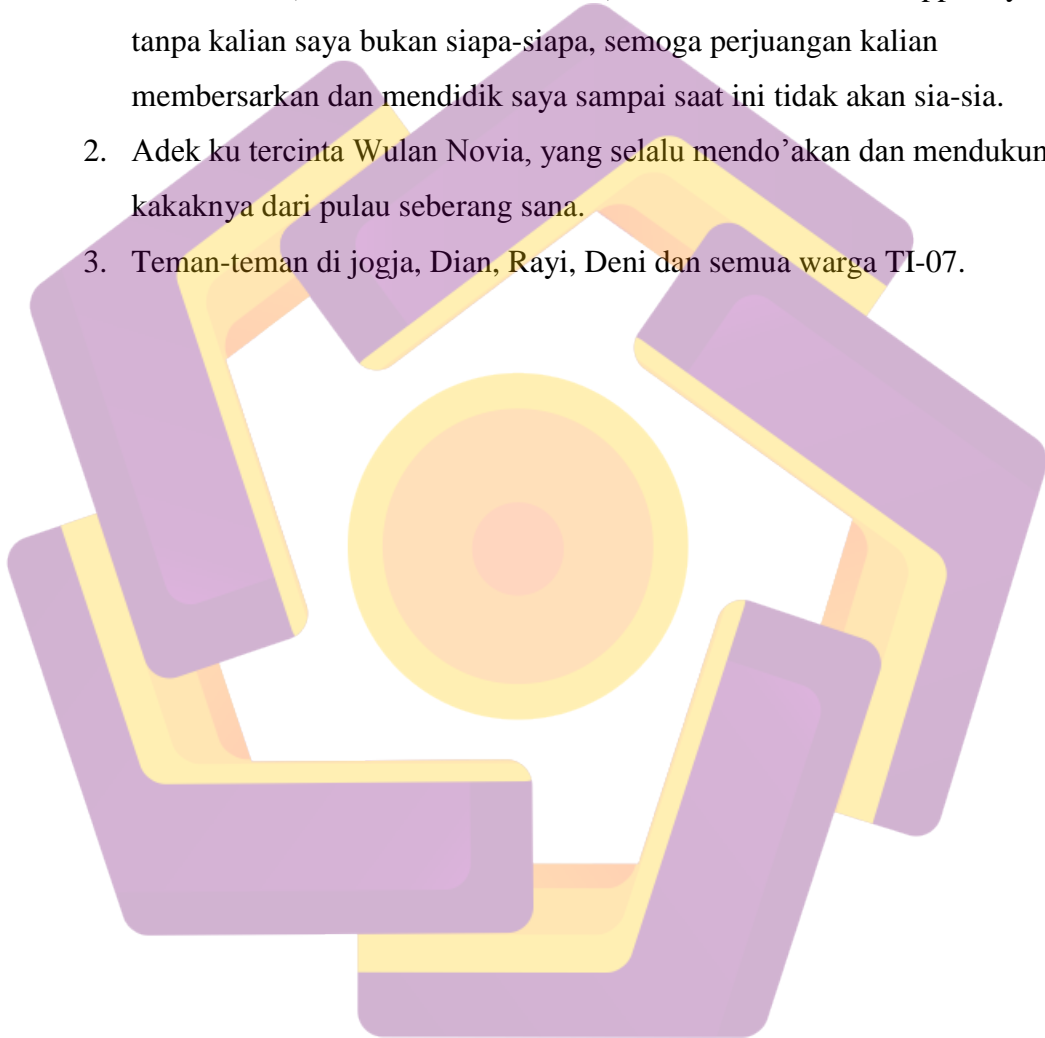
“Percayalah, SKRIPSI pasti berlalu ☺”



## PERSEMBAHAN

Syukur Ahamdulillah akhirnya LULUS juga, terima kasih banyak kepada :

1. Babeh Umar, Mama Parni atas usaha, do'a, kesabaran, dan supportnya, tanpa kalian saya bukan siapa-siapa, semoga perjuangan kalian membersarkan dan mendidik saya sampai saat ini tidak akan sia-sia.
2. Adek ku tercinta Wulan Novia, yang selalu mendo'akan dan mendukung kakaknya dari pulau seberang sana.
3. Teman-teman di jogja, Dian, Rayi, Deni dan semua warga TI-07.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan yang maha esa, dengan kemurahan hatinya telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Aplikasi untuk Identifikasi Karakter Berdasarkan Elemen Wajah Menggunakan Adobe Flash*. Pada proses penyelesaian tugas akhir ini penulis mendapat banyak bantuan dari beberapa pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing dari awal hingga akhir dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini memiliki banyak kekurangan oleh karena itu segala bentuk kritikan dan masukan yang bersifat membangun sangat di harapkan.

Yogyakarta, 10 September 2015

Sri Sumarni



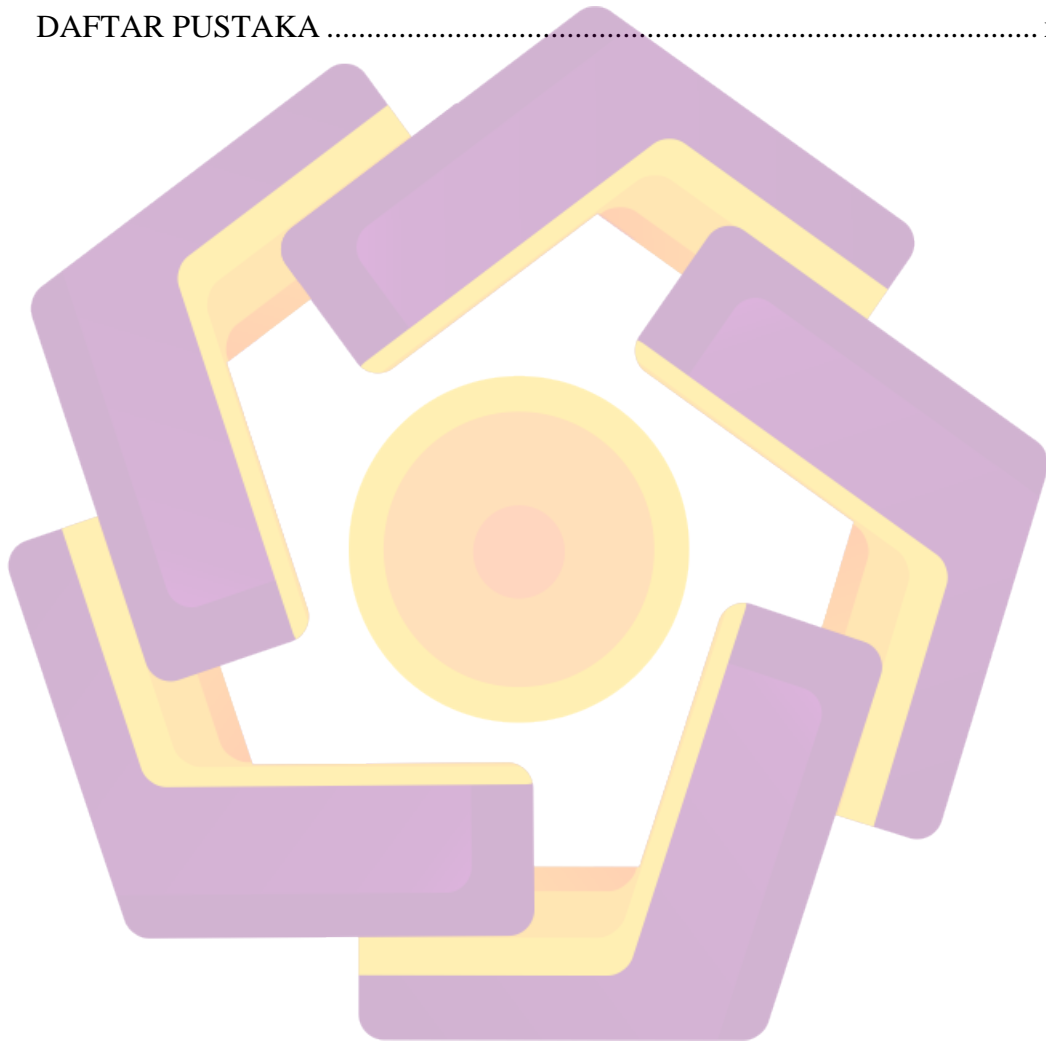
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Aplikasi .....	7

2.2.2	Multimedia .....	8
2.2.2.1	Definisi Multimedia .....	8
2.2.2.2	Objek-objek Multimedia .....	8
2.2.3	Struktur Navigasi .....	10
2.2.3.1	Struktur Linier.....	10
2.2.3.2	Struktur Menu.....	11
2.2.3.3	Struktur Hirarki.....	12
2.2.3.4	Struktur Jaringan.....	13
2.2.3.5	Struktur kombinasi.....	14
2.2.4	Fisiognomi .....	15
2.2.4.1	Pengertian Fisiognomi .....	15
2.2.4.2	Sejarah dan Perkembangan Membaca Wajah di Cina .....	16
2.2.4.3	Elemen-elemen wajah.....	17
<b>BAB III</b>	.....	19
3.1	Analisis Sistem .....	19
3.2	Analisis SWOT.....	19
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
3.3.1	Analisis Perangkat Keras .....	21
3.3.2	Analisis Perangkat Lunak .....	21
3.3.3	Kebutuhan Fungsional .....	22
3.3.4	Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
3.3.5	Kebutuhan Informasi.....	22
3.4	Analisis Kelayakan.....	23

3.4.1	Kelayakan Teknis.....	23
3.4.2	Kelayakan Operasional .....	23
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	24
3.4.4	Perancangan Antar Muka (Interface).....	24
3.4.5	Perancangan Struktur Navigasi.....	34
<b>BAB IV</b>	.....	<b>37</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	37
4.1.1	Memproduksi Sistem .....	37
4.1.1.1	Membuat asset gambar.....	37
4.1.1.2	Membuat Tampilan pada flash .....	41
4.1.1.3	Program ActionScript 3.0 .....	43
4.1.2	Membuat file Excutable .....	44
4.1.3	Uji Coba Aplikasi.....	45
4.1.3.1	Black Box Testing.....	45
4.1.4	Manual Program.....	47
4.2	Pembahasan .....	48
4.2.1	Menu Utama.....	48
4.2.2	Menu Wajah.....	50
4.2.3	Menu Mata .....	53
4.2.4	Menu Hidung .....	54
4.2.5	Menu Bibir .....	59
4.2.6	Menu Alis.....	63

4.2.7	Halaman Hasil.....	67
BAB V.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....		xvii



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	20
Tabel 4. 1 BlackBox Testing.....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rancangan Tampilan Antar Muka Menu Utama .....	25
Gambar 3. 2 Rancangan Tampilan Antar Muka Bentuk Wajah .....	26
Gambar 3. 3 Rancangan Tampilan Antar Muka Mata .....	27
Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan Antar Muka hidung .....	28
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Antar Muka Bbir .....	29
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Antar Muka Alis.....	30
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Antar Muka Hasil.....	31
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Antar Muka Pengaturan .....	32
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Antar Muka Petunjuk .....	33
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Antar Muka Tentang .....	34
Gambar 3. 11 Struktur Navigasi Kombinasi .....	36
Gambar 4. 1 Pembuatan gambar mata.....	38
Gambar 4. 2 Hasil pembuatan mata. ....	38
Gambar 4. 3 Hasil pembuatan hidung.....	39
Gambar 4. 4 Hasil pembuatan bibir. ....	39
Gambar 4. 5 Hasil pembuatan Alis. ....	40
Gambar 4. 6 Hasil pembuatan Wajah. ....	40
Gambar 4. 7 Hasil pembuatan tombol.....	41
Gambar 4. 8 pembuatan motion tween.....	42
Gambar 4. 9 pembuatan motion tombol.....	42
Gambar 4. 10 memasukkan suara. ....	43
Gambar 4. 11 Memasukkan ActionScript.....	44
Gambar 4. 12 Membuat File Excutable .....	45
Gambar 4. 13 Menu Utama.....	48
Gambar 4. 14 Menu Wajah.....	51
Gambar 4. 15 Menu Mata. ....	53

Gambar 4. 16 Menu Hidung.....	55
Gambar 4. 17 Menu Bibir. ....	60
Gambar 4. 18 Menu Alis.....	64
Gambar 4. 19 Halaman Hasil.....	67



## INTISARI

Wajah adalah cerminan alam bawah sadar seseorang dimana wajah merupakan tempat dimana emosi dan kondisi kesehatan seseorang untuk pertama kali dapat di baca atau di ketahui, karna dari itu di dalam ilmu pengobatan tradisional cina menggunakan seni membaca wajah untuk mendiagnosis suatu penyakit dan karakter seseorang.

Perangkat lunak yang di bangun dalam tugas akhir ini adalah perangkat lunak berbasis flash yang merupakan sistem pakar untuk mempermudah dalam membaca karakter seseorang berdasarkan elemen wajah. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis berharapan aplikasi ini dapat mempermudah para pengguna untuk melihat dan membaca karakter seseorang melalui garis wajah seperti hidung, mata, bibir, alis dan bagian wajah lainnya hanya dengan beberapa klik.

Kata kunci : Flash, Karakter, Elemen Wajah, Perangkat Lunak.



## **ABSTRACT**

*The face is the reflection of a person's subconscious where the face is a person's emotions and state of health for the first time can be read or seen, because of it in the Chinese traditional medicine using the art of reading faces to diagnose a disease and a person's character.*

*The software is built in this thesis is a flash-based software is an expert sistem to make it easier to determine a person's character based on facial lines. In making this application I hope this application can make it easier for users to see and read a person's character through face element such as the nose, eyes, lips, eyebrows and other facial parts with just a few clicks*

*Keywords : flash, character, face element, software.*