

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SENI ORIGAMI
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Bangun Andrian Siregar

12.11.5971

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SENI ORIGAMI
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Bangun Andrian Siregar

12.11.5971

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SENI ORIGAMI
BERBASIS FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangun Andrian Siregar

12.11.5971

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 21 Juni 2016

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SENI ORIGAMI
BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

Bangun Andrian Siregar
12.11.5971

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juni 2016

KETUA STMIR AMIKOM YOGYAKARTA



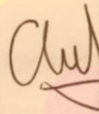
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Juni 2016



Bangun Andrian Siregar

NIM. 12.11.5971

MOTTO

Kesuksesan hanya dapat di raih dengan segala upaya dan usaha yang di sertai doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.

Ingatlah bahwa kesuksesan selalu di sertai dengan kegagalan

Semua yang tidak mungkin adalah mungkin bagi orang yang percaya

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan yang maha kuasa, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Dengan segenap hati dan jiwa tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua, Bapak dan Ibu tercinta, yang telah memberikan segalanya, yang tak henti – hentinya memberikan doa dan dukungan serta semangat untuk saya.
- ❖ Keluarga, saudara dan saudari yang ada di rumah, yang ikut mensupport dan mendoakan saya.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis kuliah.
- ❖ Sahabat – sahabat saya, David, Mukni, Aldi, Aditya, Nafis, Merry, Oki, Oby, yang telah ikut memberikan semangat dan doa.
- ❖ Teman – teman kelas 12-S1-TI-04 yang selalu membantu dan terima kasih juga doanya.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan segala berkat dan hikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Seni Origami berbasis Flash”. Dalam penyusunan dan penelitian skripsi ini mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof Dr. H. M.Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Bangun Andrian Siregar

12.11.5971

DAFTAR ISI

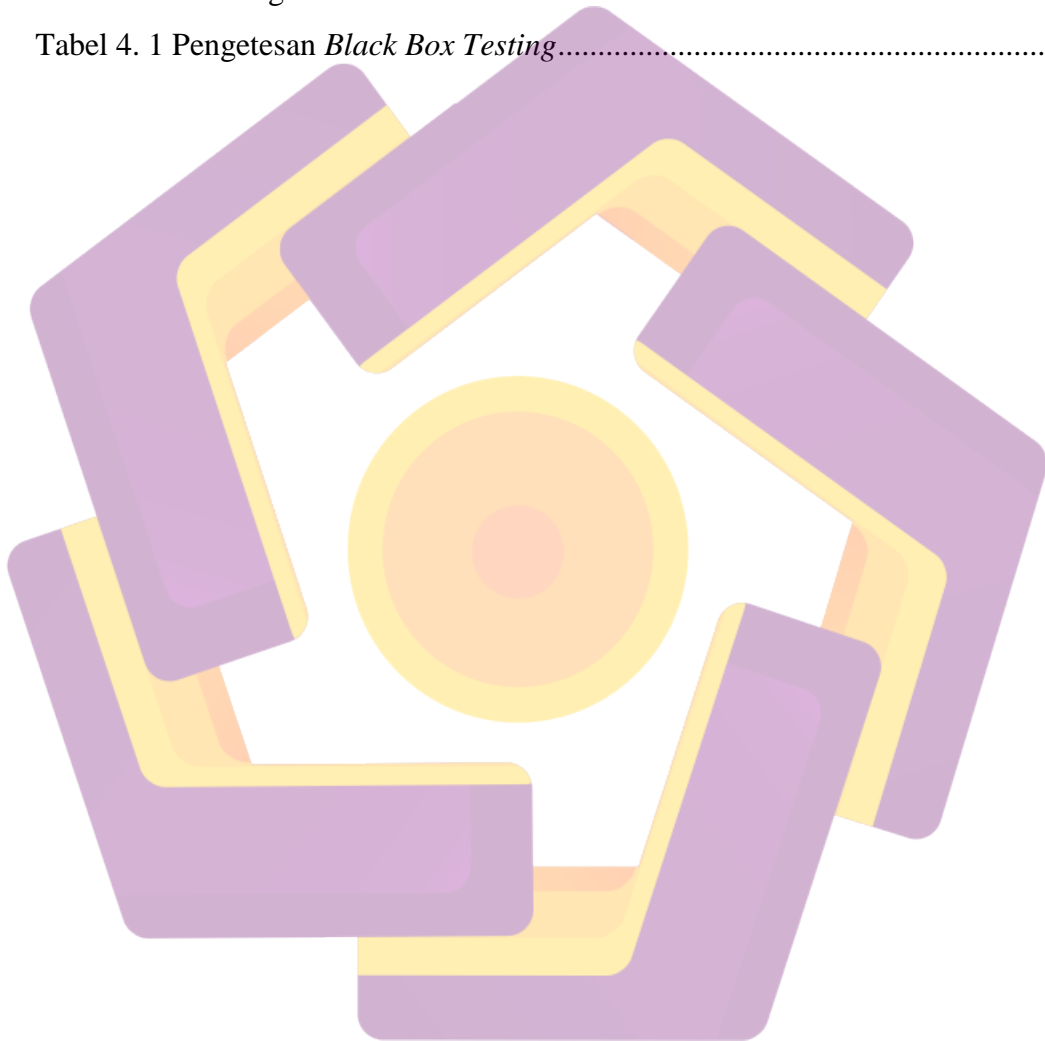
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR ISI TABEL.....	xii
DAFTAR ISI GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiviv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.2	Aplikasi	8
2.2.1	Pengertian Aplikasi	8
2.2.2	Arsitektur Aplikasi	8
2.2.3	Aplikasi Multimedia	9
2.3	<i>Origami</i>	9
2.3.1	Sejarah	9
2.3.2	Pengertian <i>Origami</i>	10
2.3.3	Bentuk Bentuk <i>Origami</i>	10
2.4	Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia	11
2.5	Struktur Navigasi	12
2.5	<i>Black Box Testing</i>	13
2.6	Perangkat Lunak	13
2.6.1	Adobe Flash CS6	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		15
3.1	Gambaran Umum	15
3.2	Analisis	15
3.2.1	Analisis Kelayakan	15
3.2.1.1	Analisis Kelayakan Teknologi	15
3.2.1.2	Analisis Kelayakan Hukum	15
3.2.1.3	Analisis Kelayakan Operasional	16
3.2.2	Analisis Kebutuhan	16
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	16
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	16
3.3	Metode Perancangan	18
3.3.1	<i>Concept</i>	18

3.3.2	<i>Design</i>	19
3.3.2.1	Struktur Navigasi	19
3.3.2.2	Perancangan Antar Muka.....	20
3.3.3	<i>Material Collecting</i>	24
3.3.3.1	Rancangan Audio.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Implementasi	27
4.1.1	Proses Pembuatan Aplikasi.....	27
4.1.2	Proses Pembuatan File .exe.....	28
4.2	Pembahasan	29
4.2.1	Halaman Intro.....	29
4.2.2	Menu Utama.....	30
4.2.3	Pilihan Menu Tutorial	34
4.2.4	Menu Bantuan	38
4.2.5	Menu Tentang	39
4.2.6	Menu Pengaturan	40
4.2.7	Tampilan Aplikasi.....	41
4.3	<i>Testing</i>	43
4.4	Perawatan Aplikasi.....	45
BAB V PENUTUP.....		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48

DAFTAR ISI TABEL

Tabel 3. 1 Concept Aplikasi.....	19
Tabel 3. 2 Rancangan Karakter.....	24
Tabel 3. 3 Rancangan Audio.....	26
Tabel 4. 1 Pengetesan <i>Black Box Testing</i>	43



DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Aplikasi Seni Origami	20
Gambar 3. 2 Tampilan Awal.....	20
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	21
Gambar 3. 4 Tampilan Tentang	22
Gambar 3. 5 Tampilan Bantuan	22
Gambar 3. 6 Tampilan Pengaturan.....	23
Gambar 3. 7 Tampilan Pilihan Tutorial	23
Gambar 3. 8 Tampilan Tutorial Aplikasi	24
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Aplikasi	28
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan File .exe.....	28
Gambar 4. 3 Halaman Intro.....	29
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama.....	31
Gambar 4. 5 Tampilan Pilihan Menu Tutorial	34
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Bantuan	38
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Tentang	39
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Pengaturan	40
Gambar 4. 9 Tampilan Aplikasi.....	42

INTISARI

Di zaman modern ini begitu banyak peminat kebudayaan Jepang yang ada di Indonesia, dimana ini terlihat dari banyaknya tempat kursus bahasa Jepang, Komunitas Jepang baik yang ada di kampus maupun sekolah sekolah, dan juga komunitas yang terdapat di internet. Salah satu kebudayaan yang terkenal dari Jepang adalah Origami, namun belum banyak yang mendapatkan kesempatan untuk mendalami dan membuat origami, salah satu alasan bagi mereka yang belum mendapatkan kesempatan untuk mendalami dan membuat origami karena masih minim nya informasi tentang cara membuat origami.

Pokok pembahasan dalam penulisan ilmiah ini adalah menjelaskan mengenai cara Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Seni Origami Berbasis Flash. Metode pengembangan aplikasi mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yang dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003). Implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

. Dengan menggunakan aplikasi ini, diharapkan mempermudah para pengguna dalam mencari informasi mengenai tutorial cara pembuatan seni origami, karena pengguna hanya perlu memilih menu-menu yang disediakan dan mengikuti tahapan tahapan tutorial untuk membuat suatu seni origami yang sempurna.

Kata Kunci : Aplikasi dekstop, Seni Origami, berbasis flash

ABSTRACT

In modern times it is so much interest in Japanese culture that exist in Indonesia, which is visible from many places Japanese language courses, Japanese community both in campus and schools, and communities that are on the internet. One of the famous culture of Japan is Origami, but not many get the chance to explore and make origami, one reason for those who have not had the opportunity to explore and make origami because it is still his little information on how to make origami.

In issue in the scientific writing is to explain about how Designing and Making of Flash Based Applications Origami Art. Method of application development refers to the Multimedia Development Method Version Luther-Sutopo proposed by Hadi Ariesto Sutopo (2003). Implementation of these applications created using Adobe Flash CS6.

By using this application, is expected to facilitate users in finding information about the tutorial how to manufacture the art of origami, as users only need to select menus provided and following the steps in the tutorial stage to make a perfect origami art.

Keyword : Dekstop application, Origami Art, flash based