

LAPORAN TUGAS AKHIR

APLIKASI KATALOG BUTIK BERBASIS MULTIMEDIA

Diajukan Untuk Menyusun Tugas Akhir dalam Program
Diploma III Ilmu Komputer



Disusun oleh :

DWI HARI BUDI SAKTIAWAN

NIM M3106019

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

2009

HALAMAN PERSETUJUAN

APLIKASI KATALOG BUTIK BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun Oleh

DWI HARI BUDI SAKTIAWAN

NIM M3106019

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk disusun dan ditindaklanjuti
pada tanggal _____

Pembimbing Utama

Fendi Aji Purnomo,S.Si

HALAMAN PENGESAHAN**APLIKASI KATALOG BUTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun Oleh

DWI HARI BUDI SAKTIAWAN

NIM M3106019

Dibimbing oleh
Pembimbing UtamaFendi Aji Purnomo, S.Si

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Diploma III Ilmu Komputer pada hari _____ tanggal _____

Dewan Penguji

1. Penguji 1 Muh. Asri Safi'i, S.Si ()2. Penguji 2 Darsono, S.Si., M.Si. ()

NIP. 19700727 199702 1 001

Disahkan Oleh

Dekan

Fakultas MIPA UNS

Prof. Drs. Sutarno, MSc, PhD

NIP. 19600809 198612 1 001

Ketua Program Studi

DIII Ilmu Komputer UNS

Drs. YS Palgunadi, MSc

NIP. 09560407 198303 1 004

INTISARI

DWI HARI BUDI SAKTIAWAN, 2009. APLIKASI KATALOG BUTIK BERBASIS MULTIMEDIA. Teknik Informatika Diploma III Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pembuatan aplikasi catalog butik berbasis multimedia telah dilakukan pada butik ST.Denis Home Made yang menjual produk-produknya untuk dapat menampilkan catalog produk yang dapat dijalankan secara otomatis melalui computer secara menarik dan interaktif.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software adobe flash 8 serta software pendukung, seperti CorelDraw dan Adobe Photoshop. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan tiga metode, yaitu wawancara, observasi, dan study pustaka. Aplikasi Katalog Butik Berbasis Multimedia ini berisi menu-menu, yaitu menu Home, Kebaya, Busana Muslim, Tas, Sepatu, dan Aksesoris. Tiap halaman berisi tentang contoh barang beserta dengan harga barang, kode barang, jenis, dan dilengkapi dengan cara pemesanan.

Hasil dari aplikasi ini ialah aplikasi dibuat dalam format CD dengan aplikasi file bersifat autorun.

Kata kunci : CD Multimedia, Katalog, Butik, Adobe Flash 8

ABSTRACT

DWI HARI BUDI SAKTIWAN, 2009. APPLICATION OF BOUTIQUE CATALOG BASED ON MULTIMEDIA. Study Program of D3 Computer Science, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, University of Sebelas Maret Surakarta.

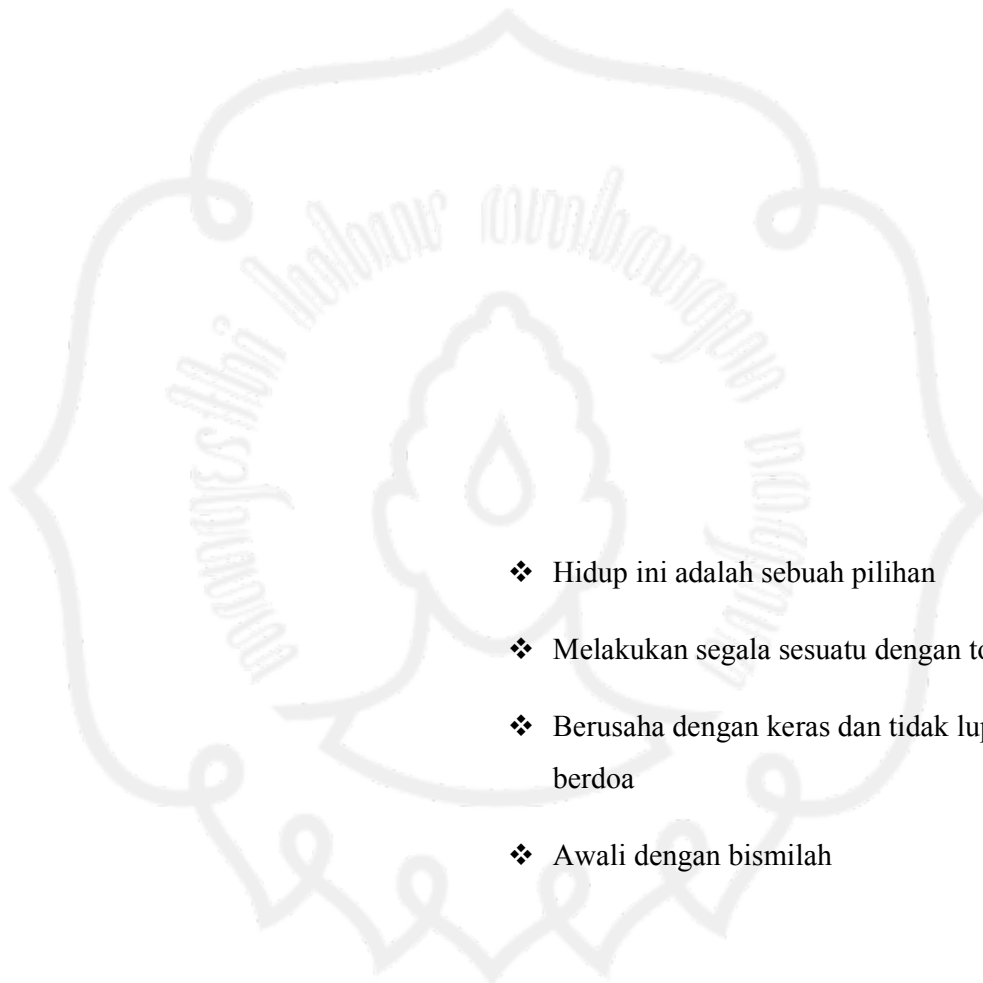
Develop an application of boutique catalog based on multimedia has been done for “st.denis home made” boutiques that sells products to be able to display the products catalog that can be executed automatically through a computer interactive and interesting.

This application is developed by software of adobe flash 8, and support software like CorelDraw and Adobe Photoshop. This application is developed use of three methods, such as interview, observation and literature study. This application of boutique catalog based on multimedia contains of some menu, there are home, kebaya, muslim clothing, bags, shoes, and accessories. Each page contains an example of goods with the price of goods, goods code, type, and equipped with the order.

The results from this application is an application made in CD format with the autorun application file

Keyword: CD of multimedia, Catalog, Boutique, Adobe flash 8

MOTTO



- ❖ Hidup ini adalah sebuah pilihan
- ❖ Melakukan segala sesuatu dengan total
- ❖ Berusaha dengan keras dan tidak lupa berdoa
- ❖ Awali dengan bismillah

PERSEMBAHAN

Karya ini kopersambahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku yang sudah mendidikku sampai saat ini.
- ❖ Semua teman temanku dan seseorang yang yang selalu memberi support dalam pengerjaan TA.
- ❖ Indonesia ku tercinta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah robbil alamin, sujud dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan judul APLIKASI KATALOG BUTIK BERBASIS MULTIMEDIA.

Pembuatan Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Diploma III (D3) Ilmu Komputer Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Laporan Tugas ini, antara lain :

1. Kedua Orang Tua, kakak, dan adik yang selalu memberi dukungan.
2. Fendi Aji, S.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Teman – teman Teknik Informatika 2006, yang pantang menyerah dan dengan ikhlas untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. ST.Denis Home Made yang telah mau berkerja sama dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan dengan nikmatNya yang tiada henti dan mudah-mudahan selalu diberikan kemudahan. Amin.

Laporan ini masih jauh dari sempurna sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan . Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surakarta, Juni 2009

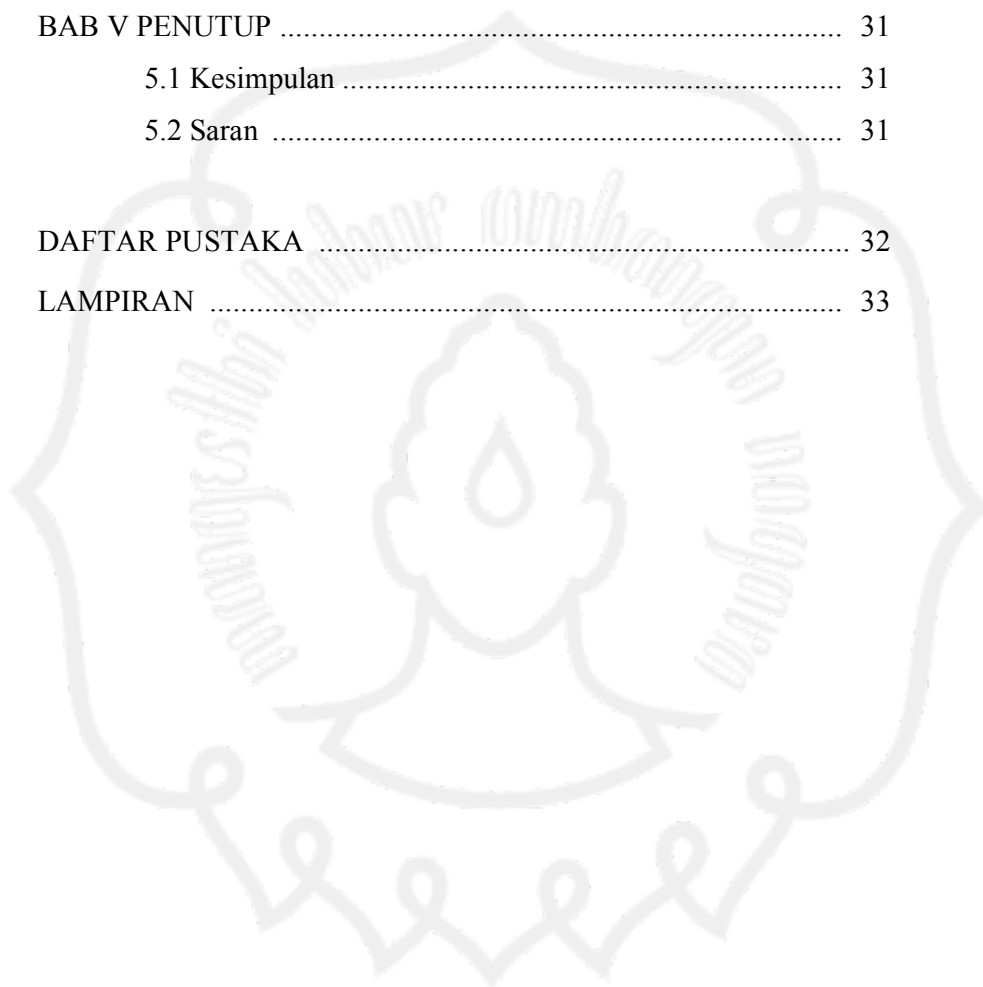
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ABSTRAK	iv
HALAMAN INTISARI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Pengertian Multimedia	5
2.2 CD Interaktif	5
2.3 Butik	7
2.4 Komponen Multimedia	7
2.4.1 Audio / Suara	7
2.4.2 Video	7
2.4.3 Gambar / <i>Image</i>	8
2.4.4 Teks	8

2.4.5 Animasi	9
2.5 Macam – macam Software untuk Desain	9
2.5.1 CorelDRAW	9
2.5.2 Adobe Photoshop	10
2.5.3 Adobe Flash	10
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN	12
3.1 Alat Penelitian	12
3.1.1 Hardware	12
3.3.2 Software	12
3.2 Langkah Pengembangan Aplikasi	13
3.2.1 Penentuan konsep aplikasi	13
3.2.2 Penentuan grafik dan aplikasi	13
3.2.3 Desain dan pembuatan aplikasi	14
3.2.4 Tes dan uji coba aplikasi	16
3.3 Desain Navigasi	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	17
4.1 Analisis Kebutuhan	17
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	17
4.1.2 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	17
4.1.3 Analisis Kebutuhan Software	17
4.2 Langkah Pembuatan dan Desain Antarmuka	18
4.2.1 Masuk <i>Macromedia Flash professional 8</i>	18
4.2.2 Halaman <i>Intro</i>	18
4.2.3 Halaman <i>Home</i>	19
4.2.4 Halaman Kebaya	20
4.2.5 Halaman Busana Muslim	22
4.2.6 Halaman Tas	23
4.2.7 Halaman Sepatu	24

4.2.8 Halaman Aksesoris	25
4.2.9 Halaman Pemesanan	26
4.3 <i>Script</i> Pembuatan Aplikasi	27
4.4 Evaluasi	30
BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Diagram Langkah pengembangan aplikasi	13
Gambar 3.2 Desain Intro	14
Gambar 3.3 Desain Menu.....	15
Gambar 3.4 Desain Submenu	15
Gambar 3.5 Desain Navigasi	16
Gambar 4.1 Tampilan awal Masuk <i>Macromedia Flash professional 8</i>	18
Gambar 4.2 Tampilan halaman <i>Intro</i>	19
Gambar 4.3 Proses pembuatan halaman <i>Home</i>	19
Gambar 4.4 Tampilan halaman <i>Home</i>	20
Gambar 4.5 Proses pembuatan halaman <i>Kebaya</i>	21
Gambar 4.6 Tampilan halaman <i>Kebaya</i>	21
Gambar 4.7 Proses pembuatan halaman <i>Busana Muslim</i>	22
Gambar 4.8 Tampilan halaman <i>Busana Muslim</i>	22
Gambar 4.9 Proses pembuatan halaman <i>Tas</i>	23
Gambar 4.10 Tampilan halaman <i>Tas</i>	23
Gambar 4.11 Proses pembuatan halaman <i>Sepatu</i>	24
Gambar 4.12 Tampilan halaman <i>Sepatu</i>	24
Gambar 4.13 Proses pembuatan halaman <i>Aksesoris</i>	25
Gambar 4.14 Tampilan halaman <i>Aksesoris</i>	25
Gambar 4.15 Proses pembuatan halaman <i>Pemesanan</i>	26
Gambar 4.16 <i>Script</i> memanggil <i>movie clip</i>	27
Gambar 4.17 <i>Script</i> keluar dari aplikasi	28
Gambar 4.18 <i>Script</i> untuk kembali ke menu <i>Home</i>	29
Gambar 4.19 <i>Script</i> pemesanan	30