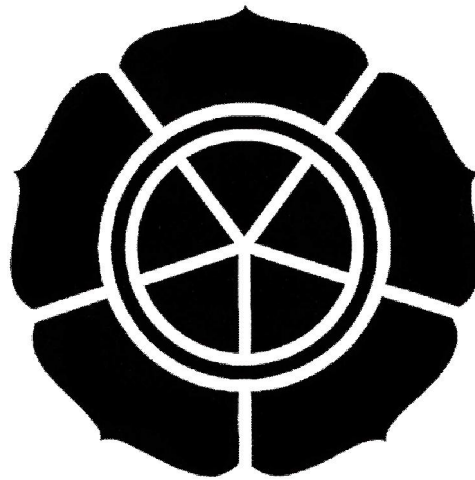


PERANCANGAN APLIKASI KATALOG INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA BUTIK BUSANA SUNNAH
BANJARMASIN BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI



disusun oleh

Risman Yulianto Suprian

08.12.2844

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Katalog Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Butik
Busana Sunnah Banjarmasin Berbasis Multimedia**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risman Yulianto Suprian

08.12.2844

Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 15 Juli 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Katalog Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Butik
Busana Sunnah Banjarmasin Berbasis Multimedia**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
RISMAN YULIANTO SUPRIAN

08.12.2844

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 15 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK 190302096**



**Bayu Setiaji, M.Kom
NIK 190000003**



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK 190302047**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302001

MOTTO

○ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah

○ Hidup tidak menghadiahkan barang
sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja
keras.

○ Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi
buang lah pengalaman buruk yang hanya
merugikan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang telah banyak membantu dan memberi semangat untuk menyelesaikan,

- Ø Allah SWT yang telah melimpahkan banyak kebahagiaan dan kemudahan dalam hidup ini juga dalam mengerjakan skripsi ini.
- Ø Mama dan papa saya yang telah banyak memberikan bantuan doa yang tak pernah putus, moral, materil serta kasih sayang yang tulus dari kecil hingga sekarang.
- Ø Kepada pacar saya tercinta Dian, yang telah banyak membantu dan mensupport saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Ø Kepada teman saya Pandu yang telah banyak memberikan masukan dalam skripsi ini.

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 disuatu 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, 20 Juli 2013

Risman Yulianto Suprian

NIM: 08.12.2844

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI KATALOG INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA BUTIK BUSANA SUNNAH BANJARMASIN BERBASIS MULTIMEDIA” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, direktur AMIKOM.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan menjadi amal jariyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis mohon maaf. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis.

Yogyakarta, 20 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Peneliatan	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II DASAR TEORI

2.1 Pengertian Katalog	8
2.2 Pengertian Promosi.	9
2.3 Konsep Dasar Multimedia	10
2.3.1 Pengertian Multimedia	11
2.3.2 Sejarah Multimedia	13
2.3.3 Komponen Multimedia.....	13
2.3.4 Jenis Multimedia	15
2.3.4.1 Multimedia Linier.....	15
2.3.4.2 Multimedia Interaktif.....	16
2.3.5 Siklus Pengembangan Multimedia.....	16
2.3.6 Pendefinisian Maslah Multimedia	17
2.3.7 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	18
2.3.8 Masalah Dalam Multimedia	18
2.3.9 Studi Kelayakan	19
2.3.10 Merancang Konsep.....	20
2.3.11 Merancang Isi Multimedia.....	20
2.3.12 Merancang Isi Naskah	20
2.3.13 Merancang Storyboard	22
2.3.14 Merancang Grafik Pada Multimedia	22
2.3.15 Memproduksi Sistem Multimedia.....	24
2.3.16 Pengetesan Sistem Multimedia.....	25
2.3.17 Penggunaan Sistem Multimedia	25
2.3.18 Pemeliharaan Sistem Multimedia	25

2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	25
2.4.1 Adobe Photoshop CS5	25
2.4.2 Adobe Flash CS3	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Tentang Perusahaan	30
3.1.1 Profil Perusahaan	30
3.1.2 Logo Perusahaan.....	30
3.1.3 Visi Misi Perusahaan.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.2.1 Pendefinisian Masalah.....	32
3.3 Analisis PIECES.....	33
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.5 Analisis Kelayakan Sistem	38
3.6 Perancangan Antar Muka.....	39
3.6.1 Rancangan Tampilan Depan Katalog.....	40
3.6.2 Tampilan Menu Kerudung	42
3.6.3 Tampilan Menu Perlengkapan Sholat	43

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem.....	44
4.1.1 Pembuatan Desain Gambar Header Katalog	44
4.1.2 Membuat Movie.....	48
4.1.3 Mengolah Suara	54
4.2 Implementasi.....	55
4.2.1 Persiapan Aset-aset	55



4.2.2 Pembuatan Tombol Menu	57
4.2.3 Pembuatan Animasi	60
4.3 Membuat File .exe	63
4.4 Pengetesan.....	64
4.4.1 Pengetesan Sistem.....	64
4.4.2 Pengetesan Pengguna	68
4.5 Manual Aplikasi	69
4.5.1 Intro	69
4.5.2 Menu Home	70
4.5.3 Menu Kerudung	71
4.5.4 Menu Busana Muslim	72
4.5.5 Menu Busana Anak.....	73
4.5.6 Menu Perlengkapan Sholat.....	74
4.5.7 Menu Aksesoris	75
4.6 Manual Instalasi	76
4.7 Mempublikasikan Dengan Compact Disk (CD)	76
4.8 Prosedur Pemakaian Aplikasi	79
4.9 Pemeliharaan Sistem.....	79
4.10 Pemeliharaan Program (Isi CD Interaktif).....	80
4.11 Evaluasi Kuesioner	81

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	91
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Faktor Kelayakan..	19
Tabel 3.1 Analisis PIECES	35
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing	67
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Pertama	81
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Kedua.....	82
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Ketiga.....	83
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Keempat	84
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Kelima.....	85
Tabel 4.7 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Keenam	86
Tabel 4.8 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Ketujuh.....	87
Tabel 4.9 Tabel Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan Kedelapan.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	14
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 2.3 Tampilan Photoshop CS5.....	27
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Flash CS3	29
Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	31
Gambar 3.2 Tampilan Depan Katalog	40
Gambar 3.3 Tampilan Menu Kerudung ..	42
Gambar 3.4 Tampilan Menu Perlengkapan Sholat.....	43
Gambar 4.1 Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Awal Desain Header	47
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	48
Gambar 4.4 Pengaturan Resolusi Pixel Document.....	49
Gambar 4.5 Menginput File ke Adobe Flash	49
Gambar 4.6 Pengolahan Seluruh Elemen Dalam Adobe Flash.....	50
Gambar 4.7 Tampilan Animasi Logo	51
Gambar 4.8 Pengolahan Sub Menu Profile Dalam Adobe Flash	52
Gambar 4.9 Tampilan Masking Logo Header.....	53
Gambar 4.10 Pengolahan Seluruh Elemen Dalam Adobe Flash.....	53
Gambar 4.11 Tampilan Hasil Import Musik	55
Gambar 4.12 Tampilan Header Menu Desain Aplikasi.....	56
Gambar 4.13 Tampilan Header Desain... ..	56
Gambar 4.14 Tampilan Timeline Symbol Button	58

Gambar 4.15 Action Frame	59
Gambar 4.16 Animasi Frame by Frame..	61
Gambar 4.17 Membuat Create Motion Tween.....	62
Gambar 4.18 Tampilan Publish Setting	63
Gambar 4.19 Tampilan Error Program	65
Gambar 4.20 Tampilan Action Script Yang Salah	65
Gambar 4.21 Tampilan Menu Intro	70
Gambar 4.22 Tampilan Menu Home	70
Gambar 4.23 Tampilan Menu Kerudung	71
Gambar 4.24 Tampilan Menu Busana Muslim	72
Gambar 4.25 Tampilan Menu Busana Anak.....	73
Gambar 4.26 Tampilan Menu Perlengkapan Sholat.....	74
Gambar 4.27 Tampilan Menu Aksesoris	75
Gambar 4.28 Tampilan Splash Screen.....	77
Gambar 4.29 Tampilan Burn CD.....	78
Gambar 4.30 Tampilan Proses Burning	78
Gambar 4.31 Tampilan Proses Burning Selesai	79
Gambar 4.32 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama	81
Gambar 4.33 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua.....	82
Gambar 4.34 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga.....	83
Gambar 4.35 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat	84
Gambar 4.36 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima.....	85
Gambar 4.37 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Keenam	86
Gambar 4.38 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketujuh	87
Gambar 4.39 Pie Chart Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedelapan	88

INTISARI

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya promosi suatu instansi atau perusahaan. Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Salah satu teknologi penting dalam teknologi informasi adalah aplikasi multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan computer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video gambar yang saling berinteraksi satu sama lain karena multimedia mampu menghasilkan sesuatu yang lebih menarik.

Berdasarkan masalah dan latar belakang diatas maka dibuatlah “Perancangan Aplikasi Katalog Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Butik Busana Sunnah Banjarmasin Berbasis Multimedia”. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah merancang system pemasaran produk berbasis multimedia agar informasi tentang produk yang ditawarkan dapat dikenal oleh pelanggan, sehingga membantu perusahaan dalam meningkatkan perluasan daerah pemasaran dan meningkatkan efektifitas kinerja perusahaan.

Kata Kunci: Multimedia, Busana Sunnah, Katalog

ABSTRACT

Very supportive and technological sophistication needed to help smooth the promotion of an agency or company. Current technological developments have influenced every aspect of human life and is necessary as a means of support that can support information that is precise, fast and accurate.

One of the key technologies in information technology is the application of multimedia. Multimedia is one way to facilitate the delivery of certain information in visual form, the presence of multimedia has changed the way people interact with computers is through media images, text, audio (voice) animation and video images that interact with each other because of multimedia capable produce something more interesting.

Based on the background of the above problems and then be made to "Designing Applications Interactive Catalog For Media Promotional Clothing Boutique Sunnah In Banjarmasin Based Multimedia".The objective of this application is to design the system so that multimedia-based marketing information about products offered can be recognized by customers, thus helping companies improve marketing and increase the extent of the effectiveness of the company's performance.

Keywords:Multimedia,FashionSunnah,Catalog