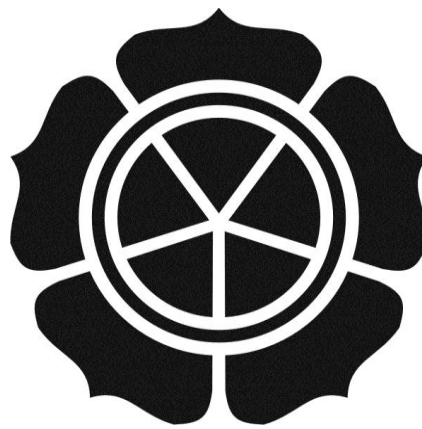


**PEMBUATAN APLIKASI DESAIN KAOS
BERBASIS MULTIMEDIA DINAMIS
(Studi Kasus: Distro Slackers Yogyakarta)**

SKRIPSI



disusun oleh

Mochamad Noer Amri Manzieli

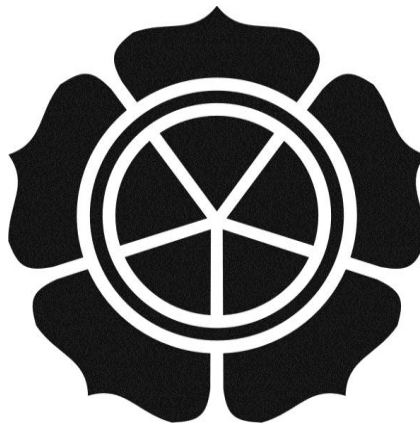
11.22.1316

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI DESAIN KAOS
BERBASIS MULTIMEDIA DINAMIS
(Studi Kasus: Distro Slackers Yogyakarta)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Mochamad Noer Amri Manzieli

11.22.1316

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI DESAIN KAOS
BERBASIS MULTIMEDA DINAMIS
(Studi Kasus : Distro Slackers Yogyakarta)**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Noer Amri Manzieli

11.22.1316

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI DESAIN KAOS
BERBASIS MULTIMEDA DINAMIS
(Studi Kasus : Distro Slackers Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Noer Amri Manzieli

11.22.1316

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 April 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 9 November 2012

Mochamad Noer Amri Manzieli

NIM. 11.22.1316

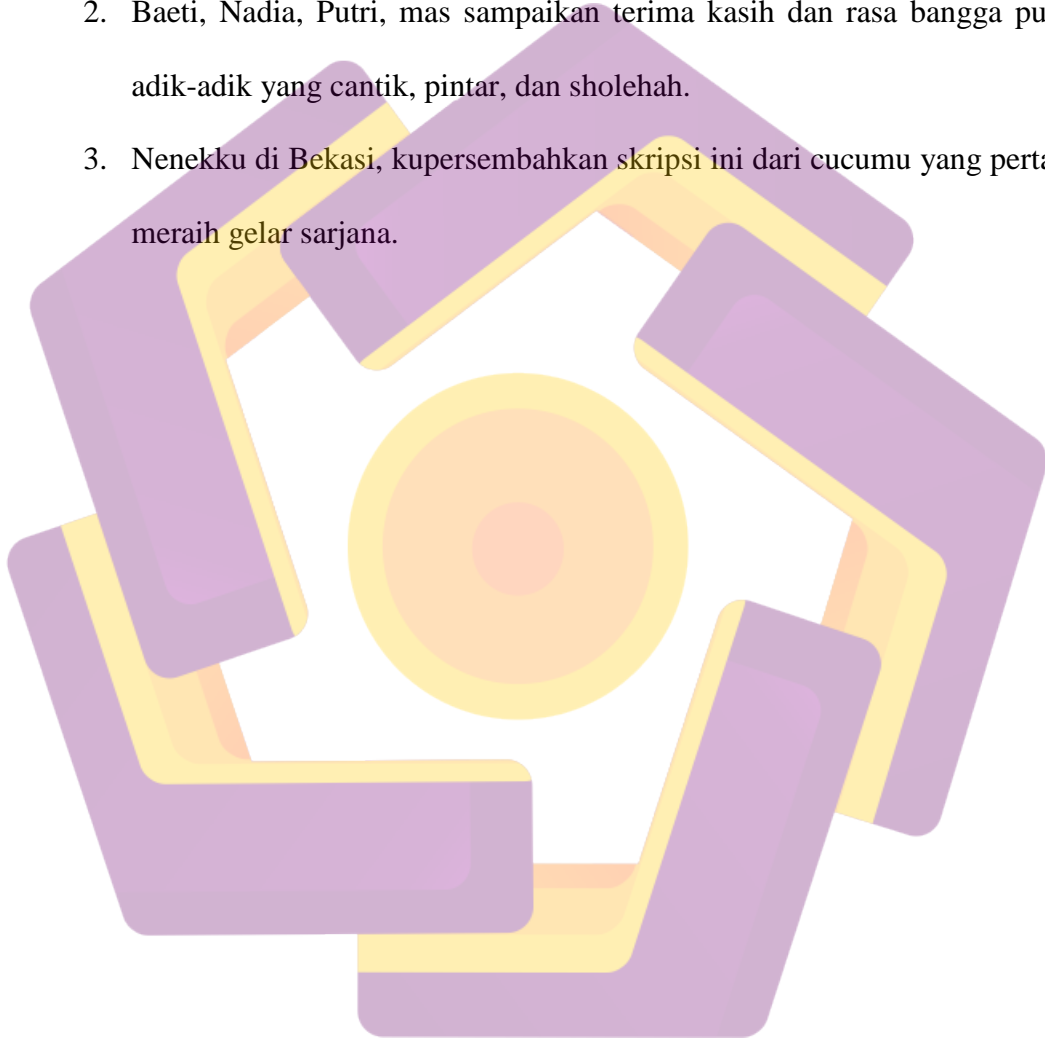
MOTTO

1. Berhati-hatilah, bersungguh-sungguhlah dan jangan takut menghadapi kesulitan hidup. (almarhum jenderal Soeharto)
2. Jangan entar-entar nanti kelantar (ayahku Mochamad Su'ud).
3. Jangan takut gagal, tapi takutlah karena tidak pernah mencoba.



PERSEMBAHAN

1. Ayahku dan ibuku, yang sangat sabar menunggu kelulusan aku hingga aku meraih gelar sarjana komputer.
2. Baeti, Nadia, Putri, mas sampaikan terima kasih dan rasa bangga punya adik-adik yang cantik, pintar, dan sholehah.
3. Nenekku di Bekasi, kupersembahkan skripsi ini dari cucumu yang pertama meraih gelar sarjana.



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul **"Pembuatan Aplikasi Desain Kaos Berbasis Multimedia Dinamis (Studi Kasus : Distro Slackers Yogyakarta)"** dengan baik. Sholawat dan salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, keluarga dan para pengikutnya.

Selanjutnya pada penyusunan skripsi ini tidak semata-mata hasil kerja keras penulis sendiri, melainkan juga berkat bimbingan dan dukungan dari pihak-pihak yang telah membantu, baik secara materi dan non materi. Oleh karena itu, kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi, diantaranya sebagai berikut.

1. Prof. Dr. M. Suyanto, selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan inspirasi kesuksesan pada penulis.
2. M. Rudyanto Arief, M.T selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan sedikit waktu untuk membimbing skripsi.
3. Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen penguji 1, yang telah menjadi penguji yang profesional dan proporsional.
4. Dony Ariyus, M.Kom, selaku dosen penguji 2, yang telah menjadi penguji yang profesional dan proporsional.

5. Ayah dan Ibu yang paling kusayangi, kuhormati, yang sudah mendukung penulis menyelesaikan jenjang sarjana tanpa kekurangan sesuatu apapun.
6. Adik-adikku Baeti, Nadia, Putri tercinta yang telah menemani canda dan tawa.
7. Dr. Fauzan Asmara, M.M, selaku dosen pemasaran, terima kasih atas ilmu dan pengalamannya yang menggembirakan.
8. Agus Purwanto, S.Kom, selaku dosen multimedia, terima kasih atas ilmu tentang multimedia.
9. Teman-teman S1-Sistem Informasi Transfer angkatan 2011 yang telah berbagi kebahagiaan diantaranya : Mas Akhsin, Pak Handi, Mas Abdul Kholiq, Mas Wisnu, Pak Farid.
10. Mas Andri dan Hasan, atas sumbangan pemikirannya.
11. Mas Lauren, terima kasih atas izin tempat penelitiannya.
12. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan dengan penyusun.

Penulis menyadari sebagai kodrat seorang manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman. Penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi para pembaca yang bersedia meluangkan waktu untuk membaca laporan ini.

Yogyakarta, 9 November 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
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	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Multimedia.....	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Pengertian Multimedia	9
2.1.3 Unsur-unsur Multimedia	10
2.1.4 Konsep Pengembangan Multimedia	12
2.1.5 Struktur Aplikasi Multimedia	15
2.1.5.1 Struktur Piramid	15
2.1.5.2 Struktur Linear	16
2.1.5.3 Struktur Menu	17
2.1.5.4 Struktur Hierarki	18
2.1.5.5 Struktur Jaringan	19
2.1.5.6 Struktur Kombinasi	20
2.2 Konsep Dasar Multimedia Dinamis.....	21
2.3 Pengertian Web.....	21
2.4 Konsep Dasar Basis Data.....	23
2.4.1 Pengertian Basis Data.....	25
2.5 Jenis-jenis Bahan Kaos	27
2.5.1 Cotton Combed 20s.....	27
2.5.2 Cotton Combed 30s.....	28
2.5.3 Cotton Combed 40s.....	28
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan.....	29
2.6.1 Adobe Flash CS3.....	29

2.6.2	Actionscript 2.0	31
2.6.2.1	Loading External Movie.....	32
2.6.3	Adobe Photoshop CS2.....	33
2.6.4	Adobe Audition 3.0.....	36
2.6.5	Macromedia Dreamweaver 8.....	38
2.6.6	Xampp 1.7.7.....	39
2.6.6.1	Apache Web Server.....	40
2.6.6.2	PHP.....	41
2.6.6.3	MySQL.....	43
BAB III	PERANCANGAN SISTEM..	45
3.1	Tinjauan umum	45
3.1.1	Gambaran Umum Distro Slackers.....	45
3.1.2	Struktur Organisasi.....	46
3.1.3	Gambaran umum sistem lama.....	47
3.2	Analisis Sistem.....	48
3.2.1	Identifikasi Masalah	48
3.2.2	Titik Keputusan.....	49
3.2.3	Analisis SWOT.....	49
3.2.3.1	Kekuatan.....	50
3.2.3.2	Kelemahan.....	50
3.2.3.3	Peluang.....	51
3.2.3.4	Ancaman.....	51
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem..	52

3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	52
3.2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	53
3.2.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.. ..	53
3.2.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.. ..	54
3.2.4.2.3	Kebutuhan SDM.....	55
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	56
3.2.5.1	Kelayakan Teknologi	56
3.2.5.2	Kelayakan Hukum.....	57
3.2.5.3	Kelayakan Operasional	58
3.2.5.4	Kelayakan Ekonomi	58
3.3	Perancangan Sistem	64
3.3.1	Perancangan Tabel	65
3.3.2	Perancangan Antarmuka Website	67
3.3.2.1	Halaman Login Admin.....	67
3.3.2.2	Halaman Admin Lihat Data Kerah.....	68
3.3.2.3	Halaman Admin Edit Data Kerah	68
3.3.2.4	Halaman Admin Lihat Data Gambar	69
3.3.2.5	Halaman Admin Edit Data Gambar	69
3.3.2.6	Halaman Admin Lihat Data Lengan	70
3.3.2.7	Halaman Admin Edit Data Lengan	70
3.4	Perancangan Multimedia	71
3.4.1	Perancangan Konsep	71
3.4.2	Perancangan Isi	72

3.4.3	Perancangan Naskah	73
3.4.4	Material Collecting.....	75
3.4.5	Perancangan Grafik	79
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM..		91
4.1	Memproduksi Sistem	91
4.1.1	Membuat Background.....	92
4.1.2	Pembuatan Animasi di Adobe Flash CS3	93
4.1.3	Import File.....	98
4.1.4	Pengolahan Suara	99
4.1.5	Membuat Button.....	100
4.1.6	Membuat File .exe.....	101
4.1.7	Pembahasan Basis Data.....	103
4.7.1.1	Pembuatan Database.. ..	103
4.7.1.2	Pembuatan Tabel.....	105
4.1.8	Koneksi PHP dan MySQL	107
4.1.9	Pembahasan ActionScript	108
4.2	Menguji Sistem	111
4.2.1	Pengujian Error Sistem.....	111
4.2.2	Pengujian Terhadap Pengguna	112
4.3	Menggunakan Sistem.....	113
4.3.1	Tampilan Sistem untuk Admin	113
4.3.2	Penggunaan untuk Umum	114
4.4	Memelihara Sistem	115

4.4.1	Memelihara Perangkat Keras	116
4.4.2	Memelihara Perangkat Lunak	116
4.5	Manual Program.....	117
4.5.1	Intro	117
4.5.2	Menu Utama.....	118
4.5.3	Halaman Desain Kaos Pria.....	119
4.5.4	Halaman Desain Kaos Wanita.....	120
4.5.5	Halaman Sub Menu Kerah	121
4.5.6	Halaman Sub Menu Warna Kaos	121
4.5.7	Halaman Sub Menu Gambar Depan.....	122
4.5.8	Halaman Sub Menu Lengan Kaos.....	122
4.5.9	Halaman Sub Menu Ukuran	123
4.5.10	Halaman Durasi Pengerjaan	123
4.5.11	Halaman Tentang	124
4.5.12	Halaman Bantuan	124
4.5.13	Halaman Keluar.....	125
4.6	Keunggulan dan Kelemahan	126
4.6.1	Keunggulan Aplikasi.....	126
4.6.2	Kelemahan Aplikasi	126
BAB V	PENUTUP.....	127
5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Perangkat Keras Tahapan Pembuatan	53
Tabel 3.2 Perangkat Keras Tahapan Implementasi	54
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Tahapan Implementasi	55
Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat	59
Tabel 3.5 Hasil Analisis	63
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Admin	65
Tabel 3.7 Perancangan Tabel Kerah.....	65
Tabel 3.8 Perancangan Tabel Lengan	66
Tabel 3.9 Perancangan Tabel Konten.....	66
Tabel 3.10 Perancangan Naskah	73
Tabel 3.11 Gambar Konten Kaos.....	75
Tabel 3.12 Macam-macam Bentuk Kerah	77
Tabel 3.13 Macam-macam Bentuk Lengan	78
Tabel 4.1 Pengujian Error Sistem.....	111
Tabel 4.2 <i>Kuesioner</i>	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.2 Struktur Piramid	15
Gambar 2.3 Struktur Linear.....	16
Gambar 2.4 Struktur Menu.....	17
Gambar 2.5 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.8 Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	29
Gambar 2.9 Tampilan Jendela Kerja Adobe Flash CS3.....	30
Gambar 2.10 Tampilan Jendela Kerja Adobe Photoshop CS2	33
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition Edit View.....	36
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Audition Multitrack View	37
Gambar 2.13 Tampilan Macromedia Dreamweaver 8.....	38
Gambar 2.14 Tampilan Xampp for Windows	39
Gambar 2.15 Tampilan Control Panel Xampp.....	40
Gambar 2.15 Tampilan phpMyAdmin	43
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Distro Slackers	46
Gambar 3.2 Alur Diagram Pemesanan Produk	47
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Login Admin	67
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Data Kerah.....	68
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Edit Data Kerah.....	68

Gambar 3.6	Rancangan Halaman Data Gambar	69
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Edit Data Gambar.....	69
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Data Lengan	70
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Edit Data Lengan.....	70
Gambar 3.10	Struktur Piramid Aplikasi Desain Kaos	72
Gambar 3.11	Rancangan Intro.....	79
Gambar 3.12	Rancangan Menu Utama	80
Gambar 3.13	Rancangan Menu Kaos Pria	81
Gambar 3.14	Rancangan Menu Kaos Wanita	82
Gambar 3.15	Rancangan Sub Menu Kerah	83
Gambar 3.16	Rancangan Sub Menu Warna	84
Gambar 3.17	Rancangan Sub Menu Gambar	85
Gambar 3.18	Rancangan Sub Menu Lengan.....	87
Gambar 3.19	Rancangan Sub Menu Ukuran dan Bahan.....	88
Gambar 3.20	Rancangan Sub Menu Durasi Pengerjaan	89
Gambar 3.21	Rancangan Menu Bantuan.....	89
Gambar 3.22	Rancangan Menu Tentang.....	90
Gambar 3.23	Rancangan Menu Keluar	90
Gambar 4.1	Kotak Dialog New pada Adobe Photoshop CS2.....	92
Gambar 4.2	Tampilan Background	93
Gambar 4.3	Tampilan Loading	94
Gambar 4.4	Layer-layer	95
Gambar 4.5	Up, Over, Down	96

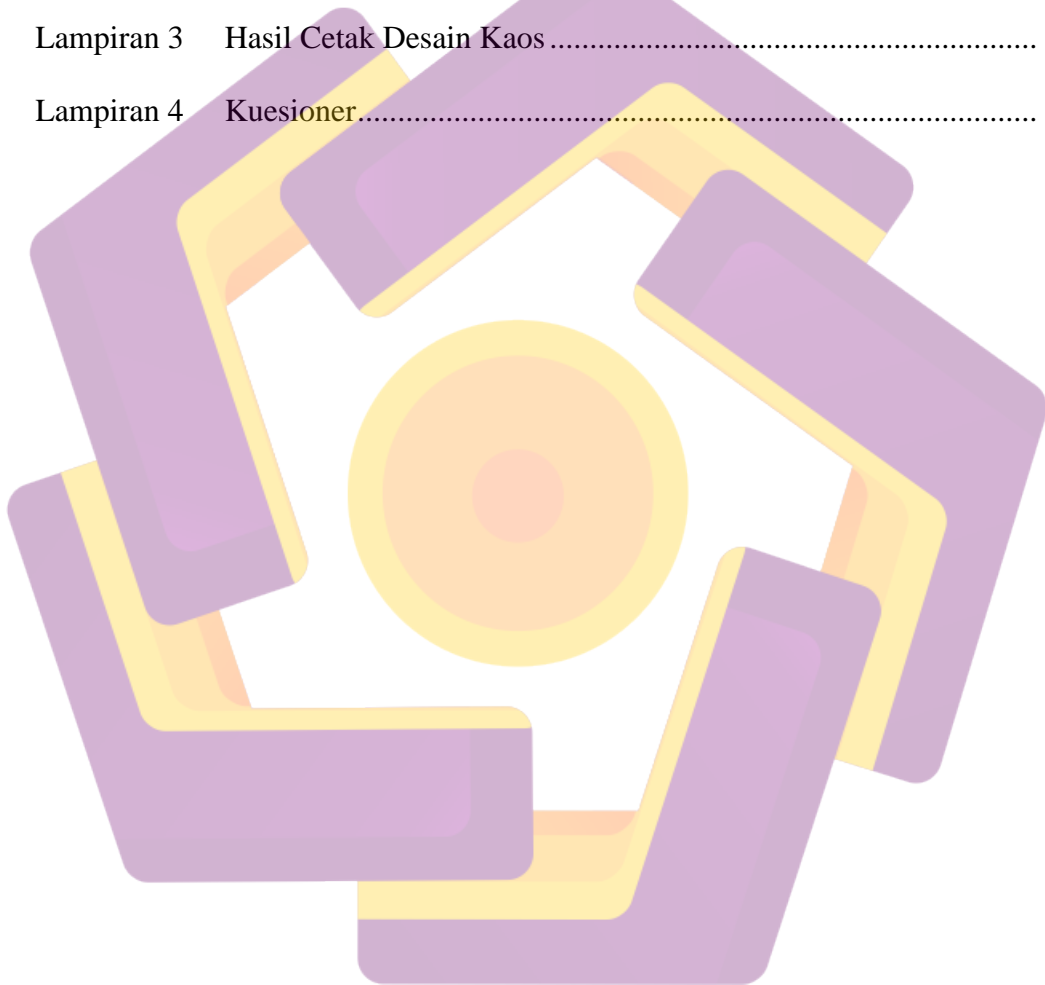
Gambar 4.6	Tombol-tombol Menu Utama.....	97
Gambar 4.7	Jendela Import to Library	98
Gambar 4.8	Tampilan Library di Adobe Flash CS3	98
Gambar 4.9	Tampilan Adobe Audition 3.0.....	99
Gambar 4.10	Tampilan Jendela Convert to Symbol	100
Gambar 4.11	Membuat Button.....	100
Gambar 4.12	Jendela Publish Setting.....	101
Gambar 4.13	Tampilan phpMyAdmin	103
Gambar 4.14	Tampilan <i>Create New Database</i>	104
Gambar 4.15	Tampilan Create Table	105
Gambar 4.16	Tabel Admin.....	105
Gambar 4.17	Tabel Gambar Depan.....	106
Gambar 4.18	Tabel Kerah	106
Gambar 4.19	Tabel Lengan.....	106
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Loading Intro	108
Gambar 4.21	Tampilan Keluar.....	109
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Bantuan.....	109
Gambar 4.23	Halaman Tentang.....	110
Gambar 4.24	Tampilan Xampp Control Panel.....	113
Gambar 4.25	Tampilan <i>Login Admin</i>	113
Gambar 4.26	Tampilan Halaman Utama Admin.....	114
Gambar 4.27	Tampilan Intro	117
Gambar 4.28	Tampilan Menu Utama.....	118

Gambar 4.29	Tampilan Desain Kaos Pria	119
Gambar 4.30	Tampilan Desain Kaos Wanita.....	120
Gambar 4.31	Tampilan Submenu Kerah Kaos.....	121
Gambar 4.32	Tampilan Submenu Warna Kaos.....	121
Gambar 4.33	Tampilan Sub Menu Gambar Depan Kaos.....	122
Gambar 4.34	Tampilan Sub Menu Lengan.....	122
Gambar 4.35	Tampilan Sub Menu Ukuran Kaos.....	123
Gambar 4.36	Tampilan Sub Menu Durasi Pengerjaan.....	123
Gambar 4.37	Tampilan Halaman Tentang.....	124
Gambar 4.38	Tampilan Halaman Bantuan.....	124
Gambar 4.39	Tampilan Halaman Keluar	125



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	1
Lampiran 2 Foto Penulis Dengan <i>Store Manager</i> Distro Slackers	2
Lampiran 3 Hasil Cetak Desain Kaos	3
Lampiran 4 Kuesioner	4



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangan yang sangat pesat saat ini adalah teknologi informasi dan komputer khususnya multimedia. Multimedia saat ini dapat digunakan sebagai media promosi, media informasi bagi suatu perusahaan, media informasi dalam menjelaskan ilmu pengetahuan.

Katalog kaos pada suatu perusahaan distro sangat penting. Katalog kaos dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia. Perkembangan aplikasi multimedia saat ini sudah mengarah pada multimedia yang bersifat dinamis. Integrasi antara aplikasi Adobe Flash dengan *database* MySQL mampu membuat multimedia menjadi dinamis, yang berarti informasi yang disampaikan dapat *di-update* tanpa harus mengganti file mentahnya. Integrasi ini dapat membuat aplikasi multimedia yang lebih kaya.

Aplikasi desain kaos ini, penyusun membatasi masalah dalam bagian-bagian tertentu seperti memadupadankan kerah, lengan, gambar depan, dan warna kaos. Data gambar lengan, kerah dan gambar depan kaos dapat diganti atau diperbarui oleh admin, dengan kata lain aplikasi terkoneksi dengan *database* sehingga admin dapat memperbarui data gambar lengan, kerah, dan gambar depan tanpa harus mengganti file mentahnya. Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Flash CS3, Macromedia Dreamweaver 8, MySQL serta PHP untuk membuat *interface* admin.

Kata Kunci : multimedia dinamis, desain kaos.

ABSTRACT

Development of information technology very quickly and produce new innovations along with the development of human thought patterns constantly changing towards the better. One of the very quick development today is particularly information technology and computer multimedia. Multimedia now can be used as a media campaign, media information for company, the media information in explaining science.

Catalog of t-shirts is very important for company. T-shirts can be a website catalog and multimedia based application program. The development of multimedia applications has led to the current dynamic multimedia. The integration between Adobe Flash applications with the MySQL database to be able to create dynamic multimedia, which means that the information presented can be updated without having to replace the raw file. This integration can create a richer multimedia applications.

The t-shirt design application, the authors limit the problem in certain parts like mix and match the collar, sleeves, front image, and color. Data picture of sleeves, collar and front of image can be changed or updated by admin, otherwise the application connected to the database so that the admin can update the image data sleeves, collar and front images without having to change the origin file. The software that will be used to make this application are Adobe Flash CS3, Macromedia Dreamweaver 8, MySQL, and PHP to create the admin interface.

keywords : *dynamic multimedia, t-shirt design.*