

**PERANCANGAN APLIKASI KAMAR KOS
“MY ROOM MY DESIGN”
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Aemon Rizki

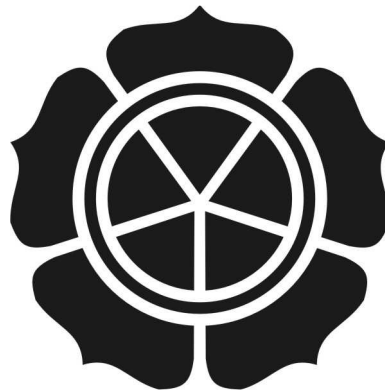
08.11.2119

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN APLIKASI KAMAR KOS
“MY ROOM MY DESIGN”
BERBASIS FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Aemon Rizki

08.11.2119

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Kamar Kos
“My Room My Design”
Berbasis Flash**

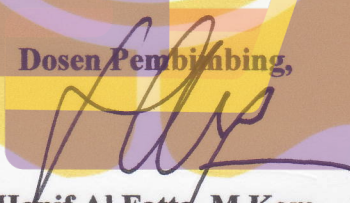
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aemon Rizki

08.11.2119

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Kamar Kos

“My Room My Design”

Berbasis Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aemon Rizki

08.11.2119

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

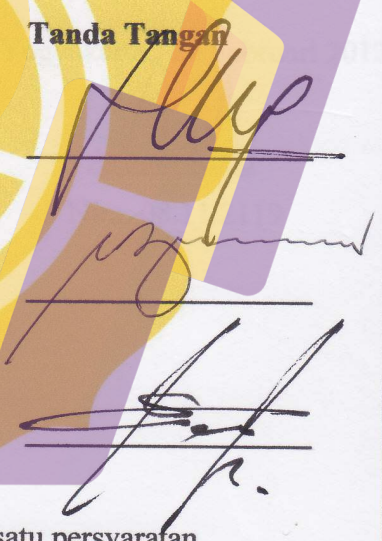
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fattah, M.Kom
NIK. 190302096

Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis tertera di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

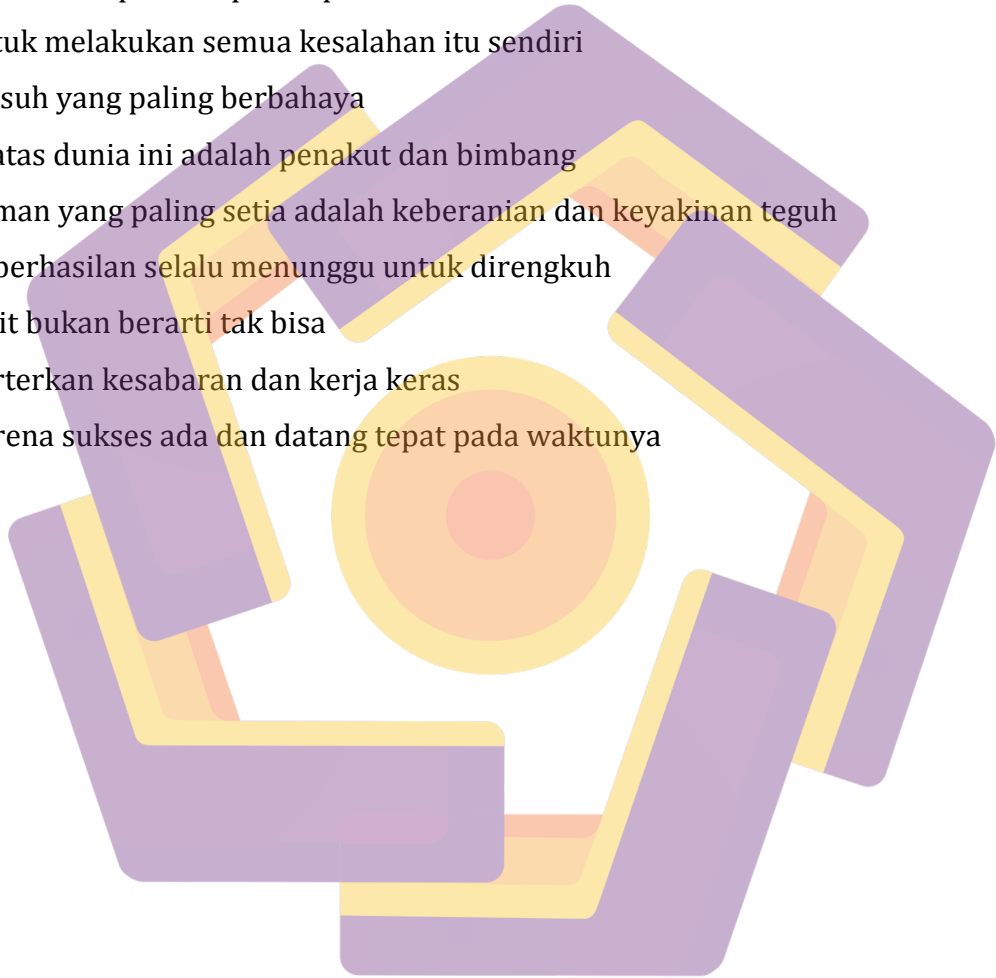
Yogyakarta, 20 Februari 2012


Aemon Rizki

Nim. 08.11.2119

MOTTO

Jangan mengaku kalah sebelum mencoba
Beljarlah dari kesalahan orang lain
Anda tak dapat hidup cukup lama
untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri
Musuh yang paling berbahaya
di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang
Teman yang paling setia adalah keberanian dan keyakinan teguh
Keberhasilan selalu menunggu untuk direngkuh
Sulit bukan berarti tak bisa
Barterkan kesabaran dan kerja keras
Karena sukses ada dan datang tepat pada waktunya



PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada orang-orang yang aku sayangi :

- **Allah SWT** yang telah memberikan semua nikmat dan karunia nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
- Kepada kedua orang tua ku **Ali Husin, S. Sos** dan **Ernawati, S. Pd** yang telah mendoakan, mendukung, dan selalu bersabar dalam mendidik kami. Terima kasih, semoga Kami bisa membahagiakan dan membuat bangga kalian Amin.
- Kepada saudara-saudara ku, abang **Anton Aries Saputra, ST** dan **Fajrinaldi Surya, S. Pd** serta Ayuk **Erin Meylinda, ST** yang selalu memberikan semangat kepada ku selama ini.
- Kepada seseorang disana yang selalu memberikan support dan semangatnya kepadaku, terimakasih semangatmu sayang.
- Kepada Sahabat-sahabatku yang selama ini menemani dan memberi motivasi kepada ku, anak **S1-TI 08 D** semoga kita menjadi orang sukses semua, Amin.
- Anak-anak kontrakan Soropadan yang dulu maupun yang sekarang, teman-teman seperjuangan **IKMBU Yogyakarta**. Dan kepada semua teman-teman dan orang2 yang tidak bisa kusebutkan namanya satu-persatu, terima kasih buat semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi ilmu, kesehatan, dan kesabaran, sehingga skripsi yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Kamar Kos “My Room My Design” Berbasis Flash”** dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen Pembimbing yang telah memberi saran, masukan dan arahnya dalam membimbing penulisan skripsi ini hingga selesai.
4. Seluruh Keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik saudara-saudara akan membantu memperbaiki skripsi ini. Dimasa yang akan datang penulis mengharapkan semoga skripsi ini bisa memberikan nilai positif bagi semua pihak.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2012

Penulis



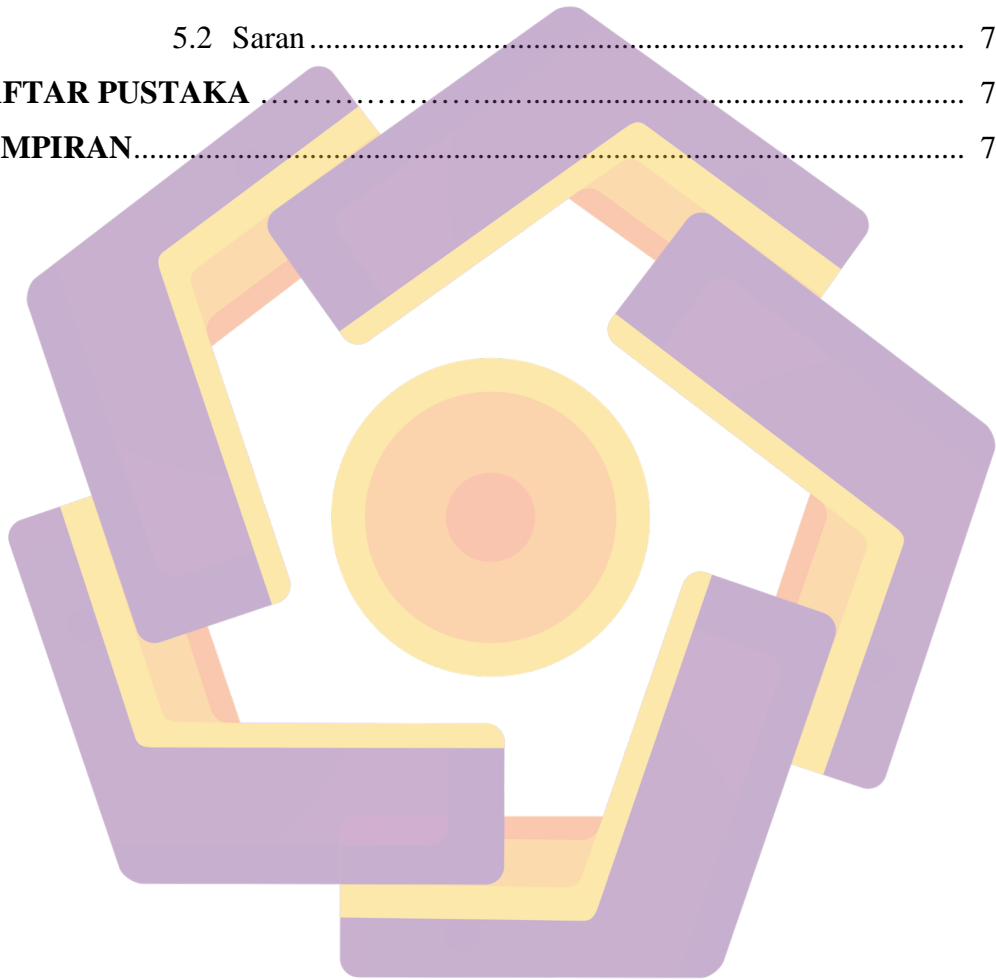
DAFTAR ISI

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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
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	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Elemen - Elemen Multimedia.....	8
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	10
2.2.1 Struktur Linier	10
2.2.2 Struktur Hierarkis	11
2.2.3 Struktur Piramida.....	11
2.2.4 Struktur Polar.....	11

2.3	Langkah – Langkah Mengembangkan Aplikasi Multimedia	13
2.3.1	Mendefinisikan Masalah	14
2.3.2	Studi Kelayakan.....	14
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	14
2.3.4	Merancang Konsep.....	14
2.3.5	Merancang Isi	15
2.3.6	Menulis Naskah	15
2.3.7	Merancang Grafik.....	15
2.3.8	Memproduksi Sistem.....	15
2.3.9	Mengetes Sistem.....	15
2.3.10	Menggunakan Sistem	15
2.3.11	Memelihara Sistem.....	16
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.4.1	Adobe Flash CS5	16
2.4.2	Adobe Photoshop CS3.....	25
2.4.3	3D Studio Max 7	25
2.5	Kamar Kost.....	26
2.5.1	Definisi Kamar <i>Kost</i>	26
2.5.2	Kegunaan Kamar <i>Kost</i>	27
2.5.3	Kriteria Kamar <i>Kost</i>	27
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1	Analisis.....	29
3.1.1	Mendefinisikan Masalah	29
3.1.2	Study Kelayakan	30
3.1.2.1	Kelayakan Teknologi	30
3.1.2.2	Kelayakan Ekonomi.....	30
3.1.2.3	Kelayakan Operasional	31
3.1.2.4	Kelayakan Hukum	31
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	31
3.1.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	31
3.1.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Softwear</i>).....	32

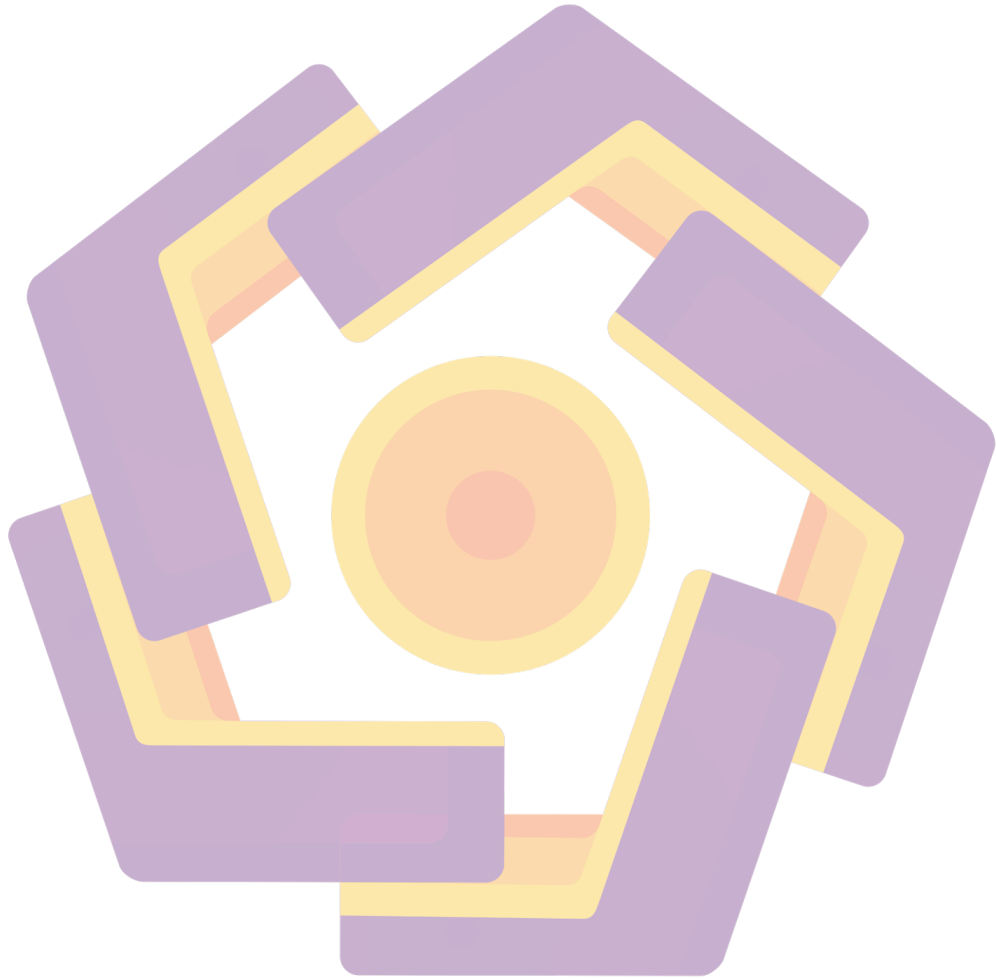
3.1.3.3	Kebutuhan Sumberdaya Manusia (<i>Brainwear</i>)	33
3.2	Perancangan	33
3.2.1	Proses Perancangan.....	33
3.2.1.1	Merancang Konsep	33
3.2.1.2	Merancang Isi.....	34
3.2.1.3	Merancang Naskah.....	35
3.2.1.4	Merancang Grafik	36
3.2.2	Latar Belakang Cerita (<i>Background Story</i>).....	36
3.2.3	Perancangan Antar Muka.....	36
3.2.3.1	Layar Intro	37
3.2.3.2	Layar Insert Name.....	38
3.2.3.3	Layar Home	39
3.2.3.4	Layar Instruction	39
3.2.3.5	Layar About	40
3.2.3.6	Layar Size	40
3.2.3.7	Layar Price	41
3.2.3.8	Layar Aplikasi.....	41
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Implementasi	42
4.1.1	Perangkat Keras	42
4.1.2	Perangkat Lunak	42
4.2	Pembahasan	42
4.2.1	Tampilan Intro	43
4.2.2	Tampilan Insert Name.....	44
4.2.3	Tampilan Home	46
4.2.4	Tampilan Instruction	48
4.2.5	Tampilan About	50
4.2.6	Tampilan Size	50
4.2.7	Tampilan Price	52
4.2.8	Tampilan Aplikasi.....	54
4.3	Pemeliharaan	68

4.4 Kelebihan dan Kelemahan.....	68
4.4.1 Kelebihan	69
4.4.2 Kelemahan	69
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
Tabel 3.3	Rincian Jenis dan Harga Furniture.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	10
Gambar 2.3	Struktur Hierarkis.....	11
Gambar 2.4	Struktur Piramida	11
Gambar 2.5	Struktur Polar	12
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2.7	Tampilan Start Page Adobe Flash CS5.....	17
Gambar 2.8	Jendela Utama	18
Gambar 2.9	Tampilan Toolbox.....	19
Gambar 3.1	Struktur Hierarki Aplikasi My Room My Design	34
Gambar 3.2	Model Simbol.....	35
Gambar 3.3	Layar Intro	38
Gambar 3.4	Layar Insert Name.....	38
Gambar 3.5	Layar Home	39
Gambar 3.6	Layar Instruction	39
Gambar 3.7	Layar About	40
Gambar 3.8	Layar Size	40
Gambar 3.9	Layar Price	41
Gambar 3.10	Layar Aplikasi.....	41
Gambar 4.1	Tampilan Intro	43
Gambar 4.2	Tampilan Insert Name.....	44
Gambar 4.3	Tampilan Home	47
Gambar 4.4	Tampilan Instruction	49
Gambar 4.5	Tampilan About	50
Gambar 4.6	Tampilan Size	51
Gambar 4.7	Tampilan Price	52
Gambar 4.8	Tampilan Detail Price	53
Gambar 4.9	Tampilan Aplikasi.....	54

INTISARI

Kamar kos merupakan hunian sementara bagi mahasiswa yang ingin menuntut ilmu di suatu universitas. Untuk itu mahasiswa memerlukan tempat tinggal yang kondusif agar dapat menjalankan tugas dengan baik sebagai mahasiswa. Ukuran kamar, interior, warna dinding, jenis furnitur, lantai, jumlah cahaya, dan pengaturan ruang semua mempengaruhi kenyamanan dan keefektifitas kegunaan barang. Pengaturan yang benar dari lingkungan kamar kos akan membuat para mahasiswa menjadi lebih nyaman dan aman untuk menempati kamarnya. Untuk itu dibuatlah aplikasi untuk pengaturan kamar “*My Room My Design*” ini. Aplikasi ini nantinya akan membantu mahasiswa berexperimen dalam mendesain lingkungan kamar kos sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Tujuan Penulisan skripsi ini adalah membuat aplikasi desain kamar kos khususnya bagi para mahasiswa yang ingin mendesain kamarnya sendiri. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu metode analisis dan perancangan. Hasil yang ingin dicapai adalah terciptanya aplikasi “*My Room My Design*” yang dibangun dengan *software Adobe Flash CS5*. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam aplikasi ini berupa ruangan atau kamar, dinding, lantai dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada *software Adobe Flash CS5*. Tetapi tidak semua elemen di buat dengan *software Adobe Flash CS5*, ada juga elemen-elemen lain yang di ambil dari internet seperti kursi, meja, kasur dan lain-lain. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, *layer* dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionsript* dan *motion* dalam mengatur elemen-elemen pada aplikasi ini agar aplikasi ini menjadi lebih menarik dan nyata untuk dilihat.

Dari proses membangun Perancangan Aplikasi Kamar Kos “*My Room My Design*” menggunakan *Adobe Flash CS5*, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut (1) Aplikasi “*My Room My Design*” mampu memberikan alternatif perancangan kamar bagi para user. (2) User dapat memilih *furniture-furniture* dalam merancang atau mendesain ulang kamarnya sendiri. (3) Aplikasi “*My Room My Design*” memberikan pilihan ukuran kamar bagi para user. (4) User dapat memperkirakan biaya dalam perancangan kamarnya sendiri dengan memilih *furniture* sesuai harga atau uang yang dimiliki.

Kata kunci : Aplikasi, Kamar, *Adobe Flash CS5*

ABSTRACT

Dorm room a temporary residence for students who wish to study at a university. The students need a good place to live in order to learn well as a student. Room sizes, interior, wall color, type of furniture, flooring, light amount, and arrangement of space all affect the comfort and benefit. Correct setting of a dorm room environment will make the students become more comfortable and safe to occupy his room. There fore made on for setting the room "My Room My Design". This application will help students experimented in designing a dorm room, so the environment becomes more effective and efficient.

Purpose of writing this thesis is to create a dorm room design applications, especially for students who want to design his own room. The method used in the writing of this thesis is analysis and design methods. Results to be achieved is the creation of the application "My Room My Design" using Adobe Flash CS5 software. In making this application the authors use some elements of rooms, walls, floors and other elements to take advantage of existing tools in Adobe Flash CS5 software. But not all the elements created with Adobe Flash CS5 software, there are also other elements taken from the internet such as chairs, tables, mattresses and others. Elements that have been prepared and made then stacking the scene author, layers and frames in accordance with what the author designed. Authors make use of actionscript and motion in arranging elements in this application that this application becomes more interesting and real to be seen.

Application of the process of building design "My Room My Design" using Adobe Flash CS5, it can be obtained the following results (1) Application "My Room My Design" is able to provide an alternative design for the user's room. (2) User can choose all furniture in designing or redesigning his own room. (3) Application "My Room My Design" provides a selection of room size for the user. (4) User can estimate the cost of his own design by choosing the furniture according to the price or the money they had.

Keywords: Applications, Room, Adobe Flash CS5