

**PEMBUATAN KATALOG DIGITAL PRODUK FURNITURE PADA
TOKO MEBEL “YANTO MEBEL INTERIOR”
DI SURAKARTA**

Skripsi



oleh
Junita Tri Rahayu
06.12.1980

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN KATALOG DIGITAL PRODUK FURNITURE PADA
TOKO MEBEL “YANTO MEBEL INTERIOR”
DI SURAKARTA**

Skripsi

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



oleh
Junita Tri Rahayu
06.12.1980

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Katalog Digital Produk Furniture Pada Mebel “Yanto Mebel
Interior di Surakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Junita Tri Rahayu
06.12.1980**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2011

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom
NIK 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Katalog Digital Produk Furniture Pada Mebel “Yanto Mebel Interior di Surakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Junita Tri Rahayu
06.12.1980

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

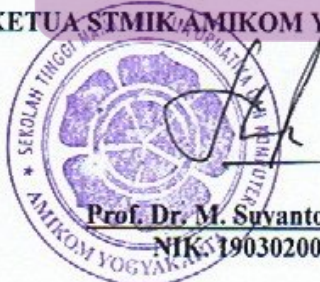
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302063

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2011

KETUA STMIK/AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Junita Tri Rahayu

NIM : 06.12.1980

Program studi : Sistem Informasi

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, 28 Juli 2011

Penulis,

Junita Tri Rahayu
06.12.1960

MOTTO

- ❖ Ketika satu pintu kebahagiaan tertutup, pintu yang lain dibukakan. Tetapi sering kali kita terpeka terlalu lama pada pintu yang tertutup sehingga tidak melihat pintu lain yang dibukakan bagi kita.
- ❖ Semulia-mulia manusia ialah siapa yang mempunyai adab, merendahkan diri ketika berkedudukan tinggi, memaafkan ketika berdaya membalas dan bersikap adil ketika kuat.
- ❖ Tidak ada simpanan yang lebih berguna daripada ilmu. Tidak ada sesuatu yang lebih beruntung daripada adab. Tidak ada kawan yang lebih bagus daripada akal. Tidak ada benda ghaib yang lebih dekat daripada maut.
- ❖ Hidup di dunia diawali dengan kelahiran dan diakhiri dengan kematian. Hidup di akhirat diawali dengan kematian dan berproses sepanjang zaman.

PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran serta jalan yang lapang. “Ya Rabb, hamba percaya, semua ini adalah rencana-Mu dan tak ada setitik pun yang lepas dari kuasa-Mu”
- ❖ Mamak dan Ayah atas doa dan dukungannya serta semangatnya.
- ❖ Suamiku tercinta, Dendrie Indriyanto yang telah merelakan banyak waktu, tenaga dan cintanya untuk selalu menemaniku, memberiku support dan kesabarannya yang ekstra untuk menghadapiku.
- ❖ Terima kasi kepada Mbak Sari yang sudah mau meluangkan waktu untuk “rekaman” pengisi suara asisten di aplikasi yang aku buat dan yang tak henti-hentinya memberi doa dan semangat serta menyiapkan makanan enak setiap aku pulang, begitu pula dengan Mas Guh..^_^ ...!
- ❖ Teman-teman yang udah duluan wisuda, terimakasih kalian telah memberi semangat kepadaku untuk segera menyusul kalian.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terima kasih kepada Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing saya, Bpk. Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom yang penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaannya telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman sejawat dan handai tolan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Saya sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saya mengharap saran dan kritik yang membangun bagi perbaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 28 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengsahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar isi	viii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Intisari	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Masalah	3
4. Tujuan Penelitian	4
5. Manfaat	5
6. Metode Pengumpulan Data	6
7. Sistematika Penulisan	7

BAB II DASAR TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian Multimedia	9
2.1.2. Komponen Multimedia	11
2.1.3. Software Aplikasi Multimedia	13
2.1.4. Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	14
2.1.4.1. Pendefisian Masalah Multimedia	16
2.1.4.1.1. Analisis PIECES	17
2.1.4.1.1.1. Analisis Kinerja (Performance).....	17
2.1.4.1.1.2. Analisis Informasi (Information)	17
2.1.4.1.1.3. Analisis Ekonomi (Ekonomy).....	18
2.1.4.1.1.4. Analisis Keamanan (Control)	19
2.1.4.1.1.5. Analisis Efisiensi (Efficiency)	19
2.1.4.1.1.6. Services	20
2.1.4.1.2. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	20
2.1.4.1.3. Masalah dalam Sistem Multimedia	21
2.1.4.2. Studi Kelayakan	21
2.1.4.3. Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.1.4.3.1. Tipe-tipe Kebutuhan Sistem	22
2.1.4.3.1.1. Kebutuhan Fungsional	22
2.1.4.3.1.2. Nonfunctional Requirements	22
2.1.4.4. Merancang Konsep	22
2.1.4.5. Merancang Isi Multimedia	23

2.1.4.6. Merancang Naskah	23
2.1.4.7. Merancang Grafik pada Multimedia	24
2.1.4.8. Memproduksi Sistem Multimedia	26
2.1.4.9. Pengetesan Sistem Multimedia.....	27
2.1.4.10. Penggunaan Sistem Multimedia	27
2.1.4.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	27
2.1.5. Struktur Aplikasi Multimedia	27
2.1.5.1. Struktur Linier	28
2.1.5.2. Struktur Hierarki.....	29
2.1.5.3. Struktur Menu.....	29
2.1.5.4. Struktur Kombinasi	30
2.1.5.5. Struktur Jaringan	31
2.2. Software yang Digunakan	31
2.2.1. 3D Studio max 2009	31
2.2.2. Director MX.....	35
2.2.3. Adobe Photoshop CS2.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1. Tinjauan Umum.....	44
3.2. Analisis.....	44
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.2.2.1. Kebutuhan Fungsional Sistem	46
3.2.1.2. Kebutuhan Non Fungsional Sistem	47
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	48

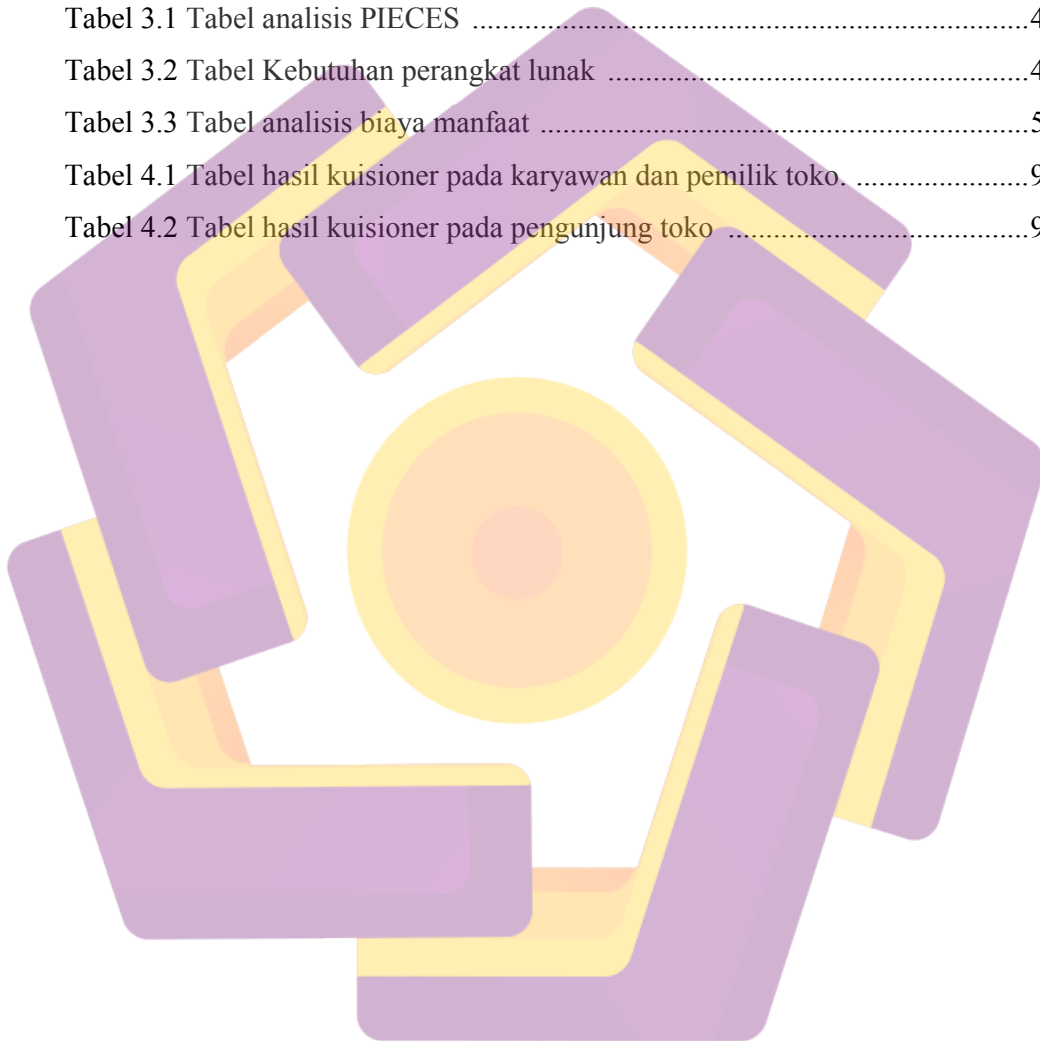
3.2.3.1. Kelayakan Teknis/ Operasioanal	48
3.2.3.2. Kelayakan Ekonomi	49
3.2.3.2.1. Analisis Biaya Manfaat	49
3.2.3.2.1.1. Komponen Biaya	50
3.2.3.2.1.1.1. Komponen Manfaat	51
3.2.3.2.2. Kelayakan Ekonomi Menggunakan PP, ROI, NPV	54
3.2.3.2.2.1. Metode Payback Period	54
3.2.3.2.2.2. Metode Return of Investment	55
3.2.3.2.2.3. Metode Net Present Value	56
3.3. Perancangan Sistem.....	57
3.3.1. Merancang Konsep.....	58
3.3.1.1. Teknik Penyajian Multimedia	58
3.3.1.2. Fungsi Efektif Multimedia	58
3.3.2. Merancang Isi	59
3.3.3. Merancang Naskah	62
3.3.3.1. Intro	62
3.3.3.2. Menu Utama	63
3.3.3.3. Menu Toko	63
3.3.3.4. Menu Produk	64
3.3.3.5. Menu Edit	65
BAB IV PEMBAHASAN	66
4.1. Memproduksi Sistem Multimedia.....	66
4.1.1. Pembuatan Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop CS2.....	66

4.1.2. Editing Audio Menggunakan Adobe Audition	66
4.1.3. Proses Pembuatan File 3D Menggunakan 3D studio Max	67
4.1.4. Proses Pembuatan Aplikasi Menggunakan Mac. Director MX	89
4.1.4.1. Membuat Bidang Kerja/Movie	89
4.1.4.2. Proses Impor File	91
4.1.4.3. Proses Pembuatan Tombol	92
4.1.4.3.1. Tombol Interaktif	92
4.1.4.3.2. Tombol Animasi	93
4.1.4.4. Membuat File .exe	95
4.2. Implementasi	96
4.2.1. Uji Coba Sistem.....	96
4.2.1.1. Uji Coba Sistem	96
4.2.1.1.1. Uji Coba Menu Utama	97
4.2.1.1.2. Uji Coba Menu Toko	97
4.2.1.1.3. Uji Coba Menu Produk	98
4.2.1.1.4. Uji Coba Sub Menu Produk	99
4.2.1.1.5. Uji Coba Sistem oleh <i>User</i>	104
4.2.2. Manual Program	107
4.2.3. Manual Instalasi	108
4.2.4. Pemeliharaan Sistem	108
BAB V PENUTUP	109
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel faktor kelayakan	21
Tabel 3.1 Tabel analisis PIECES	44
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan perangkat lunak	48
Tabel 3.3 Tabel analisis biaya manfaat	52
Tabel 4.1 Tabel hasil kuisisioner pada karyawan dan pemilik toko	92
Tabel 4.2 Tabel hasil kuisisioner pada pengunjung toko	93



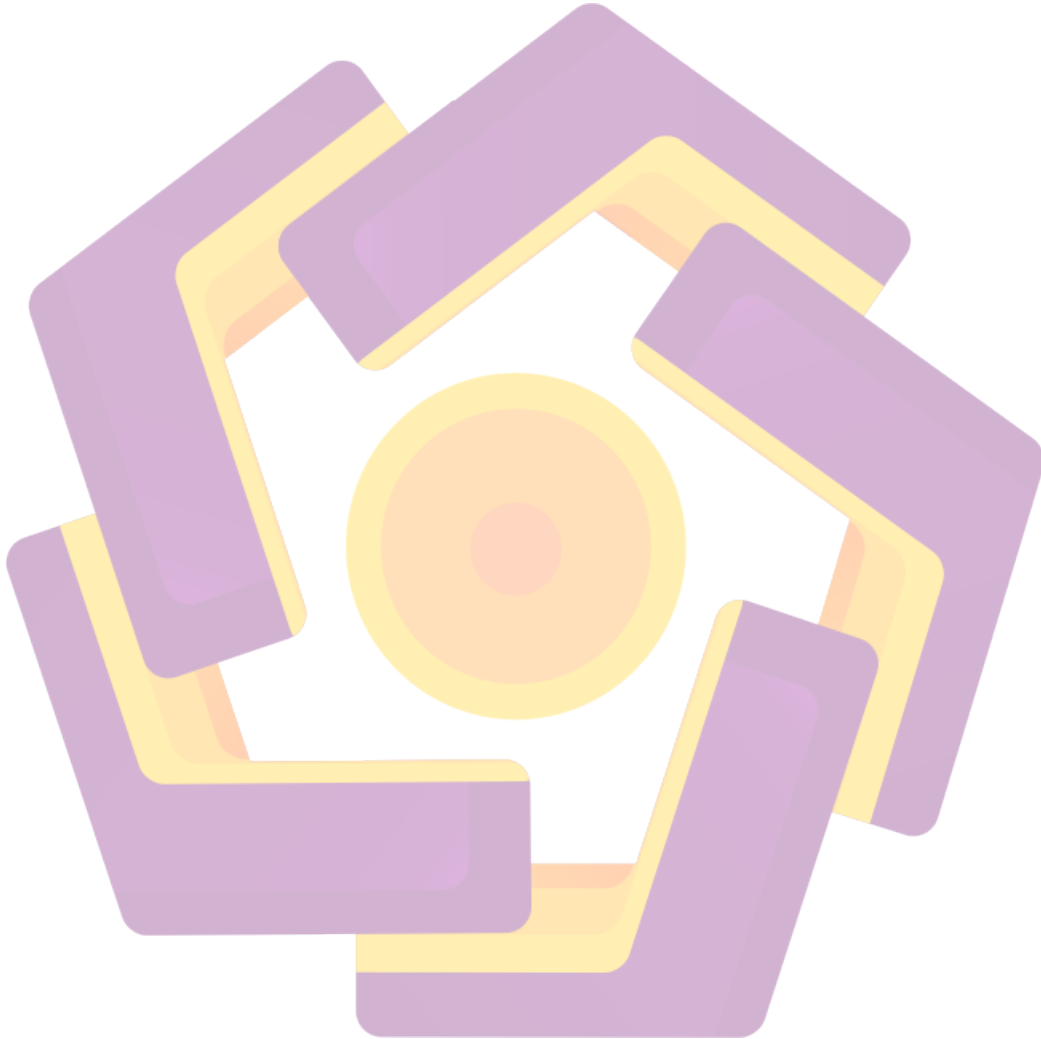
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan sistem multimedia	15
Gambar 2.2 Struktur linier	28
Gambar 2.3 Struktur hierarki	29
Gambar 2.4 Struktur menu	30
Gambar 2.5 Struktur kombinasi	30
Gambar 2.6 Struktur jaringan	31
Gambar 2.14 Area Kerja 3D Studio max 2009.....	32
Gambar 2.15 <i>Menu bar</i>	32
Gambar 2.16 <i>Tool Bar</i>	33
Gambar 2.17 <i>View Port</i>	33
Gambar 2.18 <i>Command panel</i>	34
Gambar 2.19 <i>Animation Control</i>	35
Gambar 2.20 <i>Viewport Control</i>	35
Gambar 3.1 Struktur hierarki sistem aplikasi katalog digital	60
Gambar 4.5 Lembar Kerja Baru	90
Gambar 4.6 Setting Stage	86
Gambar 4.7 Jendela Cast	87
Gambar 4.8 Penulisan Script	94
Gambar 4.9 Jendela Tombol Animasi	94
Gambar 4.10 Tampilan Awal Katalog	107

DAFTAR LAMPIRAN

I. Perhitungan Analisa Biaya dan Manfaat

II. Sampel Kuisisioner Yang Sudah Diisi



INTISARI

Pada era globalisasi ini, teknologi informasi sangat berpengaruh bagi berkembangnya penyebaran berita dan informasi di berbagai aspek kehidupan. Katalog digital merupakan salah satu media promosi serta merupakan elemen yang membutuhkan teknologi informasi dalam perkembangannya. Banyak toko-toko mebel interior yang mulai mempromosikan keberadaannya lewat internet atau melengkapi informasi yang ada dalam sebuah katalog digital sehingga memudahkan pengunjung untuk mendapat informasi.

Sebagai Toko Mebel Interior “Yanto Mebel Interior” masih melakukan perbaikan untuk dapat menarik pengunjung dan membuat mereka kembali. Dengan sistem yang masih manual, pihak “Yanto Mebel Interior” kewalahan dalam mengelola informasi. Tidak hanya membuang waktu dan tenaga tapi juga membuang uang untuk menyebarkan informasi. Padahal informasi merupakan unsur penting yang mempengaruhi kepuasan pengunjung.

Pada tesis ini, peneliti membuat sebuah sistem informasi berupa katalog digital produk furniture yang memuat segala informasi tentang toko dan produk “Yanto Mebel Interior” yang dapat membantu serta memudahkan dalam penyampaian informasi. Dengan demikian diharapkan penyebaran informasi dapat berjalan seefektif mungkin dan menekan biaya operasi sehingga mengurangi beban dan akan menjadi nilai lebih bagi “Yanto Mebel Interior” sendiri.

ABSTRACT

In this globalization era, information technology has a great influence in development of news and information in all sectors of life. Catalogue digital as means of promotions also is one of the elements which need information technology in its development. Many furniture and interior stores start to promote the information about themselves by internet or complete the information with digital catalogue to make the visitors easier to access the information.

As furniture and interior stores, “Yanto Mebel Interior” Still fixing all the aspects to attract visitors and make them back. Now, with the manual system, the owner of “Yanto Mebel Interior” confused to manage all of information which related to store. Not only waste the time and energy but also waste the money to publish the information, whereas information is important to attract visitors.

In this thesis, researcher making an information system, in this case, digital catalogue product furniture which contain all information which can help to publish all information. From this, it is hope that this digital catalogue can run effectively and press the cost and absolutely help to make better impression of “Yanto Mebel Interior” stores.