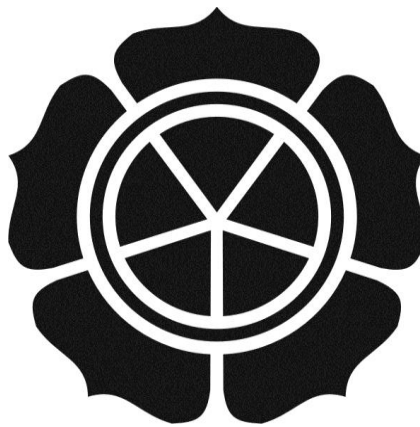


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF 2D
UNTUK MEMODIFIKASI MOBIL PADA BENGKEL OEMAH VW**

SKRIPSI



disusun oleh

Sukma Aji Prasetyo

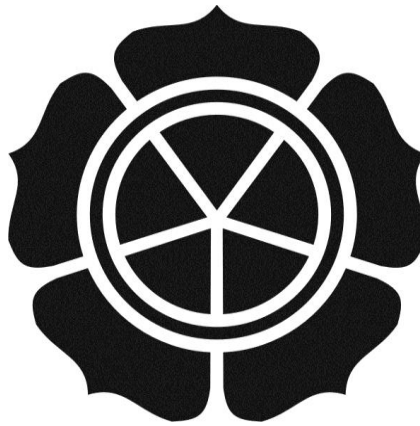
09.11.3041

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF 2D
UNTUK MEMODIFIKASI MOBIL PADA BENGKEL OEMAH VW**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sukma Aji Prasetyo

09.11.3041

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF 2D
UNTUK MEMODIFIKASI MOBIL PADA BENGKEL OEMAH VW**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sukma Aji Prasetyo

09.11.3041

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF 2D UNTUK MEMODIFIKASI MOBIL PADA BENGKEL OEMAH VW

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sukma Aji Prasetyo
09.11.3041

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Maret 2014



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Intitusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara saya tulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Maret 2014



Sukma Aji Prasetyo
NIM. 09.11.3041

MOTTO

"Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton."

"Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran."

"Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai."

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas semua nikmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal. Shalawat salam untuk junjungan kita Rasullullah Muhammad SAW serta para sahabat.

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis tunjukkan kepada :

- Allah SWT pemilik alam semesta dan yang memiliki hati ini.
- Kedua orang tua, bapak dan ibu yang selalu mendukung dan mendoakan saya dengan sabar dan ikhlas.
- Keluarga dan saudara-saudaraku yang selalu mensupport dan dan menasehati saya.
- Terima kasih kepada Pak Dhani yang telah membimbing saya dan memberi masukan dalam pengerjaan skripsi.
- Buat teman-teman kos yang mengingatkan saya untuk fokus skripsi.
- Buat teman-teman nongkrong yang selalu menghibur saya.
- buat teman kelas S1-TI- 07 terima kasih sudah menjadi teman kelas yang menyenangkan.
- Dan masih banyak lagi lainnya yang tidak bisa saya sebut satu per satu, saya mengucapkan banyak-banyak terimakasih buat semuanya yang sudah baik sama saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua Orang Tua Saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelimahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Maret 2014



Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xvi
HALAMAN INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	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.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.1.3 Struktur Multimedia.....	11
2.1.4 Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.2 Multimedia Interaktif.....	15
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.3.1 Adobe Flash CS3.....	16

2.3.1.1	Action Script 2.0.....	18
2.3.3	Adobe Dreamweaver CS3	19
2.3.4	CorelDRAW X4	20
2.3.6	XAMPP.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		24
3.1	Tinjauan Umum.....	24
3.1.1	Gambaran Umum Bengkel Oemah VW	24
3.1.2	Struktur Organisasi	25
3.1.3	Mendefinisikan Masalah.....	25
3.2	Analisis Sistem.....	26
3.2.1	Analisis Kekuatan (Strenghts)	27
3.2.2	Analisis Kelemahan (Weakness)	28
3.2.3	Analisis Kesempatan (Opportunity)	28
3.2.4	Analisis Ancaman (Threat).....	28
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	29
3.3.2	Kelayakan Hukum	29
3.3.3	Kelayakan Operasional	30
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	32
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	33
3.5	Perancangan.....	33
3.5.1	Merancang Konsep	33
3.5.2	Merancang Isi	34
3.5.2.1	Struktur Navigasi.....	34
3.5.3	Merancang Naskah	35
3.5.4	Merancang Grafik	38
3.5.4.1	Rancangan Intro	38
3.5.4.2	Rancangan Menu Utama	38
3.5.4.3	Rancangan Menu Modifikasi	40
3.5.4.3.1	Rancangan Sub Menu Modifikasi Sisi Depan	41
3.5.4.3.2	Rancangan Sub Menu Modifikasi Sisi Samping	42
3.5.4.3.3	Rancangan Sub Menu Modifikasi Sisi Belakang	43
3.5.4.3.1	Rancangan Menu Print	44
3.5.4.4	Rancangan Menu Galeri	44
3.5.4.5	Rancangan Menu Tentang.....	45

3.5.4.6	Rancangan Menu Bantuan.....	45
3.5.4.7	Rancangan Menu Keluar	46
3.5.5	Perancangan Antarmuka Administrator.....	47
3.5.5.1	Halaman Login Administrator.....	47
3.5.5.2	Halaman Admin Data	48
3.5.5.3	Halaman Admin Edit Data	49
3.5.6	Perancangan Basis Data.....	49
3.5.6.1	Tabel Admin.....	50
3.5.6.2	Tabel Velg	50
3.5.6.3	Tabel Bemper Depan.....	50
3.5.6.4	Tabel Bemper Belakang	51
3.5.6.5	Tabel Spion.....	51
3.5.6.6	Tabel Vog	52
3.5.6.7	Tabel Warna	52
3.5.6.8	Tabel Bodi Samping Atas.....	53
3.5.6.9	Tabel Asesoris	53
3.5.6.11	Tabel Foto.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Implementasi	55
4.1.1	Uji Coba Sistem.....	55
4.1.1.1	Black Box Testing	55
4.1.1.2	White Box Testing.....	57
4.1.2	Manual Program	58
4.1.2.1	Intro	58
4.1.2.2	Menu Utama	59
4.1.2.3	Halaman Modifikasi	59
4.1.2.4	Halaman Bantuan	62
4.1.2.5	Halaman Galeri.....	62
4.1.2.6	Halaman Tentang	63
4.1.2.7	Halaman Keluar.....	64
4.1.2.8	Interface Login Admin	64
4.1.2.9	Halaman Utama Admin.....	65
4.1.2.10	Halaman Edit Data Admin	65
4.1.3	Manual Instalasi.....	66
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	66
4.1.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras	66
4.1.4.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak	67
4.2	Pembahasan	67
4.2.1	Produksi Sistem Aplikasi.....	67

4.2.1.1	Pembuatan Desain Grafik.....	67
4.2.1.2	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS 3.....	68
4.2.1.3	Import File	69
4.2.1.4	Membuat Button.....	71
4.2.1.5	Membuat Animasi Mobil	73
4.2.1.6	Mengatur Tata Letak Koordinat Gambar	73
4.2.1.7	Membuat file .exe	75
4.2.2	Pembahasan Basis Data	77
4.2.2.1	Pembuatan Database.....	77
4.2.2.2	Pembuatan Tabel	78
4.2.2.3	Koneksi PHP dan MySQL	79
4.2.3	Listing Program Pada Flash.....	81
4.2.1.1	Script Menu Modifikasi.....	81
4.2.1.4	Kode Warna pada Flash	85
4.2.1.5	Kode Load Movie.....	86
4.2.1.6	Kode Harga Total	86
4.2.1.7	Kode Print.....	87
4.2.1.8	Kode Fullscreen.....	87
4.2.1.9	Kode Tombol Keluar.....	87
BAB V	PENUTUP.....	88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90

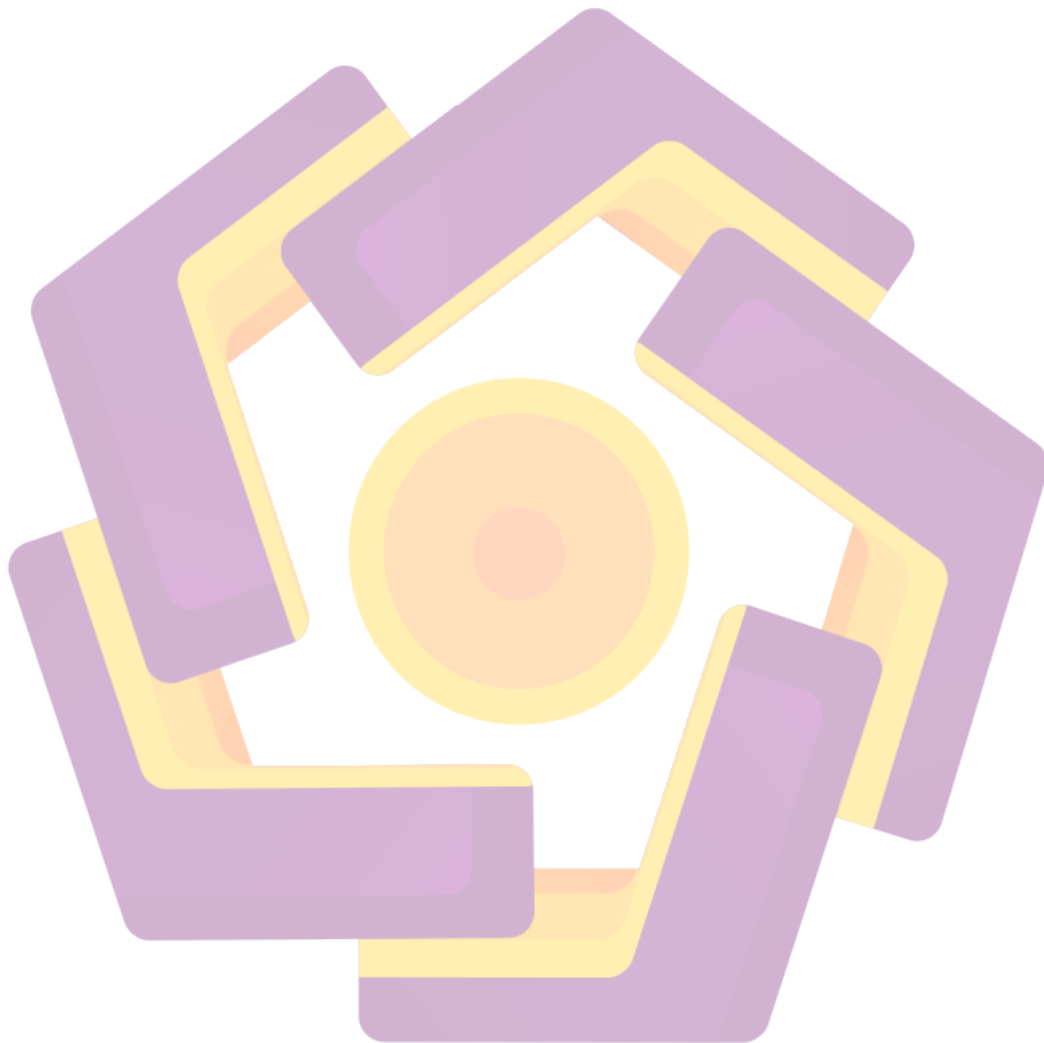
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Navigasi Linear	11
Gambar 2.3 Navigasi Hierarkis.....	11
Gambar 2.4 Navigasi Nonlinear.....	12
Gambar 2.5 Navigasi Komposit.....	12
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2.7 Tampilan Awal Program Adobe Flash CS3.....	16
Gambar 2.8 Jendela Adobe Flash CS3.....	17
Gambar 2.9 ActionScript 2.0	19
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Dreamweaver CS3	19
Gambar 2.11 Tampilan CorelDraw X4.....	20
Gambar 2.12 Control panel XAMPP	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Bengkel Oemah VW	25
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Navigasi	35
Gambar 3.3 Rancangan Intro	38
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	39
Gambar 3.5 Rancangan Menu Modifikasi	40
Gambar 3.6 Rancangan Sub Menu Modifikasi Sisi Depan	41
Gambar 3.7 Rancangan Modifikasi Sisi Samping	42
Gambar 3.8 Rancangan Modifikasi Sisi Belakang	43
Gambar 3.9 Rancangan Menu Galeri.....	44
Gambar 3.10 Rancangan Meru Galeri	45
Gambar 3.11 Rancangan Menu Tentang.....	45
Gambar 3.12 Rancangan Mernu Bantuan	46
Gambar 3.13 Rancangan Meru Keluar	46
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Login Administrator.....	47
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Admin Data	48

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Admin Edit Data	49
Gambar 4.1 Tampilan Sintak tidak Error	58
Gambar 4.2 Tampilan Intro.....	58
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.4 Tampilan Bodi Tampak Depan	60
Gambar 4.6 Tampilan Bodi Tampak Samping	61
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Print	61
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Bantuan.....	62
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Bantuan.....	63
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tentang.....	63
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Keluar	64
Gambar 4.12 Tampilan Login Admin.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama Admin	65
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Edit Data.....	65
Gambar 4.15 Pembuatan Grafik Pada CorrelDRAW	68
Gambar 4.16 Jendela New Document.....	68
Gambar 4.17 Kotak Dialog Document Properties	69
Gambar 4.18 Jendela Import to Library.....	70
Gambar 4.19 Tampilan Library di Adobe Flash CS3	70
Gambar 4.20 Kotak Dialog Convert to Symbol.....	71
Gambar 4.21 Jendela Membuat Button.....	72
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Bantuan.....	73
Gambar 4.23 Jendela Menentukan Posisi Awal.....	74
Gambar 4.24 Jendela Melihat Posisi Gambar	74
Gambar 4.25 Jendela Susuan Akhir Pembuatan	75
Gambar 4.26 Kota Dialog Publish Setting.....	76
Gambar 4.27 Tampilan phpMyAdmin.....	77
Gambar 4.28 Tampilan Nama Database	78
Gambar 4.29 Tampilan Create Table	78

Gambar 4.30 Daftar Tabel pada Database oemah_vw.....79

Gambar 4.31 Tampilan isi Tabel.....79



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT.....	27
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan.....	31
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Keras Implementasi.....	31
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3.5 Perancangan Naskah.....	35
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Admin.....	50
Tabel 3.7 Perancangan Tabel Velg.....	50
Tabel 3.8 Perancangan Tabel Bemper Depan.....	50
Tabel 3.9 Perancangan Tabel Bemper Belakang.....	51
Tabel 3.10 Perancangan Tabel Spion.....	51
Tabel 3.11 Perancangan Tabel Vog.....	52
Tabel 3.12 Perancangan Tabel Warna.....	52
Tabel 3.13 Perancangan Bodi Samping Atas.....	53
Tabel 3.14 Perancangan Tabel Asesoris.....	53
Tabel 3.15 Perancangan Foto.....	54
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	55

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat, salah satu satunya adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia. Multimedia sangatlah membantu dan dapat digunakan sebagai media promosi, media informasi bagi suatu perusahaan, maupun media informasi untuk ilmu pengetahuan.

Dalam hal ini, penulis ingin berperan dalam pengembangan teknologi informasi yaitu dengan membuat sistem atau aplikasi multimedia dinamis untuk memodelkan suatu modifikasi mobil pada bengkel “Oemah VW”. Integrasinya antara aplikasi Adobe flash dengan database MySQL mampu membuat multimedia menjadi dinamis yang berarti informasi yang dibuat dapat di-update tanpa harus mengganti file mentahnya. Diharapkan aplikasi ini akan membantu konsumen bengkel untuk mencoba langsung bagian mana yang cocok untuk dirubah lewat aplikasi virtual modifikasi ini.

Dalam membangun multimedia ini, penyusun membatasi masalah dalam bidang tertentu seperti memadupadankan bagian mobil VW seperti lampu, jendela, kaca, bumper dan bagian lainnya. Pengguna dalam sistem ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk meng-update data gambar untuk bagian mobil. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flash CS3 dan MySQL Database Server serta PHP untuk interface admin.

Kata kunci : teknologi informasi, multimedia, mobil, adobe flash.

ABSTRACT

Very rapid development of information technology, one of them is computer information technology and multimedia in particular. Multimedia is very helpful and can be used as a media campaign, media information for a company, as well as a medium of information for science.

In this case, the author would like to play a role in the development of information technology is to create a system or a dynamic multimedia applications for modeling a modified car in the garage "Oemah VW". Intergasi the Adobe Flash application with MySQL database is able to create dynamic multimedia into meaningful information that is created can be updated without having to replace the raw file. It is expected that these applications will help consumers repair shop to try to direct where a suitable part to be changed through the modification of virtual applications.

In building this multimedia, authors restrict the problem in a particular field such as mix and match the VW car parts such as lamps, windows, glass, bumpers and other parts. Users of this system is that consumers and admins have permissions to update the image data for car parts. The software used to create this application is Adobe Flash CS3 and MySQL Database Server and PHP for the admin interface.

Keywords : information technology , multimedia , car , adobe flash .