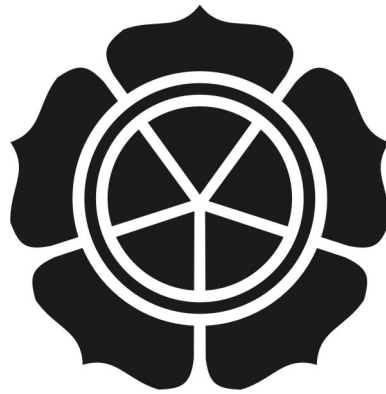


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN
TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT
PANJANTAN KULONPROGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Melawati

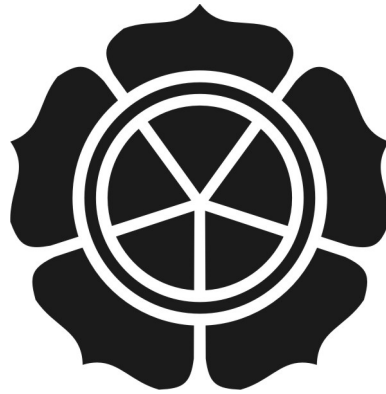
09.12.3943

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN
TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT
PANJANTAN KULONPROGO**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana SI
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Melawati

09.12.3943

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN
TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT PANJANTAN
KULONPROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Melawati

09.12.3943

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 April 2013

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN
TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT PANJANTAN
KULONPROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Melawati

09.12.3943

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S. Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Mei 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil 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 terdapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Melawati
09.12.3943

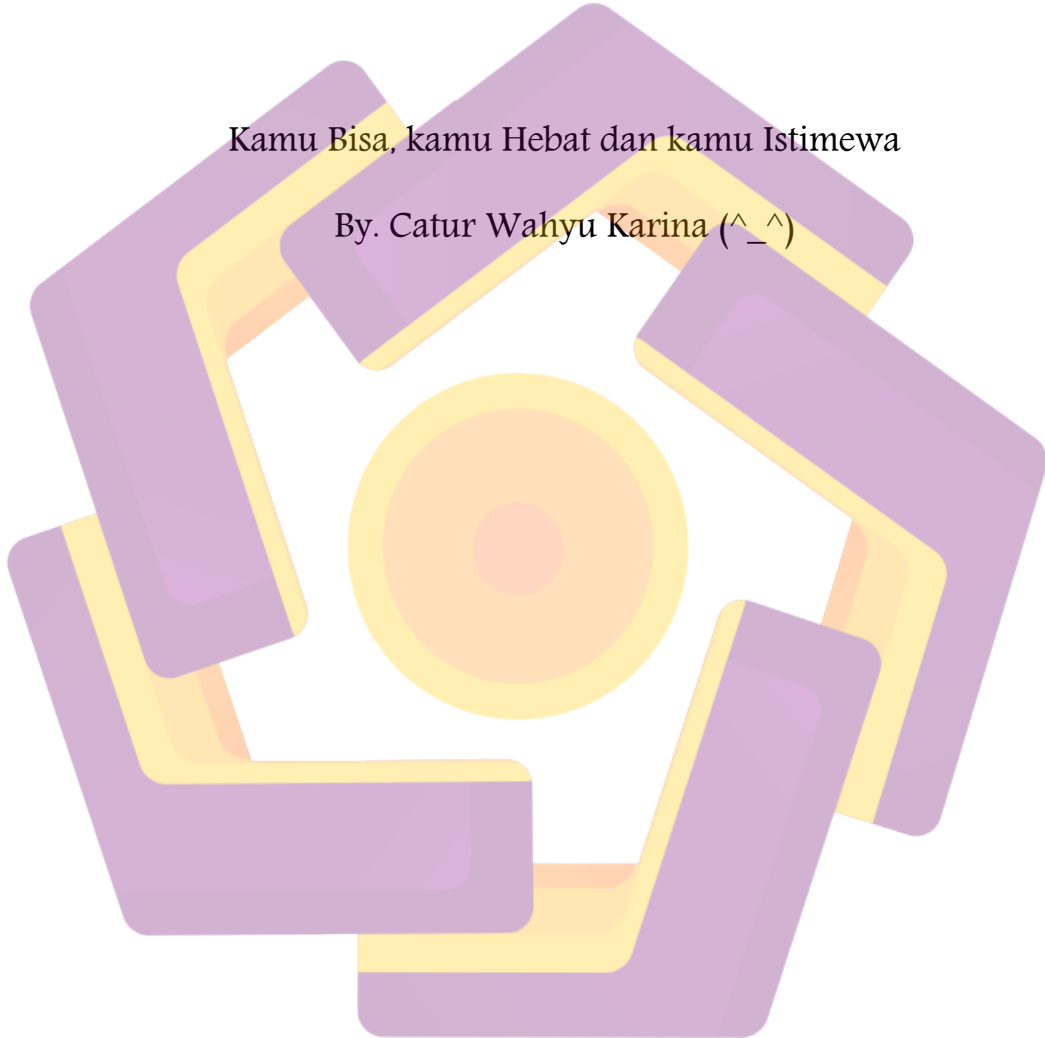
MOTTO

Belive it Do it And Get 2 Succes

By. C.Alamsyah (^_^)

Kamu Bisa, kamu Hebat dan kamu Istimewa

By. Catur Wahyu Karina (^_^)



PERSEMBAHAN

- Allah SWT dan nabi Muhammad SAW
- Untuk Mamah dan Papah tercinta yang sudah memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan, tenaga dan doanya selama ini.
- Untuk Tete (Lia), Aa (Ade) & adik-adikku (Silvy, Nova, Labib) yang telah memberikan dukungan & doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk tunanganku yang tercinta Cipto Alamsyah S.H memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan, Kesabaran dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk bapak Melwin Syafrizal S.Kom, M.Eng yang telah menjadi dosen pembimbing saya dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk sahabat-sahabatku yang tidak berhenti mensupport dan menyemangatiku untuk menyelesaikan skripsi ini Sherly, Selvi, Nova, Ika, Chery dan semua teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.
- Teman-teman Student Staff Catur, Mba Anggit, Lutfi dan Mas Arif.
- Untuk teman-teman kelas S1 SI F'09 (Big Family 69) Terim kasih semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN TAS WANITA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA KERAJINAN SERAT ALAM DINIA CRAFT PANJANTAN KULONPROGO”**.

Terwujudnya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Melwin Syafrizal S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu selama proses pengajuan judul sampai dengan selesainya pembuatan proposal skripsi ini.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Penulis

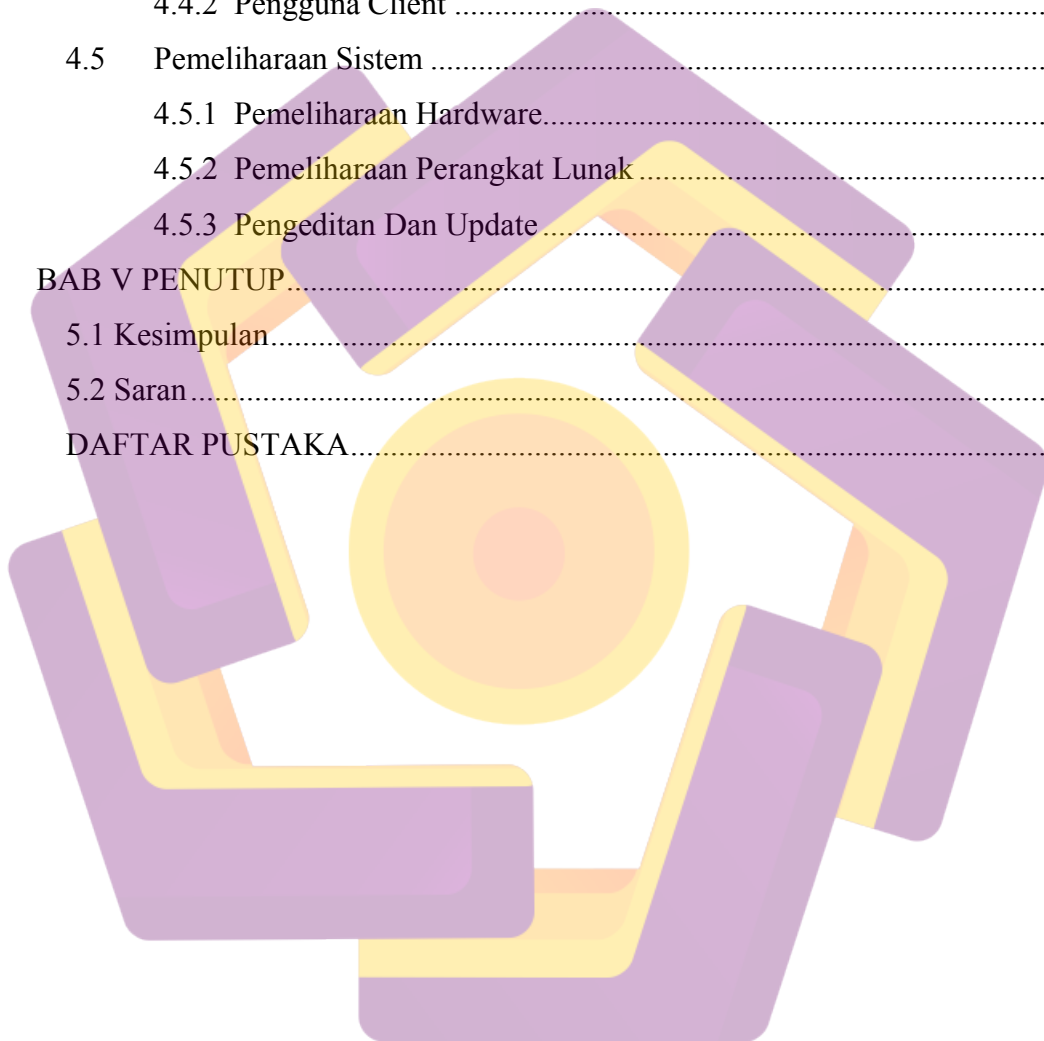
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	ivii
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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 Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.2 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.3 Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.2.4 Struktur Multimedia.....	10

2.3	Tahap Pengembangan Multimedia.....	13
2.3.1	Concept.....	13
2.3.2	Design.....	13
2.3.3	Material Collectin.....	13
2.3.4	Asembly.....	14
2.3.5	Testing.....	14
2.3.6	Distribution.....	14
2.4	Software Yang Digunakan.....	14
2.4.1	Adobe Flash CS4.....	14
2.4.2	MySQL.....	15
2.4.3	Adobe Dreamweaver.....	16
2.4.4	Adobe Photoshop.....	17
2.4.5	ActionScript.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		21
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Gambaran Umum Dinia Craft.....	21
3.1.2	Struktur Organisasi.....	21
3.2	Analisis Pieces.....	22
3.2.1	Analisis Kinerja (Performance).....	22
3.2.2	Analisis Infomasi (Information).....	23
3.2.3	Analisis Ekonomi (Economic).....	24
3.2.4	Analisis Pengendalian (Control).....	24
3.2.5	Analisis Efisiensi.....	25
3.2.6	Analisis Pelayanan (Service).....	26
3.2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.2.7.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
3.2.7.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.2.7.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	27
3.2.8	Analisis Kelayakan Sistem.....	27
3.2.8.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	27
3.2.8.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	28

3.2.8.3	Analisis Kelayakan Operasional	28
3.3	Perancangan Sistem.....	28
3.3.1	Perancangan Tabel	29
3.3.2	Perancangan Konsep	31
3.3.3	Perancangan Isi.....	31
3.3.4	Perancangan Naskah.....	32
3.3.5	Material Collection.....	34
3.3.6	Perancangan Grafik	36
3.3.6.1	Halaman Login Administrator.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Memproduksi Sistem.....	45
4.1.1	Pembuatan Document Baru.....	45
4.1.2	Pembuatan Background.....	46
4.1.3	Pembuatan Intro	46
4.1.4	Pembuatan Tombol.....	47
4.1.5	Pembuatan Suara	48
4.1.6	Pembahasan BasisData.....	49
4.1.6.1	Pembuatan Tabel	49
4.1.7	Koneksi PHP Dan MySQL.....	53
4.1.8	Pembahasan ActionScript.....	53
4.2	Implementasi	56
4.2.1	Uji Coba Sistem.....	56
4.2.2.1	White Box Testing.....	56
4.2.2.1	Publish File .EXE	58
4.2.2.1	Black Box Testing.....	58
4.2.2.1	Pengujian Terhadap Pengguna	61
4.3	Manual Program	62
4.3.1	Intro	62
4.3.2	Menu Utama	62
4.3.3	Menu Desain Tas.....	63
4.3.4	Menu Informasi	63

4.3.5	Menu Pengaturan.....	64
4.3.6	Menu Bantuan	64
4.3.7	Menu Keluar	65
4.4	Menggunakan Sistem	65
4.4.1	Pengguna Admin	65
4.4.2	Pengguna Client	66
4.5	Pemeliharaan Sistem	67
4.5.1	Pemeliharaan Hardware.....	67
4.5.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	67
4.5.3	Pengeditan Dan Update.....	67
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		70



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Kegiatan	6
Tabel 3.1	Analisis Kinerja (Performance)	22
Tabel 3.2	Analisis Informasi (Information)	23
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi(Econimic).....	24
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian(Control)	25
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi	25
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan (Service)	26
Tabel 3.7	Spesifikasi Hardware Yang Digunakan	26
Tabel 3.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
Tabel 3.9	Analisis Kelayakan Teknologi	28
Tabel 3.10	Perancangan Tabel Admin	29
Tabel 3.11	Perancangan Tabel Tipe	29
Tabel 3.12	Perancangan Tabel Tali.....	30
Tabel 3.13	Perancangan Tabel Model Tas	30
Tabel 3.14	Perancangan Tabel Aksesoris	30
Tabel 3.15	Perancangan Tabel Sulaman Tas	31
Tabel 3.16	Perancangan Naskah	33
Tabel 3.17	Material Collecting	34
Tabel 4.1	Tabel White Box Testing	56
Tabel 4.2	Tabel Pengetesan Black Box Testing.....	60
Tabel 4.3	Tabel Kuesioner	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Navigasi Linear	11
Gambar 2.2	Navigasi Hierarkis.....	11
Gambar 2.3	Navigasi Non Linear	12
Gambar 2.4	Navigasi Komposit.....	12
Gambar 2.5	Tampilan Adeb Flash CS4 Professional.....	15
Gambar 2.6	Control Panel XMPP.....	16
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Dreamweaver CS4.....	17
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS4.....	18
Gambar 2.9	Tampilan Actionscript 2.0.....	20
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Dinia Craft.....	21
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Desain Tas.....	32
Gambar 3.3	Rancangan Intro	37
Gambar 3.4	Rancangan Menu Utama	37
Gambar 3.5	Rancangan Menu Desain Tas.....	38
Gambar 3.6	Rancangan Sub Menu Model Tas	39
Gambar 3.7	Rancangan Sub Menu Bentuk Tali.....	39
Gambar 3.8	Rancangan Sub Menu Aksesoris.....	40
Gambar 3.9	Rancangan Sub Menu Sulaman Tas.....	40
Gambar 3.10	Rancangan Menu Informasi	41
Gambar 3.11	Rancangan Menu Pengaturan.....	41
Gambar 3.12	Rancangan Menu Bantuan	42
Gambar 3.13	Rancangan Menu Keluar.....	42
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Login Administrator.....	43
Gambar 3.15	Rancangan Halaman Desain Tas.....	43
Gambar 3.16	Rancangan Halaman Data Tali.....	43
Gambar 3.17	Rancangan Edit Data Tali	44
Gambar 4.1	New Document Flash File Actionscript 2.0.....	45
Gambar 4.2	Pembuatan Background.....	46

Gambar 4.3	Pengaturan Size	46
Gambar 4.4	Pembuatan Intro	47
Gambar 4.5	Pembuatan Tombol	48
Gambar 4.6	Tampilan Import to LibRARY.....	48
Gambar 4.7	Tampilan LibRARY.....	49
Gambar 4.8	Tampilan Create DataBase.....	50
Gambar 4.9	Tampilan Tabel Admin	50
Gambar 4.10	Tampilan Tabel Aksesoris.....	52
Gambar 4.11	Tampilan Tabel Model	52
Gambar 4.12	Tampilan Tabel Tali	52
Gambar 4.13	Tampilan Tabel Sulaman	53
Gambar 4.14	Tampilan Publish Setting	53
Gambar 4.15	Tampilan Login Administrator.....	59
Gambar 4.16	Tampilan Database Error	59
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Utama Admin	59
Gambar 4.18	Tampilan Edit Gambar	60
Gambar 4.19	Tampilan Intro.....	62
Gambar 4.20	Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 4.21	Tampilan Menu Desain Tas	63
Gambar 4.22	Tampilan Menu Informasi.....	64
Gambar 4.23	Tampilan Menu Pengaturan	64
Gambar 4.24	Tampilan Menu Bantuan.....	65
Gambar 4.25	Tampilan Menu Keluar	65
Gambar 4.26	Tampilan XMPP.....	66

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 produk pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog produk dapat berupa website maupun sisten informasi berbasis multimedia. Perkembangan aplikasi multimedia saat ini sudah mengarah pada multimedia yang bersifat dinamis. Intergrasi antara aplikasi Adobe Flash dengan database MySQL mampu membuat aplikasi multimedia menjadi dinamis yang berarti informasi yang disampaikan dapat di-edit tanpa harus mengganti file mentahnya.

Dalam membangun multimedia ini, menyusun hanya membatasi masalah dalam bidang-bidang tertentu seperti bagaimana membangun suatu katalog produk berupa tas berbasis multimedia. Pengguna dalam system ini adalah konsumen dan admin yang memiliki hak akses untuk meng-edit data tas. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe Flash, Adobe Dreamweaver dan MySQL.

Kata Kunci : Katalog Produk, Multimedia, Adobe Flash, MySQL

ABSTRACT

Rapid development of information technology and generate new innovations along with the development of human thought patterns are always changing to the better. One of the very rapid development at this time is especially computer technology and multimedia information. Multimedia can now be used as a media campaign, the media information for a company, media information in explaining science.

On a company's product catalog is essential. Product catalog can be websites or systems of multimedia-based information. The development of multimedia applications has led to the current dynamic multimedia. Integration between Adobe Flash applications with MySQL database multimedia be able to create dynamic applications which means the information submitted can be edited without having to replace the raw file.

In this multimedia building, composing only limiting problems in specific areas such as how to build a product catalog in the form of multimedia-based bags. Users in this system is the consumer and admins who have access rights to edit the data bag. The software used to create these applications is Adobe Flash, Adobe Dreamweaver and MySQL.

Keywords: *Product Catalog, Multimedia, Adbobe Flash, MySQL*