

**GENERATOR APLIKASI MULTIMEDIA PROFIL DISTRO
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Disusun oleh :

Nama : Brainy Javanika Putra

NIM : 07523204

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
GENERATOR APLIKASI MULTIMEDIA PROFIL DISTRO
BERBASIS WEB**

LAPORAN TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Nama : Brainy Javanika Putra
NIM : 07 523 204

Yogyakarta, Oktober 2011

Telah Diterima Dan Di Setujui Dengan Baik
Oleh Dosen Pembimbing

Affan Mahtarami, S.Kom., M.Kom.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
GENERATOR APLIKASI MULTIMEDIA PROFIL DISTRO
BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

oleh :

Nama : Brainy Javanika Putra

NIM : 07 523 204

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk

Memperoleh gelar sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Jogjakarta, 25 Oktober 2011

Tim Penguji,

Affan Mahtarami, S.Kom, M.Kom.

Ketua

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom.

Anggota 1

Ami Fauziah ST, MT.

Anggota 2

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini kami persembahkan sebagai wujud rasa bahagia untuk mereka yang sudah menjadi inspirasi dan pemberi semangat, yaitu :

1. Allah SWT yang telah memberikanku nafas dan anugrah hingga saat ini, dan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benderang penuh dengan kemajuan teknologi seperti saat ini.
2. Keluargaku Tercinta Papa (Legowo), Mama (Suparti) dan juga adikku (Wulan) yang tak henti-hentinya memberiku doa dan semangat baik itu moril maupun materi, dan semua keluarga Bengkulu, Muntilan dan Medan.
3. Teman dan sahabatku di Kos Selebor yang udah 4,5 tahun sama-sama dalam suka dan duka, Yanuar, Rendy, Fikar, Rangga dan Furqon, kalian semua udah aku anggap seperti keluargaku sendiri, semoga kita sukses semua, Amin.
4. Warda Arofah Makmun, makasih buat perhatian, kasih sayang, semangat, berbagi kisah hidup yang membuat hidupku lebih berwarna.
5. Mas Amy Wijaya atas bimbingan yang begitu sabar, Bang Mario, bang Peto, temen bermusik sekaligus tentorku dalam pembuatan skripsi ini.
6. Anak-anak KOSMIK (Komunitas Musik Informatika), Kosmik angkatan #1, Kosmik angkatan #2 dan Kosmik angkatan #3, bersama kalian semua aku banyak belajar bermusik dan berorganisasi, sukses selalu buat KOSMIK.
7. Temen-temen INCLUDE 07, makasih buat kekeluargaannya, sukses buat kita, Amin
8. Anak-anak ETHNICTRO MUSIC, tanpa kalian aku tidak akan bisa bermain musik seperti sekarang, khususnya guru spiritual Gitarku Mas Ikbal dan Mbak Aik.
9. Papillon band (Yogi, Zaki, Andy), EBU dan Ex EBU (Dodi, Faruq, Sigit, Isna, Sem, Kentus, Ajik, Nanda), Tetap selalu berkarya dalam musik.
10. Lontong Camp 12 IPS 3 Sman 6 Bengkulu 07, Makasih Support dari jarak jauhnya, tiada masa paling indah masa-masa di sekolah.

HALAMAN MOTTO

Nabi Muhammad SAW bersabda :” Barangsiapa Yang Mengamalkan Ilmu Yang Ia Ketahui Maka Allah Akan Memberikan kepadanya Ilmu Yang Belum Ia Ketahui” (HR. Imam Ahmad).



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya lah sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Selama dalam pembuatan project tugas akhir dan laporan, penulis telah mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis merasa perlu untuk memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis selalu diberi kesehatan dan kemudahan selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Edy Suandi Hamid, M.Ec, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan masa studi,
3. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UII.
5. Bapak Affan Mahtarani, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia atas bimbingan dan lecutan semangat yang tiada henti
7. Keluargaku [Ayah, Ibu, Adik] yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungannya.

8. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan selalu ada untuk membantu kami.
9. Teman-temanku Teknik Informatika UII (khususnya INCLUDE 07). Kita terapkan ilmu yang kita dapat selama kuliah untuk mengimplementasikan teknologi disegala bidang.
10. Semua pihak yang telah membantu kami dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

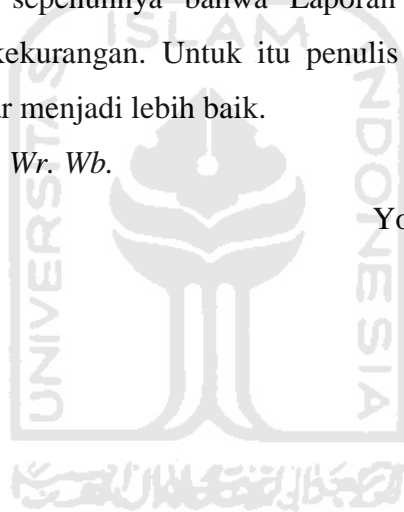
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Oktober 2011

Hormat kami,

Penulis



SARI

Dunia fashion dari jaman dahulu hingga jaman sekarang bisa dikatakan mengalami pertumbuhan yang pesat. Salah satu contohnya yaitu banyak distro dan *factory outlet* bermunculan dengan warna fashion yang beragam. Distro yang bermunculan di Indonesia kini semakin bervariasi dalam menawarkan berbagai macam desain, dan setiap macam desain yang ditawarkan memiliki penggemarnya masing-masing. Pada umumnya sebuah distro memerlukan suatu profil untuk memberikan keterangan kepada investor tentang identitas distro tersebut dan juga sebagai sarana promosi. Dengan memanfaatkan teknologi, yaitu **Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro** maka dapat mempermudah proses pembuatan profil distro.

Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode berorientasi data atau structural dengan menggunakan *tool* diagram arus data atau Data Flow Diagram (DFD). Basis data yang digunakan adalah MySQL dan XML. Pada implementasi web, sistem dibangun menggunakan *Adobe Dreamweaver CS 4*. Sedangkan hasil dari implementasi sistem menggunakan flash dengan basis data XML.

Dalam aplikasi web, user membuat akun terlebih dahulu dan kemudian memasukkan data-data menggunakan sistem berbasis web. User yang sudah memiliki akun dapat melihat, mengubah, dan menghapus data yang telah dimasukkan dalam sistem. Penelitian ini menghasilkan aplikasi template yang dapat memberikan kemudahan distro dalam membuat profil distro.

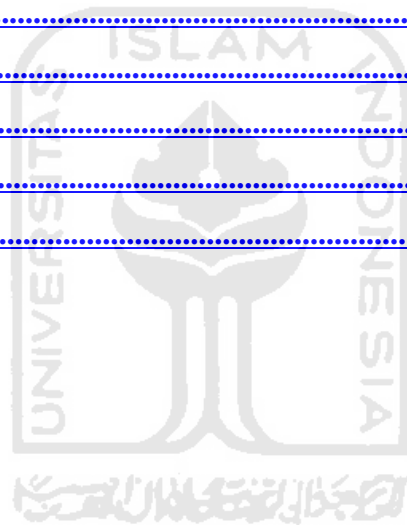
Kata kunci: template, profil distro, web.

TAKARIR

<i>Distro</i>	Distro adalah sebuah tempat yang menjual berbagai macam jenis pakaian baik itu baju, celana ataupun aksesoris yang biasa dipakai untuk kebutuhan fashion.
<i>DFD</i>	Metode analisis sistem dengan diagram arus.
<i>Profil</i>	Sekumpulan data yang menjelaskan sesuatu.
<i>Template</i>	Suatu elemen yang dapat digabungkan dengan data dan dapat diimplementasi secara bersamaan.
<i>Web</i>	Suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun dapat menyediakan informasi.

DAFTAR ISI

<u>GENERATOR APLIKASI MULTIMEDIA PROFIL DISTRO.....</u>	<u>i</u>
<u>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....</u>	<u>ii</u>
<u>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</u>	<u>iii</u>
<u>HALAMAN MOTTO.....</u>	<u>vi</u>
<u>KATA PENGANTAR.....</u>	<u>vii</u>
<u>SARI.....</u>	<u>ix</u>
<u>TAKARIR.....</u>	<u>x</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>xi</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>xv</u>



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
SARI.....	viii
TAKARIR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Multimedia.....	5
2.2 Desain Aplikasi Multimedia.....	5
2.3 Studi Pustaka.....	6
2.4 Website.....	7
2.5 Template Flash.....	7
2.6 Generator.....	7

Gambar 3.27 Antarmuka Template 3.....	38
Gambar 3.28 Antarmuka Template 4.....	39
Gambar 4.1 Halaman Home.....	42
Gambar 4.2 Halaman Register.....	43
Gambar 4.3 Halaman Distro List.....	43
Gambar 4.4 Halaman Login User Distro.....	44
Gambar 4.5 Halaman Buat Profil User Distro Form 1.....	45
Gambar 4.6 Halaman Buat Profil User Distro Form Cloth.....	45
Gambar 4.7 Halaman Buat Profil User Distro Form Jeans.....	46
Gambar 4.8 Halaman Buat Profil User Distro Form Aksesoris.....	46
Gambar 4.9 Halaman Buat Profil User Distro Form 2.....	47
Gambar 4.10 Halaman Buat Profil User Distro Form 3.....	47
Gambar 4.11 Halaman Buat Profil User Distro Form 4.....	48
Gambar 4.12 Halaman Buat Profil User Distro Form 5.....	48
Gambar 4.13 Halaman Ubah Profil User Distro.....	49
Gambar 4.14 Halaman Ubah Password User Distro.....	50
Gambar 4.15 Halaman Pesan User Distro.....	50
Gambar 4.16 Halaman Login Admin.....	51
Gambar 4.17 Halaman Edit Opening Admin.....	51
Gambar 4.18 Halaman Manajemen User Admin.....	52
Gambar 4.19 Halaman Detail Manajemen User Admin.....	52
Gambar 4.20 Halaman Manajemen Template Admin.....	53
Gambar 4.21 Halaman Ubah Manajemen Template Admin.....	53
Gambar 4.22 Halaman Manajemen Pesan Admin.....	54
Gambar 4.23 Halaman Detail Manajemen Pesan Admin.....	54
Gambar 4.24 Halaman Ubah Password Admin.....	55
Gambar 4.25 Halaman About Distro Flash Template 1.....	56

Gambar 4.26 Halaman Cloth Flash Tempalte 1.....	56
Gambar 4.27 Halaman Jeans Flash Template 1.....	57
Gambar 4.28 Halaman Accesoris Flash Tempalte 1.....	57
Gambar 4.29 Halaman Contact Flash Template 1.....	58
Gambar 4.30 Halaman About Distro Flash Template 2.....	59
Gambar 4.31 Halaman Cloth Flash Tempalte 2.....	59
Gambar 4.32 Halaman Jeans Flash Template 2.....	60
Gambar 4.33 Halaman Accesoris Flash Tempalte 2.....	61
Gambar 4.34 Halaman Contact Flash Template 2.....	61
Gambar 4.35 Halaman About Distro Flash Template 3.....	62
Gambar 4.36 Halaman Cloth Flash Tempalte 3.....	63
Gambar 4.37 Halaman Jeans Flash Template 3.....	63
Gambar 4.38 Halaman Accesoris Flash Tempalte 3.....	64
Gambar 4.39 Halaman Contact Flash Template 3.....	65
Gambar 4.40 Halaman About Distro Flash Template 4.....	65
Gambar 4.41 Halaman Cloth Flash Tempalte 4.....	66
Gambar 4.42 Halaman Jeans Flash Template 4.....	67
Gambar 4.43 Halaman Accesoris Flash Tempalte 4.....	67
Gambar 4.44 Halaman Contact Flash Template 4.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Admin.....	21
Tabel 3.2 Data Opening.....	21
Tabel 3.3 Data Distro.....	21
Tabel 3.4 Data Produk.....	22
Tabel 3.5 Data Template.....	22
Tabel 3.6 Data Pesan.....	23
Tabel 3.7 Tabel Responden.....	69
Tabel 3.8 Tabel Hasil Kuisisioner.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia fashion dari zaman dahulu hingga zaman sekarang bisa dikatakan mengalami pertumbuhan yang pesat. Salah satu contohnya yaitu banyak Distro (*Distribution store*) dan Fo (*Factory outlet*) yang bermunculan pada saat ini. Distro adalah sebuah tempat yang menjual berbagai macam jenis pakaian baik itu baju, celana ataupun aksesoris yang biasa dipakai untuk kebutuhan fashion.

Distro yang bermunculan di Indonesia kini semakin bervariasi dalam menawarkan produk yang mereka miliki, dan setiap produk yang ditawarkan memiliki penggemarnya masing-masing. Desain gambar dan manajemen dalam promosi adalah beberapa faktor yang bisa membuat sebuah distro itu sukses atau tidak.

Pada umumnya sebuah distro memerlukan suatu profil dan demo untuk memberikan keterangan kepada investor tentang identitas distro tersebut dan juga sebagai sarana promosi, tetapi kebanyakan profil distro saat ini masih menggunakan cara manual (tertulis dalam kertas) yang membutuhkan banyak biaya dan waktu.

Dari latar belakang tersebut, maka dibuatlah suatu Generator aplikasi multimedia profil distro berbasis Website. Dengan membuat sistem ini maka dapat mempermudah suatu distro dalam membuat profil distro untuk sarana promosi. User membuat akun terlebih dahulu dan kemudian memasukkan data-data menggunakan sistem berbasis Website. Hasil dari sistem tersebut adalah profil distro dalam bentuk flash.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dirumuskan adalah : Bagaimana membuat aplikasi yang memudahkan user untuk

membuat profil distro berbasis multimedia menggunakan Website sebagai masukan dan Flash sebagai keluaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk pemilik distro untuk mempresentasikan identitas dan produknya kepada investor.
2. Aplikasi yang dihasilkan berbasis aplikasi Website (input) dan aplikasi Flash (output).
3. Hasil Profil hanya bisa ditempatkan dalam partisi hardisk, flashdisk dan compact disk yang yang elemen partisinya C, D, E, dan F.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah profil distro dengan data yang dinamis dan desain yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah distro dalam membuat sebuah profil sebagai sarana promosi. Aplikasi ini memberikan hasil akhir berupa profil distro dalam bentuk flash.

1.5 Metode penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan agar memperoleh hasil yang baik adalah sebagai berikut :

A. Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan adalah dengan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Metode pengumpulan data untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan profil distro. Metode ini dilakukan dengan terjun langsung dalam pembuatan profil sebuah distro.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk mendapatkan informasi untuk pengembangan aplikasi. Pengumpulan data ini berasal dari buku, literatur, dan beberapa dokumentasi yang berhubungan dalam pengembangan aplikasi.

B. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan dari hasil data yang diperoleh. Metode ini meliputi :

1. Analisis Sistem

Analisis sistem dimulai dari menganalisis pengguna yang akan menggunakan sistem aplikasi ini, Serta menganalisis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan masukan, proses, keluaran, dan antarmuka.

2. Perancangan Sistem

Alat bantu yang digunakan untuk perancangan sistem ini adalah DFD (*Data Flow Diagram*).

3. Implementasi Sistem

Implementasi Sistem adalah tahap penerjemahan perancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan.

4. Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana jalannya sistem. Apakah sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami laporan Tugas Akhir ini disusun sistematika penulisan agar menjadi suatu kesatuan yang runtut. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian yang berfungsi sebagai pengantar terhadap masalah yang akan dibahas. Di dalamnya menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini membahas landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembahasan masalah dan mengimplementasikan sistem.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini memuat uraian tentang langkah-langkah penyelesaian masalah selama penelitian dan perancangan sistem. Desain input data menggunakan DFD, desain sistem menggunakan desain antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang hasil sistem, menjelaskan beberapa proses sistem disertai gambar halaman. pengujian sistem, dan analisis penanganan kesalahan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dan berisi saran-saran untuk pengembangan sistem dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan melalui komputer atau perangkat elektronik dan digital, jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara, video clip dan informasi dalam bentuk teks maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya [LUT94]

2.2. Desain Aplikasi Multimedia

Pengembangan Multimedia memiliki enam tahap yaitu *Concept, Design, Colleting content material, Asembly, Testing dan Distribution*. [LUT94]

1. Concept

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan dari tahap pengamatan pada penelitian awal.

2. Design

Dalam tahap ini dibuat desain visual, interface dan struktur navigasi.

3. Colleting content material

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti images, audio dan video,berikut pembuatan gambar, grafik, foto, audio dan lain-lain yang di perlukan untuk tahap berikutnya.

4. Asembly

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain, dalam tahap ini dilakukan pembuatan program oleh programer.

5. Testing

Dalam pengembangan multimedia perlu dilakukan testing (uji coba) setelah produksi.

6. Distribution

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan master file, pedoman penggunaan model, kemasan, dokumentasi serta penggandaan produk.

2.3 Studi Pustaka

Penelitian terdahulu yang terkait dengan Aplikasi multimedia adalah diantaranya dilakukan oleh Mario Adi Putra (2010) yang berjudul pengembangan band profile generator, dimana aplikasi yang dibuat menyediakan fasilitas pembuatan profil Band yang mana menggunakan Website sebagai masukan dan Flash sebagai keluaran.

Aplikasi tersebut dibuat dengan latar belakang banyak band bermunculan dengan warna musik yang beragam di industri musik Indonesia. Band yang bermunculan di Indonesia kini semakin bervariasi dalam menawarkan warna musik, dan setiap warna musik yang ditawarkan memiliki penggemarnya masing-masing. Pada umumnya sebuah band memerlukan suatu profil dan demo lagu untuk memberikan keterangan kepada masyarakat tentang identitas band tersebut dan juga sebagai sarana promosi. Dengan memanfaatkan teknologi, yaitu Pengembangan Band Profile Generator maka dapat mempermudah proses pembuatan profil band.

Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Pengembangan Band Profile Generator adalah metode berorientasi data atau structural dengan menggunakan tool diagram arus data atau *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Hierarchy Input Procces Output* (HIPO). Basis data yang digunakan adalah MySQL dan XML. Pada implementasi web, sistem dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS 4. Sedangkan hasil dari implementasi sistem dalam bentuk CD (Compact Disk) menggunakan flash dengan basis data XML.

Dalam aplikasi Website, user membuat akun terlebih dahulu dan kemudian memasukkan data-data menggunakan sistem berbasis Website. User yang sudah memiliki akun dapat melihat, mengubah, dan menghapus data yang telah

dimasukkan dalam sistem. Penelitian ini menghasilkan aplikasi template CD yang dapat memberikan kemudahan band dalam membuat profil band.

2.4 Website

Kepopuleran internet di seluruh penjuru dunia mendorong aplikasi web semakin diminati. Dengan menggunakan aplikasi web anda hanya perlu menempatkan aplikasi dalam sebuah server dan dengan sendirinya aplikasi tersebut dapat di akses dari manapun sepanjang pemakai dapat mengakses web servernya.

Aplikasi web yang paling dasar ditulis dengan menggunakan HTML (Hypertext markup language),kemudian muncul bahasa pemrograman untuk membuat suatu perantara yang memungkinkan aplikasi bisa menghasilkan sesuatu yang bersifat dinamis dan berinteraksi dengan database seperti PHP,ASP dan JSP. Aplikasi web sendiri dibagi menjadi dua,yaitu:

- Web Statis

Dibentuk menggunakan HTML saja, maka updating dilakukan secara manual dan membutuhkan manusia (*Human taste*). Untuk pergantian data dalam suatu web, maka script yang lama harus selalu di salin dan tetap disimpan dalam server yang berakibat menumpuknya file dan dapat memenuhi space hardisk. [KAD09]

- Web Dinamis

Dibentuk menggunakan perangkat lunak tambahan, msalnya oracle sebagai databasanya, PHP, CSS dal lain lain. Sehingga data dapat di update tanpa harus merubah skrip. [KAD09]

2.5 Template Flash

Sejak tahun 1996 flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman

web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*).

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi Web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi dekstop karena aplikasi flash selain dikompilasi menjadi format .swf, Flash juga dapat di kompilasi dengan format .exe. Flash juga mempunyai bahasa pemrograman yang diberi nama action script.

Saat ini XML (*Extensible markup language*) sangat populer. Format penyimpanan data XML membuat platform ini independen dan bermacam aplikasi dapat memprosesnya dengan mudah, tidak terkecuali adobe flash yang juga dapat bekerja dengan file XML, pada HTML, tag didefinisikan dan diterjemahkan oleh browser. Tag akan mengatakan kepada browser untuk memformat objek seperti text, images dan form. Pada XML tidak ada struktur informasi yang disampaikan seperti pada HTML sehingga untuk menampilkan informasi diperlukan parser untuk menerjemahkan antara data dan tag. [AND10]

Dokumen XML berisi informasi dan markup yang dibagi menjadi beberapa bagian yang penting, yaitu:

- Element
- Attribut
- Text
- Entitie
- Comment

2.6 Generator

Loading file data XML ke flash dapat digunakan sebagai database menjadi integrasi antara XML dan Flash menyajikan informasi yang *up-todate*. XML dan objek action script digunakan untuk *meload*, *parse*, *send*, *build* dan manipulasi XML *document tree*. Sebuah XML document tree merepresentasikan dalam

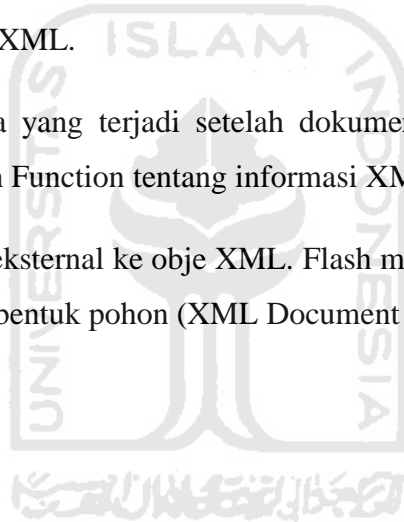
bentuk hieraki. Untuk dapat menggunakan objek XML, pertama harus membuat bentuk instan dulu yaitu:

1. XML Document.
2. Flash Player XML parser.
3. XML object.

Dari proses tersebut dapat dilihat informasi informasi method, properti dan event dari objek XML. Objek beserta method, properti event dapat digunakan untuk mengelola dokumen XML. [AND10]

Proses loading sebuah dokumen XML ke dalam Flash terbagi menjadi 3 langkah yaitu:

1. Membuat objek XML.
2. Menentukan apa yang terjadi setelah dokumen XML di load, yaitu membuat sebuah Function tentang informasi XML yang di load.
3. Load dokumen eksternal ke obje XML. Flash memilah (parse) menjadi dokumen XML bentuk pohon (XML Document Tree)



BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis merupakan identifikasi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan detail atau struktur pembangunan perangkat lunak. Tahap analisis merupakan tahap yang penting, karena jika terdapat kesalahan pada tahap ini akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya, oleh sebab itu dibutuhkan suatu metode yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan sistem informasi.

3.1.1 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode berorientasi data atau structural dengan menggunakan tool diagram arus data atau *Data Flow Diagram* (DFD). Metode analisis juga dilakukan terhadap kebutuhan input, proses, output, antarmuka dan perangkat lunak.

3.1.2 Hasil Analisis

Aplikasi Generator Profil Distro merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan masukan data berbasis web dan hasil keluaran berupa template multimedia Flash. Dengan aplikasi ini, user yang ingin membuat profil distro tidak direpotkan lagi dengan pembuatan secara manual (kertas), sehingga pembuatan profil distro dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan hasil yang menarik.

3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Input

A. Web

Masukan web yang akan digunakan adalah berupa masukan data yang akan disimpan dalam basis data. Masukan web dari Aplikasi Generator Profil Distro dibagi 2 yaitu masukan dari admin dan masukan dari user distro. Data-data masukan yang dibutuhkan yaitu :

a. Masukan admin

Data yang dimasukkan oleh admin adalah data template dan data opening. Data template berisi detail template dan beberapa file pendukung seperti file gambar untuk keterangan template. Data opening berisi kata pembuka yang terdapat pada halaman awal website. Data template dan data opening dimasukkan oleh admin.

b. Masukan user distro

1. Data Distro

Data ini berisi tentang detail informasi distro yang terdiri dari nama distro, history distro, pameran, manajemen distro, email distro, contact distro, situs distro, username, password dan logo. Data ini dimasukkan oleh user distro.

1. Data Produk

Data ini berisi produk distro yang terbagi menjadi tiga jenis yaitu cloth, jeans dan aksesoris. Data yang dimasukan adalah gambar produk, nama produk dan harga produk

2. Data Pesan

Data ini berisi kritik atau saran yang dimasukkan oleh user distro. Data ini berisi nama, email dan komentar.

B. Template Flash

Masukan template flash yang akan digunakan adalah berupa aksi meng-klik menu yang ada dalam profile distro dari user distro untuk melihat data. Menu-menu yang ada dalam template flash dari Aplikasi Generator Profil Distro yaitu :

1. Menu History

Menu ini berisi tentang sejarah distro itu terbentuk. Data ini dimasukkan oleh user distro sebelumnya dalam masukan web.

2. Menu Pameran

Menu ini berisi tentang pameran yang pernah diikuti oleh distro tersebut. Data ini dimasukkan oleh user distro sebelumnya dalam masukan web.

3. Menu Data Produk

Menu ini berisi tentang detail produk yang ada dalam distro tersebut yang terdiri dari tiga kategori yaitu cloth, jeans dan aksesoris. Data yang diberikan adalah gambar produk, nama produk dan harga produk. Data ini dimasukkan oleh user distro sebelumnya dalam masukan web.

4. Menu Contact

Menu ini berisi data alamat distro tersebut. Data ini dimasukkan oleh user distro sebelumnya dalam masukan web.

5. Menu Management

Menu ini berisi tentang sekumpulan orang yang mengurus distro tersebut. Data ini dimasukkan oleh user distro sebelumnya dalam masukan web.

3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses dalam Aplikasi Generator Profil Distro ini dibagi menjadi 2 yaitu :

A. Kebutuhan Proses Web

Kebutuhan proses web dalam Aplikasi Generator Profil Distro ini yaitu :

1. Proses ubah data distro merupakan proses untuk mengubah data-data distro. Proses ini dilakukan oleh user distro.
2. Proses kirim pesan merupakan proses yang dilakukan oleh user distro untuk mengirim pesan kepada admin.
3. Proses manajemen template merupakan proses untuk mengubah template. Proses ini hanya bisa dilakukan oleh admin.

B. Kebutuhan Proses Template Flash

Kebutuhan proses template Flash dalam Aplikasi Generator Profil Distro ini yaitu proses mengambil data yang dibutuhkan untuk template Flash. Data-data yang dibutuhkan adalah :

1. Data XML yaitu data yang digunakan untuk basis data profil distro flash.

2. Data distro yang di dalamnya ada nama distro, history distro, pameran, manajemen distro, email distro, contact distro, situs distro, username, password dan logo
3. Data foto yang didalamnya ada foto produk dan gambar logo distro.
4. Data template yaitu pilihan template yang digunakan oleh user distro.

3.1.2.3 Analisis Kebutuhan Output

A. Web

Keluaran web yang dihasilkan oleh aplikasi ini adalah menampilkan data distro. Data distro yang ditampilkan adalah informasi-informasi yang telah dimasukkan oleh user distro melalui web.

B. Template Flash

Keluaran template Flash yang dihasilkan oleh aplikasi ini adalah berupa file template atau profil distro.

3.1.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka (*interface*) yang dibuat dengan mempertimbangkan kondisi untuk mudah digunakan oleh pemakai (*user*). Pembuatan interface ini dibuat berdasarkan wawancara dan mempertimbangkan software-software sejenis yang sudah ada. Interface dibuat sebaik mungkin sehingga bersifat ramah pengguna (*user friendly*), artinya pengguna dapat dengan mudah menggunakan perangkat lunak yang dibuat, tidak memberi kesan sulit atau rumit kepada pengguna dengan meminimumkan kesalahan, baik kesalahan masukan, proses, maupun keluaran sistem. Tujuan utama disusunnya berbagai cara interaksi manusia dan komputer pada dasarnya untuk mempermudah manusia dalam mengoperasikan komputer dan mendapatkan berbagai umpan balik yang diperlukan selama bekerja pada suatu sistem komputer.

Antarmuka yang dibangun pada sistem ini ada 2 bagian yaitu antarmuka web dan antarmuka output flash.

A. Web

1. Kebutuhan Antarmuka Admin

Pada halaman ini hanya bisa diakses oleh user yang mempunyai hak akses sebagai administrator.

2. Kebutuhan Antarmuka User Distro

Pada halaman ini hanya bisa diakses oleh user yang mempunyai hak akses sebagai User distro.

B. Template Flash

1. Kebutuhan Antarmuka User Distro.

Pada halaman ini merupakan tampilan profil distro yang berbentuk multimedia. Tampilan profil distro yang disediakan ada 4 template.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat Aplikasi Generator Profil Distro adalah dengan model aliran data dengan DFD (Data Flow Diagram) untuk mendesain masukan data berbasis web dan desain antarmuka untuk mendesain file template berbasis multimedia.

3.2.2 Hasil Perancangan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan sistem, proses sistem, keluaran sistem, metode yang digunakan, dan antarmuka sistem yang akan dibuat. Sehingga sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Perancangan sistem ini dibagi menjadi dua yaitu perancangan sistem web dan perancangan sistem template flash di dalam perancangan masing-masing terdapat beberapa perancangan sistem, yaitu:

1. Web

A. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

- B. Perancangan Tabel Basis Data
- C. Perancangan Skema Basis Data
- D. Perancangan Antarmuka

2. Template Flash

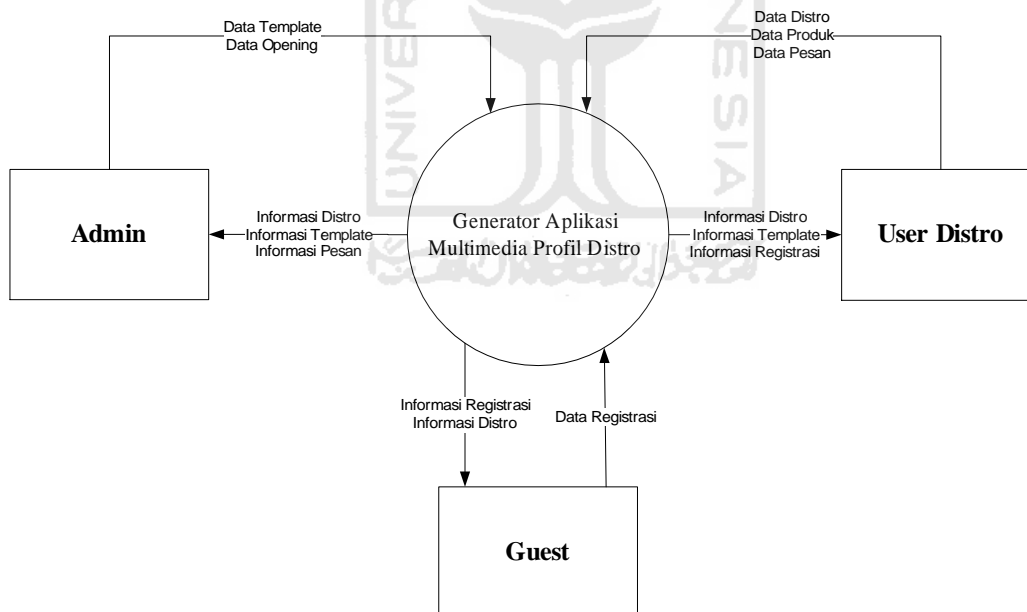
- A. Perancangan Antarmuka

3.2.2.1 Perancangan Sistem Web

A. Perancangan Data Flow Diagram

a. Diagram Konteks

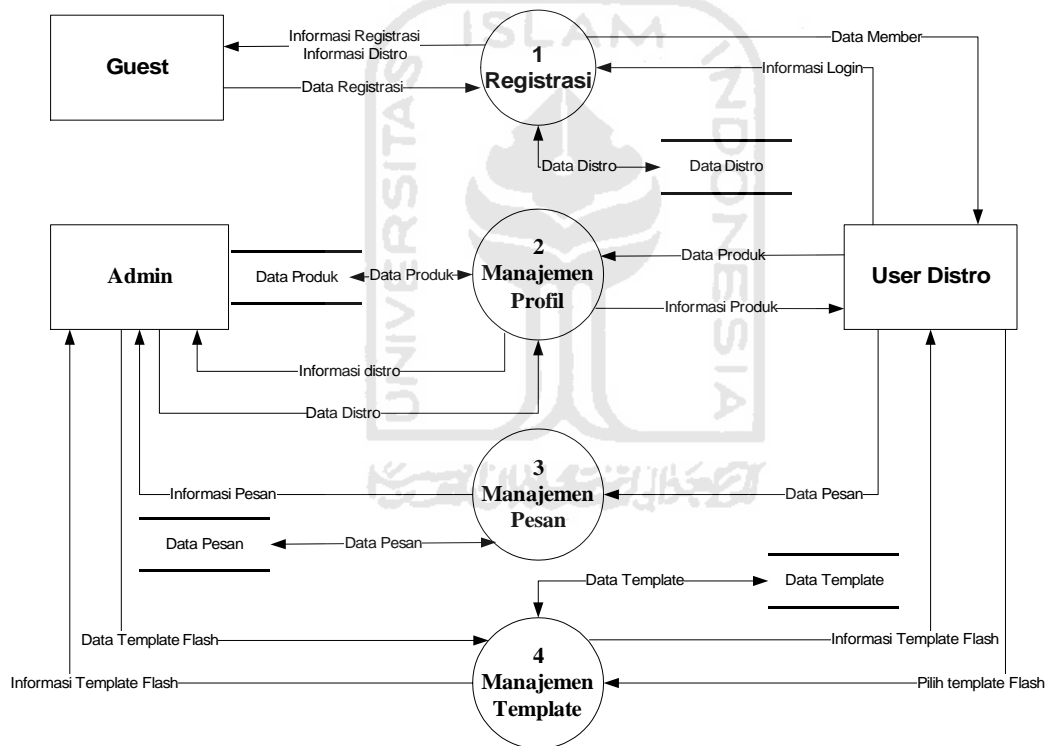
Diagram konteks merupakan gambaran aplikasi secara umum. Dalam diagram konteks ini terbagi menjadi tiga level user, yaitu admin yang mengelola sistem, user distro, dan guest yang dapat melihat informasi-informasi yang disediakan. Diagram konteks ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Konteks

b. Data Flow Diagram Level 1

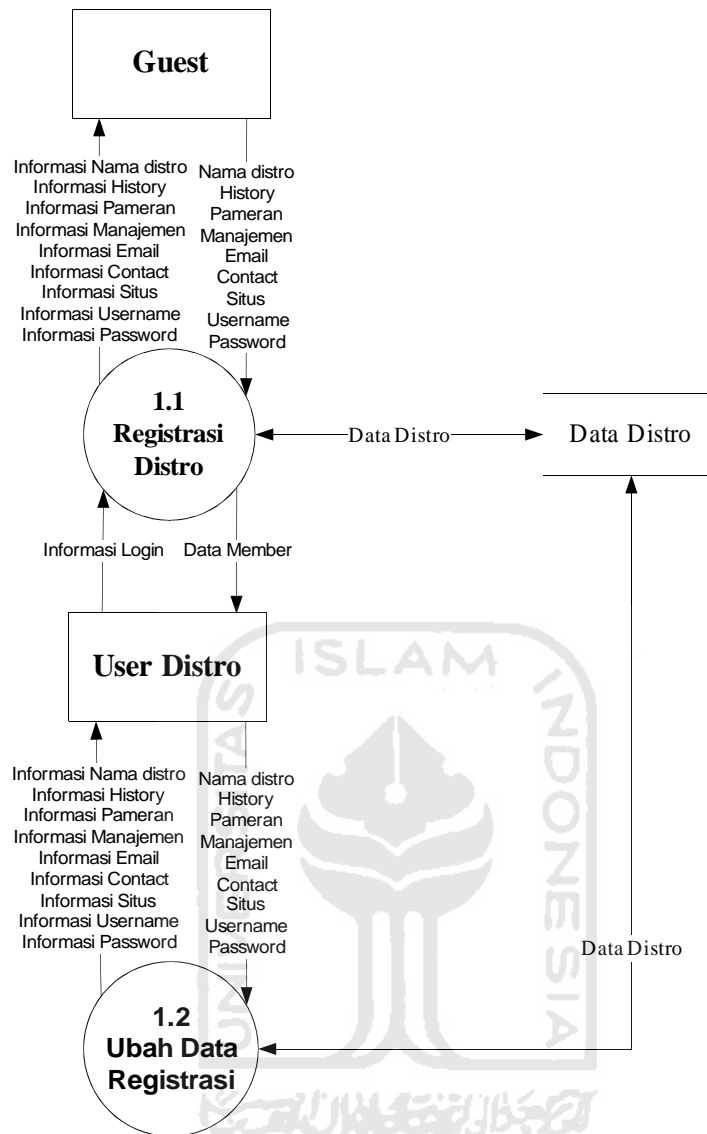
Dalam Data Flow Diagram level 1 ini terdapat empat proses, yaitu : registrasi, manajemen profil, manajemen pesan, dan manajemen template. Ada tiga entity, yaitu : guest, admin, dan user distro. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Data Flow Diagram Level 1

c. Data Flow Diagram Level 2 Registrasi

Data Flow Diagram level 2 registrasi terdapat dua proses yaitu registrasi distro, dan ubah data registrasi. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.3.



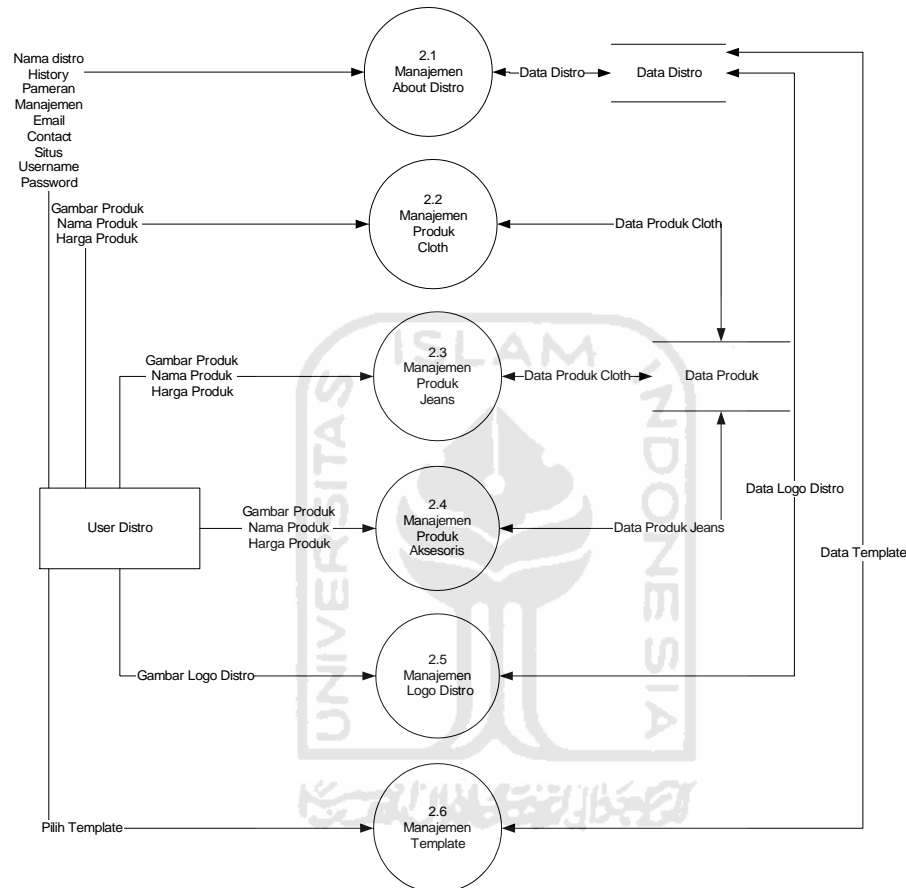
Gambar 3. 3 Data Flow Diagram Level 2 Registrasi

Penjelasan proses pada Data Flow Diagram level 2 registrasi sebagai berikut :

1. Proses registrasi distro merupakan proses untuk menambah data distro. Data tersebut berupa nama distro, history, pameran, manajemen, email, contact, situs, username dan password.
2. Proses ubah data registrasi merupakan proses untuk mengubah data distro. Data tersebut berupa nama distro, history, pameran, manajemen, email, contact, situs, username dan password.

d. Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Profil

Data Flow Diagram level 2 Manajemen Profil terdapat enam proses yaitu proses manajemen about distro, manajemen produk cloth, manajemen produk jeans, manajemen produk aksesoris, manajemen logo distro dan manajemen template. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Profil

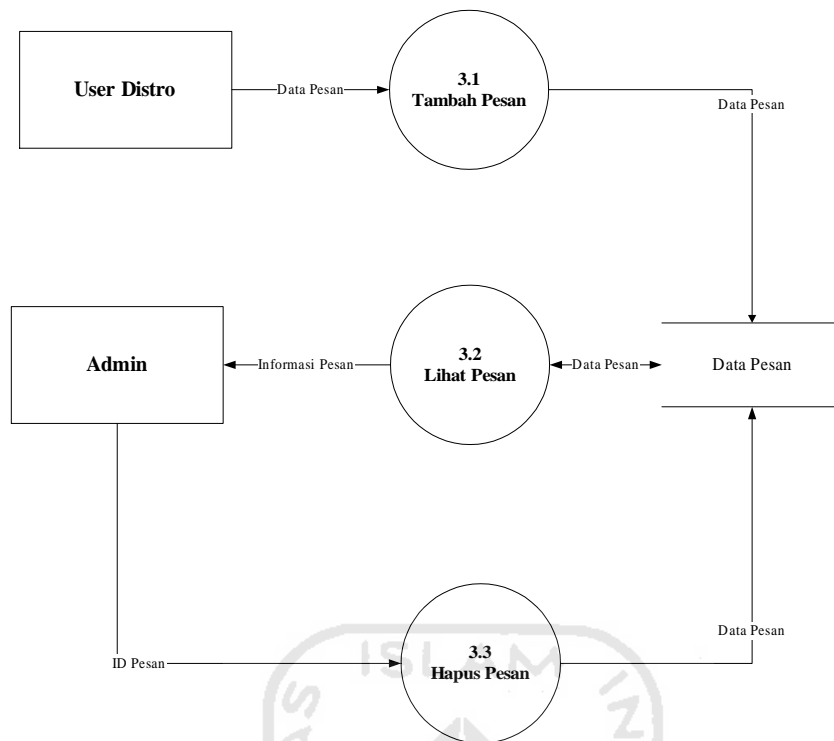
Penjelasan proses pada Data Flow Diagram level 2 Manajemen profil sebagai berikut:

1. Proses manajemen about distro merupakan proses yang dilakukan oleh user distro untuk memasukan data data distro. Data tersebut berupa nama distro, history, pameran, manajemen, email, contact, situs, username dan password.

2. Proses manajemen produk cloth adalah proses yang dilakukan oleh user distro untuk memasukan data produk cloth. Data tersebut berupa gambar produk, nama produk dan harga produk.
3. Proses manajemen produk jeans adalah proses yang dilakukan oleh user distro untuk memasukan data produk jeans. Data tersebut berupa gambar produk, nama produk dan harga produk.
4. Proses manajemen produk aksesoris adalah proses yang dilakukan oleh user distro untuk memasukan data produk aksesoris. Data tersebut berupa gambar produk, nama produk dan harga produk
5. Proses manajemen logo distro adalah proses yang dilakukan oleh user distro untuk memasukan data gambar logo distro. Data tersebut berupa logo distro.
6. Proses manajemen template distro adalah proses yang dilakukan oleh user distro untuk memilih template distro.

e. Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Pesan

Data Flow Diagram level 2 Manajemen Pesan terdapat tiga proses yaitu proses tambah pesan oleh user distro dan proses tampil dan hapus pesan oleh admin. Terdapat dua entity yaitu user distro dan admin. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.5.



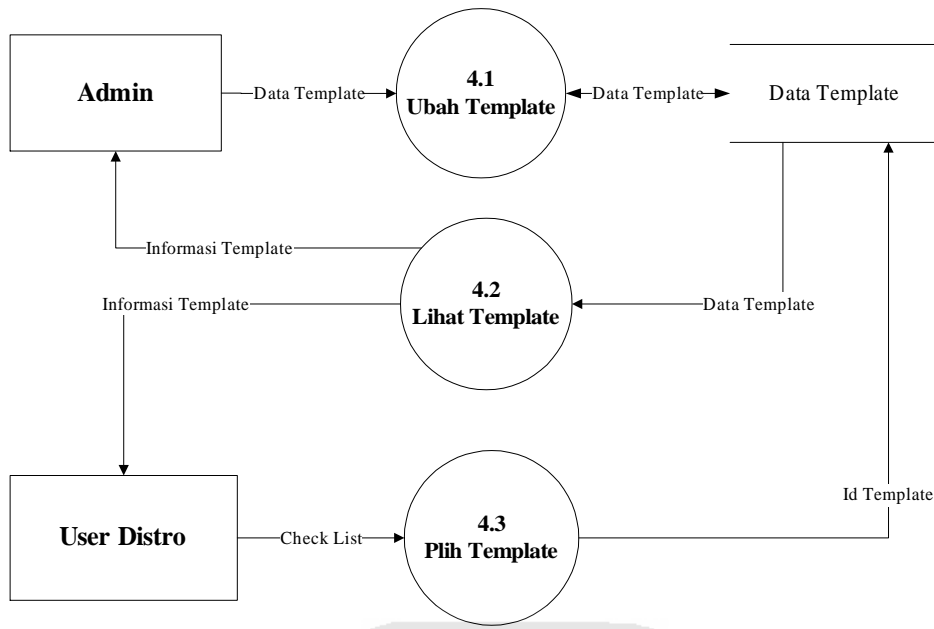
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Pesan

Penjelasan proses pada Data Flow Diagram level 2 Manajemen pesan sebagai berikut:

1. Proses tambah pesan merupakan proses yang dilakukan oleh user distro untuk mengirim pesan kepada admin. Data tersebut berupa nama, email, dan komentar.
2. Proses lihat pesan adalah proses yang berjalan di halaman admin. Proses ini menampilkan pesan yang dikirim dari user distro.
3. Proses hapus pesan merupakan proses untuk menghapus data pesan.

e. Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Template

Data Flow Diagram level 2 manajemen template terdapat tiga proses yaitu proses ubah template oleh admin, lihat template oleh admin dan user distro dan pilih template oleh user distro. Terdapat dua entity yaitu user distro dan admin. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.6.



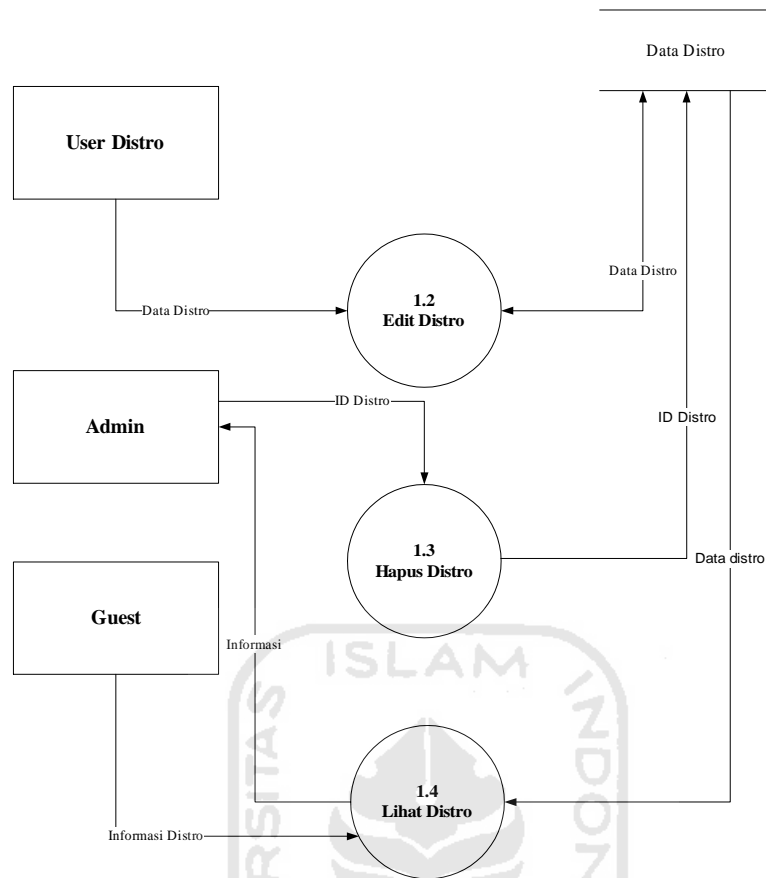
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Template

Penjelasan proses pada Data Flow Diagram level 2 manajemen template sebagai berikut:

1. Proses ubah template merupakan proses untuk mengubah data template yang telah dimasukkan oleh admin.
2. Proses tampil template adalah proses proses menampilkan pilihan template yang telah dimasukkan oleh admin.
3. Proses pilih template merupakan proses untuk memilih template.

e. Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Distro

Data Flow Diagram level 2 manajemen distro terdapat tiga proses yaitu proses edit distro, hapus distro dan lihat distro. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Data Flow Diagram Level 2 Manajemen Distro

Penjelasan proses pada Data Flow Diagram level 2 manajemen template sebagai berikut:

1. Proses edit distro merupakan proses untuk mengubah data distro yang telah di masukan oleh user distro.
2. Proses hapus distro merupakan proses untuk menghapus distro yang telah dibuat oleh guest.
3. Proses lihat distro adalah proses proses menampilkan informasi distro yang telah dimasukkan oleh user distro.

B. Perancangan Tabel Basis Data

Dalam sistem konten manajemen ini menggunakan sebuah basis data untuk menyimpan beberapa informasi yang mendukung sistem konten manajemen. Adapun isi basis data tersebut sebagai berikut.

a. Tabel Data Admin

Tabel data admin berisi id_admin, username dan password yang digunakan untuk validasi login admin. Tabel data admin dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Table 3. 1 Data Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_admin	Integer [11]	Primary key - Auto increment
2	username	Varchar [50]	
3	password	Varchar [50]	

b. Tabel Data Opening

Tabel data opening berisi id_opening dan isi_opening. Tabel opening digunakan untuk menyimpan teks opening di halaman web yang dilakukan oleh admin. Tabel data opening dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Table 3. 2 Data Opening

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_opening	Int [11]	Primary key - Auto increment
2	isi_opening	Text	

c. Tabel Data Distro

Tabel data_distro berisi id_distro, nama_distro, history_distro, pameran, manajemen_distro, email_distro, contact_distro, situs_distro, username, password, id_template, logo. Id_distro sebagai primary key dan auto increment dan id_template sebagai foreign key. Tabel data distro dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Table 3. 3 Data Distro

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_distro	Integer [11]	Primary key - Auto increment
2	nama_distro	Varchar [50]	
3	history_distro	Text	
4	pameran	Text	
5	manajemen_distro	Text	
6	email_distro	Varchar [50]	
7	contact_distro	Text	
8	situs_distro	Varchar [50]	
9	username	Varchar [50]	
10	password	Varchar [50]	

11	id_template	Varchar [50]	Foreign key
12	logo	Varchar [50]	

d. Tabel Data Produk

Tabel data_produk berisi id_produk, id_distro, nama_produk, harga, dan photo. Id_produk sebagai primary key dan auto increment dan id_distro sebagai foreign key. Tabel data produk dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Table 3. 4 Data Produk

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_produk	Integer [11]	Primary key - Auto increment
2	id_distro	Integer [11]	Foreign key
3	nama_produk	Varchar [50]	
4	harga	Varchar [50]	
5	photo	Varchar [100]	

e. Tabel Data Template

Tabel data_template berisi id_template, judul_template, template, dan gambar_template. Id_template sebagai primary key dan auto increment. Tabel data template dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Table 3. 5 Data Template

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_template	Integer [11]	Primary key - Auto increment
2	judul_template	Varchar [50]	
3	template	Varchar [50]	
4	gambar_template	Varchar [50]	

g. Tabel Data Pesan

Tabel data_pesan berisi id_pesan, nama, email, dan komentar. id_pesan sebagai primary key dan auto increment. Tabel data pesan dapat dilihat pada Tabel 3.6.

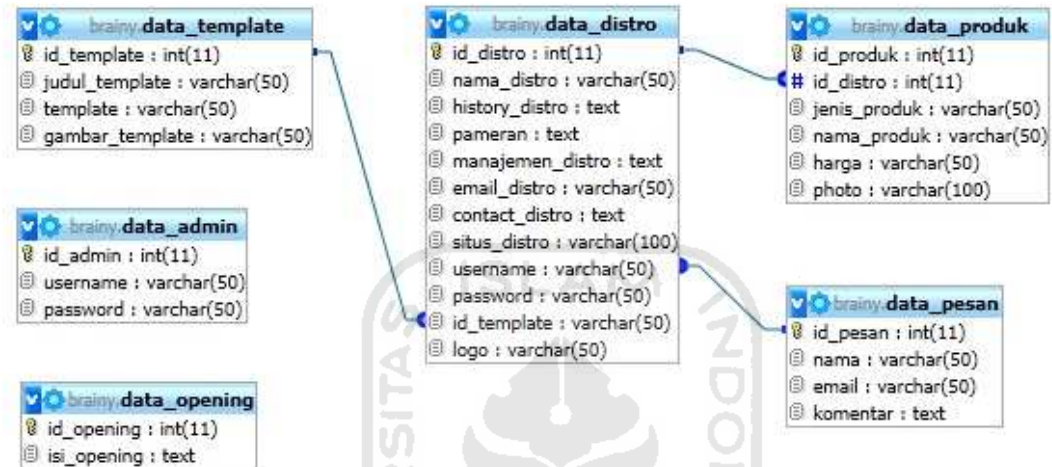
Table 3. 6 Data Pesan

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_pesan	Integer [11]	Primary key - Auto increment
2	Nama	Varchar [50]	
3	Email	Varchar [50]	

4	komentar	Text	
---	----------	------	--

C. Perancangan Skema Tabel Basis Data

Skema tabel basis data Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro terdapat relasi antar tabel karena aplikasi ini membutuhkan pertukaran data antar tabel. Digambarkan pada Gambar 3.8.



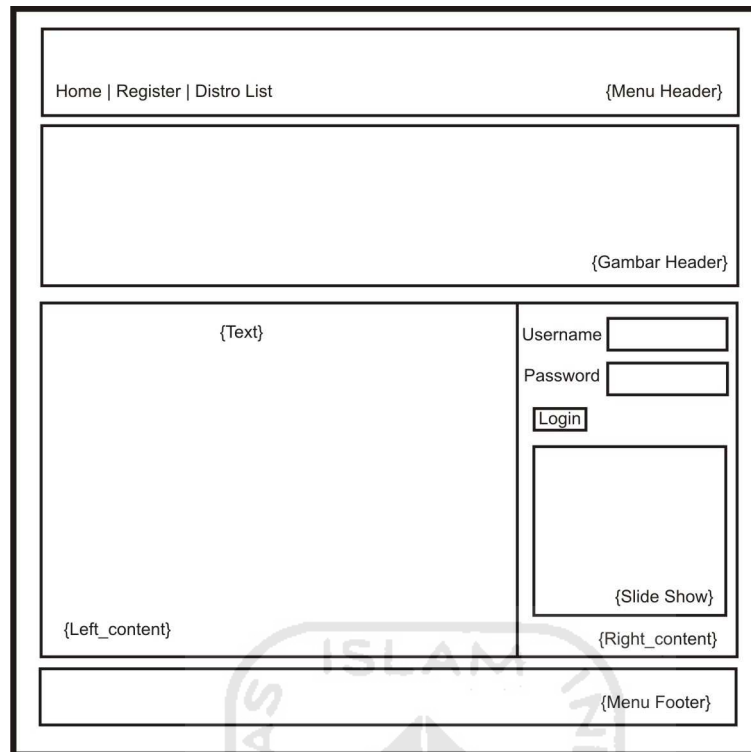
Gambar 3.8 Skema Basis Data

D. Perancangan Antarmuka Web

Perancangan antarmuka berbasis web pada aplikasi ini dibagi menjadi tiga, yaitu antarmuka halaman guest, halaman admin, dan halaman user distro.

a. Antarmuka Guest Berbasis Web

Rancangan antarmuka pada halaman guest berbasis web sebagai berikut. Dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Rancangan Antarmuka Guest

Halaman guest ini terdapat beberapa menu, yaitu :

1. Home, yaitu halaman awal ketika membuka web.
2. Register, yaitu halaman untuk mendaftar menjadi user distro.
3. Distro List, yaitu halaman yang menampilkan informasi distro-distro yang sudah menggunakan web ini.

b. Antarmuka Guest Menu Register

Rancangan antarmuka pada halaman register sebagai berikut. Dapat dilihat pada Gambar 3.10.

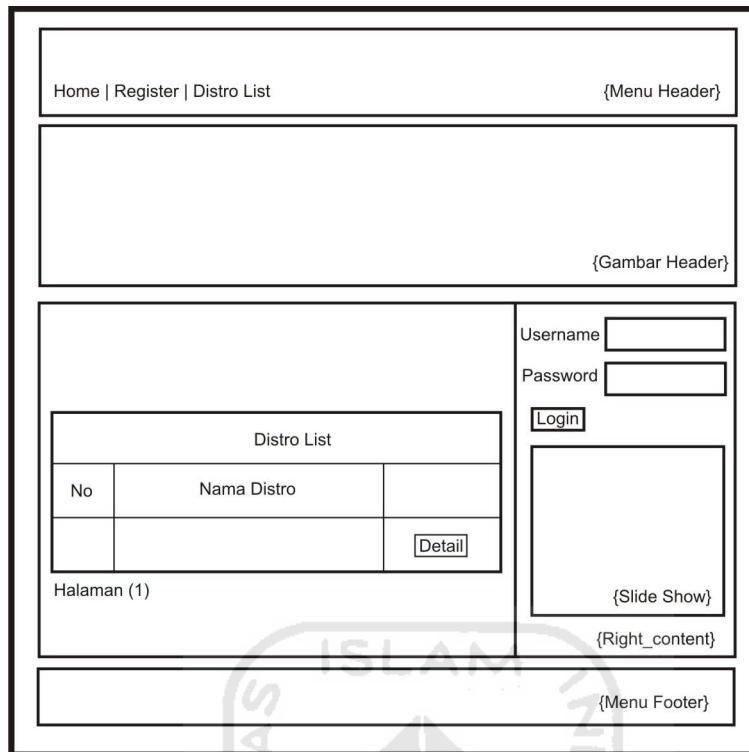
Home Register Distro List		{Menu Header}	
{Gambar Header}			
Nama <input type="text"/> History Distro <input type="text"/> Pameran <input type="text"/> Manajemen Distro <input type="text"/> Email <input type="text"/> Contact Distro <input type="text"/> Situs Distro <input type="text"/> Username <input type="text"/> Password <input type="text"/> <input type="button" value="Kirim"/>	Username <input type="text"/> Password <input type="text"/> <input type="button" value="Login"/> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 50px; margin-top: 10px;"></div> <p style="text-align: center;">{Slide Show}</p>	{Right_content}	
{Menu Footer}			

Gambar 3. 10 Rancangan Antarmuka Register

Pada halaman ini guest memasukkan data-data yang diperlukan untuk mendapatkan akun sebagai user Distro. Data-data yang dimasukkan harus lengkap, akan ada peringatan dari sistem jika ada data yang belum diisi

c. Antarmuka Menu Distro List

Rancangan antarmuka pada halaman distro list sebagai berikut. Dapat dilihat pada Gambar 3.11.

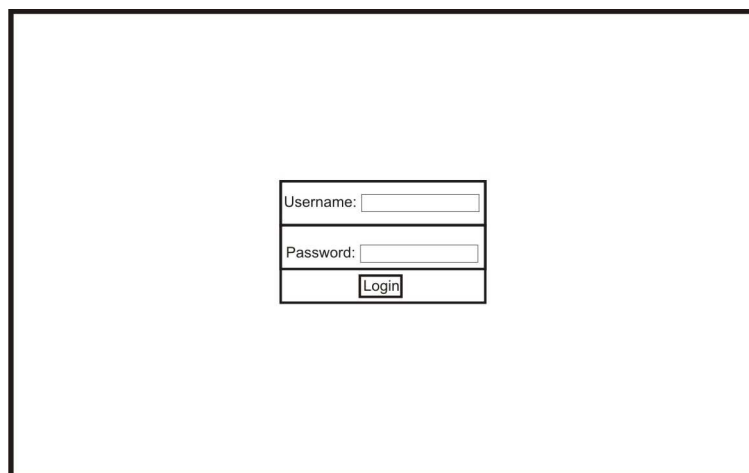


Gambar 3. 11 Rancangan Antarmuka Distro List

Pada halaman ini guest dapat melihat informasi distro yang sudah terdaftar dalam sistem konten manajemen untuk membuat profil distro.

d. Antarmuka Login Admin Berbasis Web

Untuk keamanan data admin. Sebelum melakukan proses manajemen data,admin harus melakukan login terlebih dahulu. Rancangan antarmuka halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 3.12.

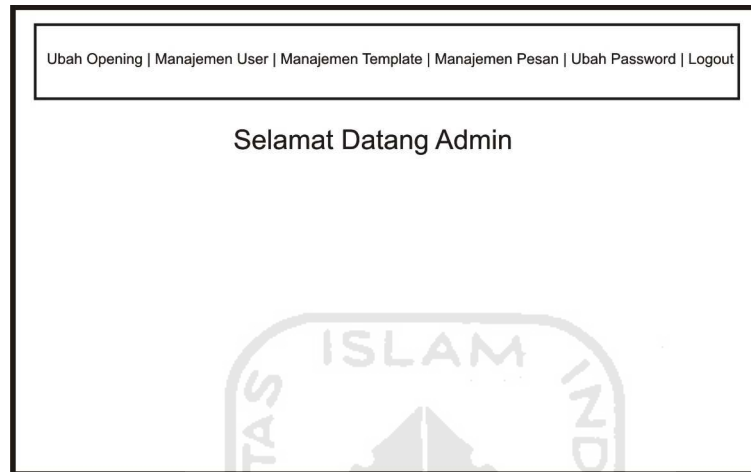


Gambar 3. 12 Antarmuka Login Admin

Admin memasukkan username dan password, kemudian username dan password tersebut diverifikasi oleh sistem login.

e. Antarmuka Admin Berbasis Web

Rancangan antarmuka admin setelah berhasil melakukan login dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 13 Antarmuka Admin

Pada halaman admin terdapat beberapa menu, yaitu :

1. Ubah Opening, merupakan halaman untuk melihat dan mengubah opening pada halaman web.
2. Manajemen User, merupakan halaman untuk melihat, dan menghapus distro distro yang sudah terdaftar.
3. Manajemen template, merupakan halaman untuk melihat, dan mengubah template.
4. Manajemen Pesan, merupakan halaman untuk melihat dan menghapus pesan yang telah dikirimkan oleh user distro.
5. Ubah Password, merupakan halaman untuk mengubah password.
6. Logout, link dimana untuk kembali ke halaman awal web.

f. Antarmuka Admin Menu Ubah Opening

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu ubah opening dapat dilihat pada Gambar. 3.14.

Ubah Opening | Manajemen User | Manajemen Template | Manajemen Pesan | Ubah Password | Logout

Opening:

Simpan

Gambar 3. 14 Antarmuka Admin Menu Ubah Opening

Pada antarmuka halaman admin menu ubah opening, admin dapat mengganti isian pada text area box yang nantinya ditampilkan pada halaman awal web.

g. Antarmuka Admin Menu Manajemen User

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu manajemen user dapat dilihat pada Gambar. 3.15.

Ubah Opening | Manajemen User | Manajemen Template | Manajemen Pesan | Ubah Password | Logout

No	Nama Distro	Aksi
		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Hapus"/>
		<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Halaman (1)

Gambar 3. 15 Antarmuka Admin Menu Manajemen User

Pada halaman admin menu manajemen user terdapat dua proses, yaitu :

1. Detail, digunakan untuk melihat data distro sesuai dengan data yang dipilih.

2. Hapus, digunakan untuk menghapus data distro yang telah terdaftar sebelumnya.

h. Antarmuka Admin Menu Manajemen Template

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu manajemen template dapat dilihat pada Gambar. 3.16.

Preview	Judul	Aksi
		<input type="button" value="Ubah"/>
		<input type="button" value="Ubah"/>
		<input type="button" value="Ubah"/>
		<input type="button" value="Ubah"/>

Gambar 3. 16 Antarmuka Admin Menu Manajemen Template

Pada halaman admin menu manajemen user terdapat satu proses, yaitu : Ubah, digunakan untuk mengubah template yang sudah dimasukkan sebelumnya.

i. Antarmuka Admin Menu Ubah Manajemen Template

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu ubah manajemen template dapat dilihat pada Gambar. 3.17.

Nama :

Template :

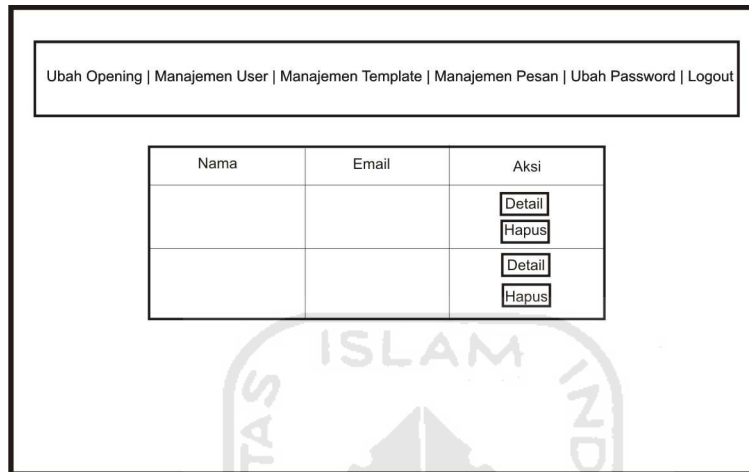
Gambar :

Gambar 3. 17 Antarmuka Admin Menu Ubah Manajemen Template

Pada halaman admin menu ubah manajemen template ini admin dapat memasukkan data yang dibutuhkan untuk mengubah template.

j. Antarmuka Admin Menu Manajemen Pesan

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu manajemen pesan dapat dilihat pada Gambar. 3.18.



Gambar 3. 18 Antarmuka Admin Menu Manajemen Pesan

Pada halaman admin menu manajemen pesan terdapat dua proses, yaitu :

1. Detail, digunakan untuk melihat pesan yang telah dikirimkan oleh user distro.
2. Hapus, digunakan untuk menghapus pesan yang telah dikirimkan user distro.

k. Antarmuka Admin Menu Ubah Password

Rancangan desain antarmuka pada halaman admin menu ubah password dapat dilihat pada Gambar. 3.19.

Gambar 3. 19 Antarmuka Admin Menu Ubah Password

Pada halaman admin menu manajemen ubah password ini admin memasukkan password baru untuk mengubah password lama.

1. Antarmuka User Distro

Rancangan desain antarmuka pada halaman user distro dapat dilihat pada Gambar. 3.20.

Gambar 3. 20 Antarmuka User Distro

Pada halaman user distro ini terdapat beberapa menu, yaitu :

1. Home, yaitu halaman awal ketika login menjadi user distro.
2. Pesan, yaitu halaman untuk mengirim pesan.
3. Buat Profil, yaitu halaman untuk membuat profil dalam bentuk flash.
4. Ubah Profil, yaitu halaman untuk melihat, mengubah, dan menghapus data-data yang sudah dimasukkan ke dalam web.
5. Ubah Password, yaitu halaman untuk mengubah password user.
6. Logout, link untuk kembali ke halaman awal web.

m. Antarmuka User Distro Menu Pesan

Rancangan desain antarmuka pada halaman user distro menu pesan dapat dilihat pada Gambar. 3.21.

Home Pesan		(Menu Header)
(Gambar Header)		
<div style="text-align: center;">(Text)</div> <p>Nama : <input style="width: 80%;" type="text"/></p> <p>Email : <input style="width: 80%;" type="text"/></p> <p>Komentar : <input style="width: 80%; height: 40px;" type="text"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Kirim"/></p>	<p>Selamat Datang User</p> <p>Buat Profil</p> <p>Ubah Profil</p> <p>Ubah Password</p> <p>Logout</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 50px; margin: 10px auto;"></div> <p style="text-align: center;">(Slide Show)</p> <p style="text-align: right;">(Right_content)</p>	
(Menu Footer)		

Gambar 3. 21 Antarmuka User Distro Menu Pesan

Pada halaman ini user distro bisa mengirimkan pesan kepada admin. Bisa berupa saran, kritik dan pertanyaan.

n. Antarmuka User Distro Menu Buat Profil

Rancangan desain antarmuka pada halaman user distro menu buat profil detail cloth, jeans dan aksesoris dapat dilihat pada Gambar. 3.22.

Home Pesan			{Menu Header}
{Gambar Header}			
{Text}		Selamat Datang User	
Upload Foto Produk	Nama Produk	Harga	
<input type="text"/> Browse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/> Browse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/> Browse	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Next		{Slide Show}	
			{Right_content}
{Menu Footer}			

Gambar 3. 22 Antarmuka User Distro Menu Buat Profil

Pada halaman ini user distro memasukkan data-data yang dibutuhkan untuk dijadikan profil dalam bentuk flash. terdapat tiga kategori yaitu cloth, jeans dan aksesoris yang bentuk antarmuka sama seperti gambar 3.22.

o. Antarmuka User Distro Menu Ubah Profil

Rancangan desain antarmuka pada halaman user distro menu ubah distro dapat dilihat pada Gambar. 3.23.

Home Register Distro List		{Menu Header}
{Gambar Header}		
Nama <input type="text"/> History Distro <input type="text"/> Pameran <input type="text"/> Manajemen Distro <input type="text"/> Email <input type="text"/> Contact Distro <input type="text"/> Situs Distro <input type="text"/> Username <input type="text"/> Password <input type="text"/> <input type="button" value="Kirim"/>	Selamat Datang User Buat Profil Ubah Profil Ubah Password Logout <input type="text"/> {Slide Show}	{Right_content}
{Menu Footer}		

Gambar 3.23 Antarmuka User Distro Menu Menu Ubah Profil

Pada halaman ini user Distro dapat mengedit data-data yang telah dimasukkan sebelumnya tanpa harus menjadikannya profil dalam bentuk flash.

p. Antarmuka User Distro Menu Ubah Password

Rancangan desain antarmuka pada halaman user distro menu ubah password dapat dilihat pada Gambar. 3.24.

Home Pesan		{Menu Header}
{Gambar Header}		
{Text} Username : <input type="text"/> Password Lama : <input type="text"/> Password Baru : <input type="text"/> Ulangi Password Baru : <input type="text"/> <input type="button" value="Kirim"/>		Selamat Datang User Buat Profil Ubah Profil Ubah Password Logout <input type="text"/> {Slide Show} {Right_content}
{Menu Footer}		

Gambar 3. 24 Antarmuka User Distro Menu Ubah password
 Pada halaman ini user distro dapat mengubah passwordnya.

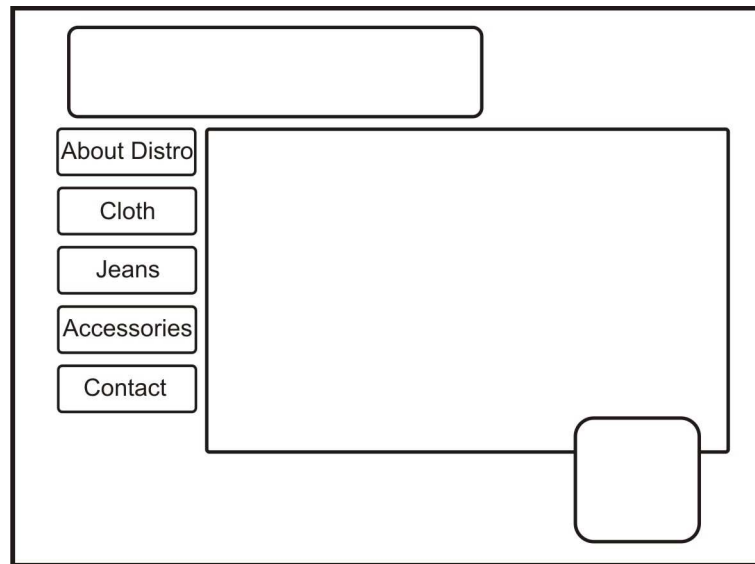
3.2.2.2 Perancangan Sistem Template

B. Perancangan Antarmuka Template Flash

Rancangan antarmuka berbasis flash pada aplikasi ini merupakan hasil akhir dari data yang telah dimasukkan. Rancangan desain antarmuka berbasis flash ini ada empat yaitu template 1, template 2, template 3, dan template 4. Penjelasannya sebagai berikut :

a. Template 1

Rancangan desain antarmuka template 1, dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Antarmuka Template 1

Pada halaman Home template 1 menampilkan tampilan awal profil distro dalam bentuk flash ini. Di dalam Antarmuka ini terdapat beberapa menu yaitu :

1. Menu About Distro

Pada menu halaman about distro menampilkan teks dari data_about.xml yang berisi tentang sejarah distro itu terbentuk, pameran yang pernah di ikuti.

2. Menu Cloth

Pada menu halaman cloth menampilkan data produk cloth berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

3. Menu Jeans

Pada menu halaman jeans menampilkan data produk jeans berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

4. Menu Accessories

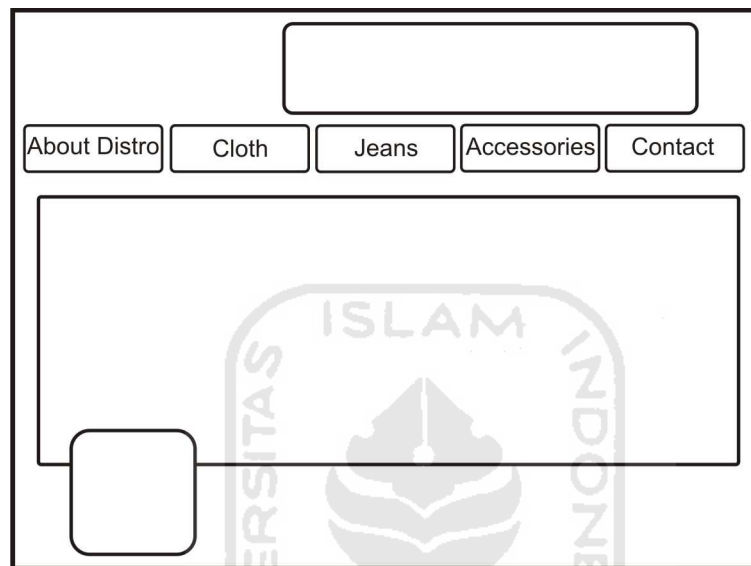
Pada menu halaman jeans menampilkan data produk accessories berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

5. Menu Contact

Pada menu contact menampilkan teks dari data_contact_us.xml yang berisi tentang manajemen distro, email distro, contact dan situs.

b. Template 2

Rancangan desain antarmuka template 2, dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Antarmuka Template 2

Pada halaman Home template 2 menampilkan tampilan awal profil distro dalam bentuk flash ini. Di dalam Antarmuka ini terdapat beberapa menu yaitu :

1. Menu About Distro

Pada menu halaman about distro menampilkan teks dari data_about.xml yang berisi tentang sejarah distro itu terbentuk, pameran yang pernah di ikuti.

2. Menu Cloth

Pada menu halaman cloth menampilkan data produk cloth berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

3. Menu Jeans

Pada menu halaman jeans menampilkan data produk jeans berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

4. Menu Accessories

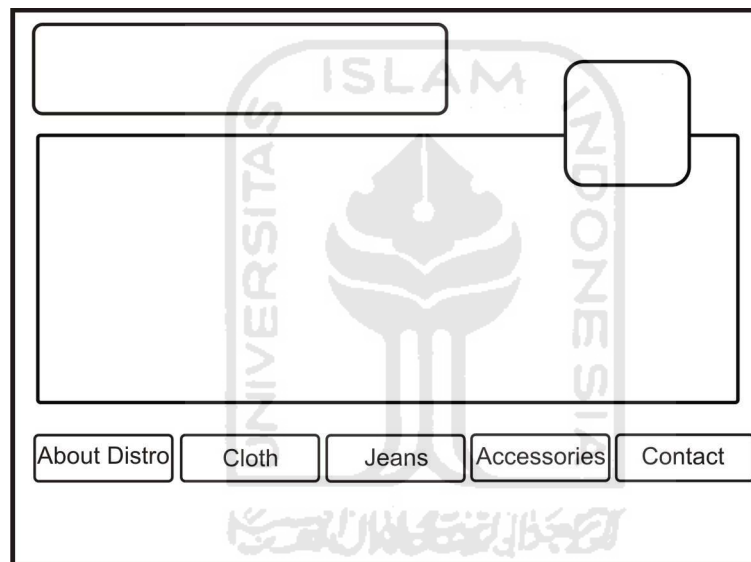
Pada menu halaman jeans menampilkan data produk accessories berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

5. Menu Contact

Pada menu contact menampilkan teks dari data_contact_us.xml yang berisi tentang manajemen distro, email distro, contact dan situs.

c. Template 3

Rancangan desain antarmuka template 3, dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3. 27 Antarmuka Template 3

Pada halaman Home template 3 menampilkan tampilan awal profil distro dalam bentuk flash ini. Di dalam Antarmuka ini terdapat beberapa menu yaitu :

1. Menu About Distro

Pada menu halaman about distro menampilkan teks dari data_about.xml dan yang berisi tentang sejarah distro itu terbentuk, pameran yang pernah di ikuti.

2. Menu Cloth

Pada menu halaman cloth menampilkan data produk cloth berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

3. Menu Jeans

Pada menu halaman jeans menampilkan data produk jeans berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

4. Menu Accessories

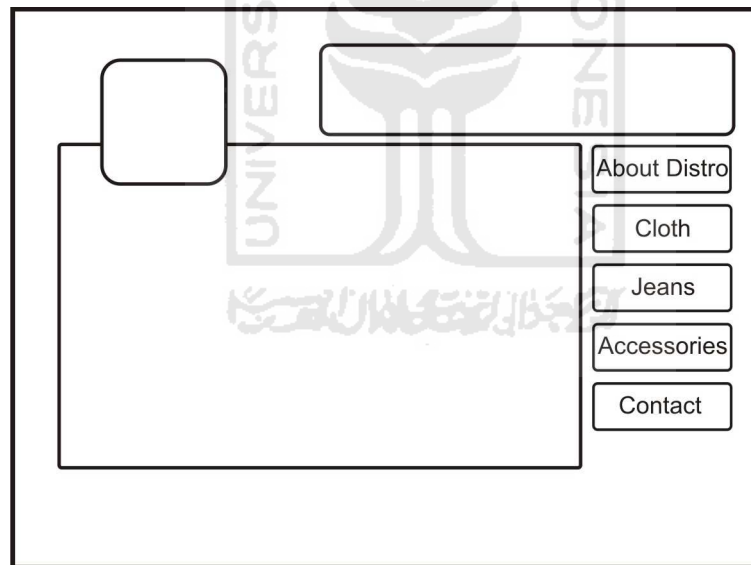
Pada menu halaman jeans menampilkan data produk accessories berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

5. Menu Contact

Pada menu contact menampilkan teks dari data_contact_us.xml yang berisi tentang manajemen distro, email distro, contact dan situs.

d.Template 4

Rancangan desain antarmuka template 4, dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Antarmuka Template 4

Pada halaman Home template 3 menampilkan tampilan awal profil distro dalam bentuk flash ini. Di dalam Antarmuka ini terdapat beberapa menu yaitu :

1. Menu About Distro

Pada menu halaman about distro menampilkan teks dari data_about.xml yang berisi tentang sejarah distro itu terbentuk, pameran yang pernah di ikuti.

2. Menu Cloth

Pada menu halaman cloth menampilkan data produk cloth berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

3. Menu Jeans

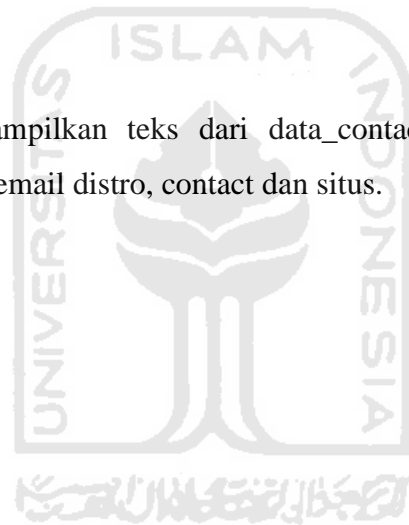
Pada menu halaman jeans menampilkan data produk jeans berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

4. Menu Accessories

Pada menu halaman jeans menampilkan data produk accessories berupa foto, nama produk dan harga. Terdapat navigasi untuk melihat data berikutnya atau data sebelumnya.

5. Menu Contact

Pada menu contact menampilkan teks dari data_contact_us.xml yang berisi tentang manajemen distro, email distro, contact dan situs.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem yang dibuat siap untuk dioperasikan setelah melalui tahap perencanaan. Pada tahap implementasi ini dapat dilihat apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan yang telah direncanakan. Pada bab ini akan dibahas bagaimana sistem ini bekerja disertai dengan tampilan halaman yang bersangkutan.

4.2 Batasan Implementasi

Batasan implementasi Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro ini yaitu:

1. Sistem kirim pesan hanya bisa dikirimkan user distro kepada admin. User distro yang lain tidak bisa melihat isi pesan satu sama lain.
2. Data harus diisi dengan lengkap untuk mendapatkan hasil yang sesuai.
3. Format file yang ditambahkan pada sistem harus sesuai dengan kebutuhan sistem template.
4. Tema desain yang digunakan dalam profil terbatas pada empat jenis tampilan antara lain :Template 1, Template 2, Template 3, dan Template 4. Dalam hal ini terbatas pada 4 template saja.
5. Foto yang dimasukkan berbentuk portrait dan berformat .jpg.

4.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi dari Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro ini terdiri dari 2 sistem, yaitu sistem berbasis web dan sistem berbasis flash. Sistem yang berbasis web terdiri dari tiga halaman yaitu halaman guest, halaman user distro dan halaman admin.

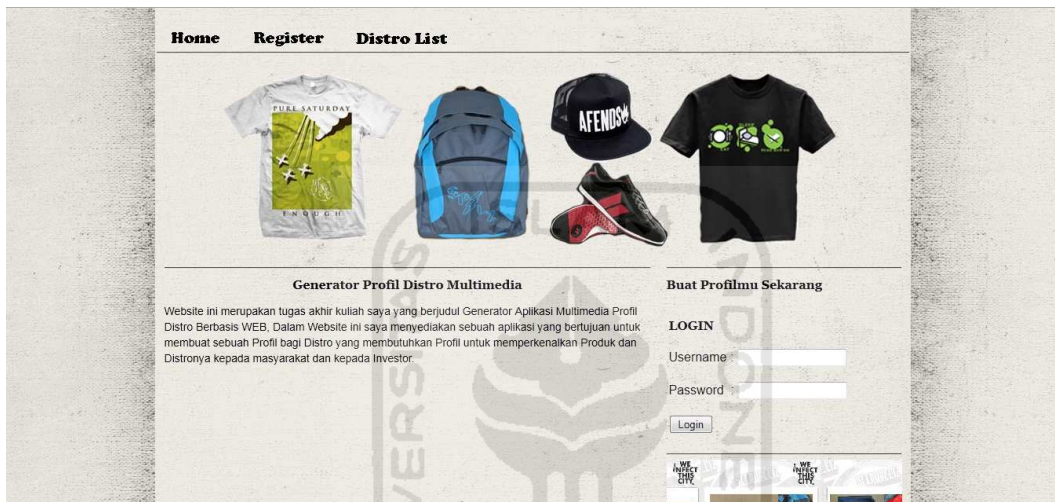
4.3.1 Antarmuka Berbasis Web

A. Antarmuka Guest

Antarmuka halaman guest terdapat beberapa halaman, yaitu home, register, dan distro list.

a. Halaman Home

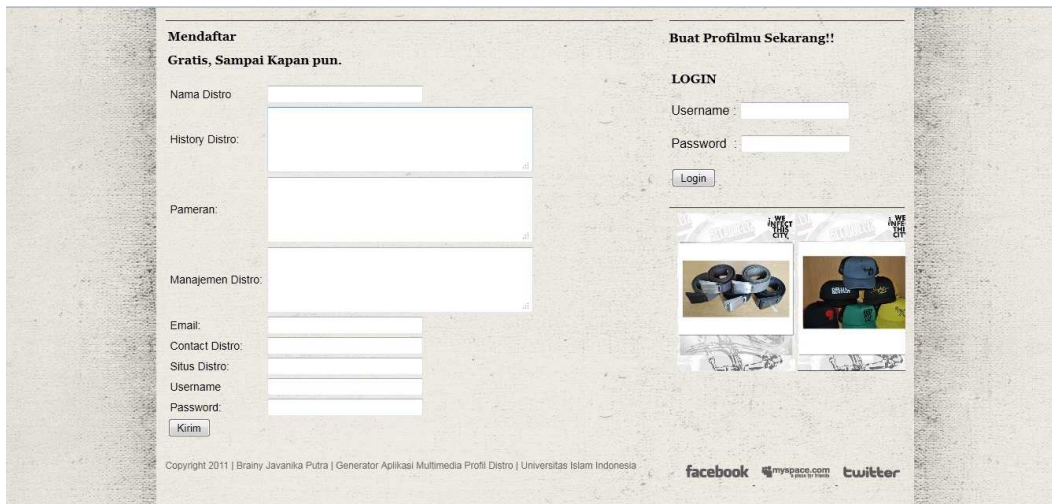
Antarmuka halaman home menampilkan tampilan awal web. Tulisan pada tampilan awal web diambil dari basis data MySQL, yang bisa mengubah hanya admin. Halaman Home dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Home

b. Halaman Register

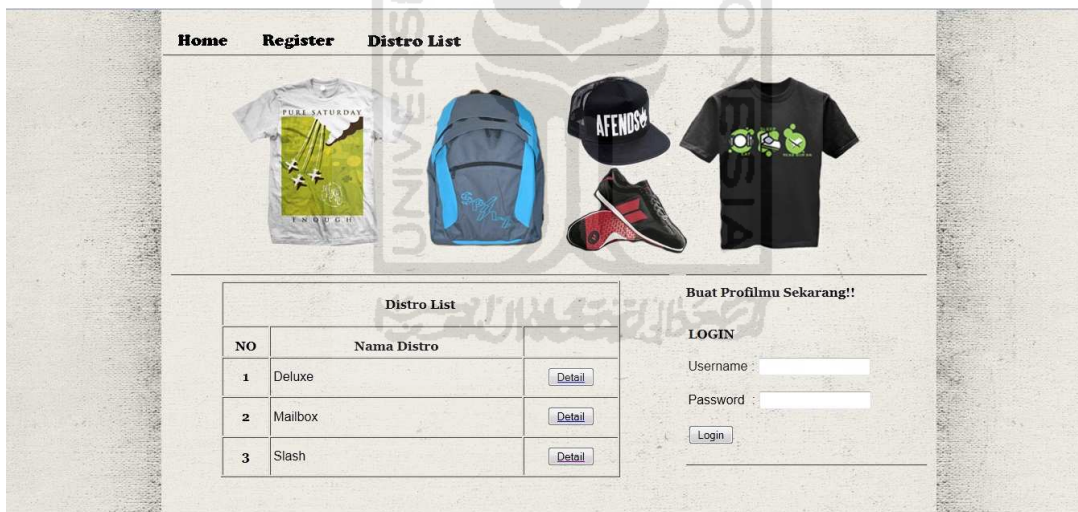
Antarmuka halaman register merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pendaftaran. Setelah melakukan pendaftaran inilah guest bisa mendapatkan akun sebagai user distro. Dalam melakukan pendaftaran, data-data harus diisi dengan lengkap. Halaman register dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Halaman Register

c. Halaman Distro List

Antarmuka halaman distro list menampilkan informasi distro-distro yang sudah terdaftar dan menggunakan web ini untuk membuat profil. Halaman distro list dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Halaman Distro List

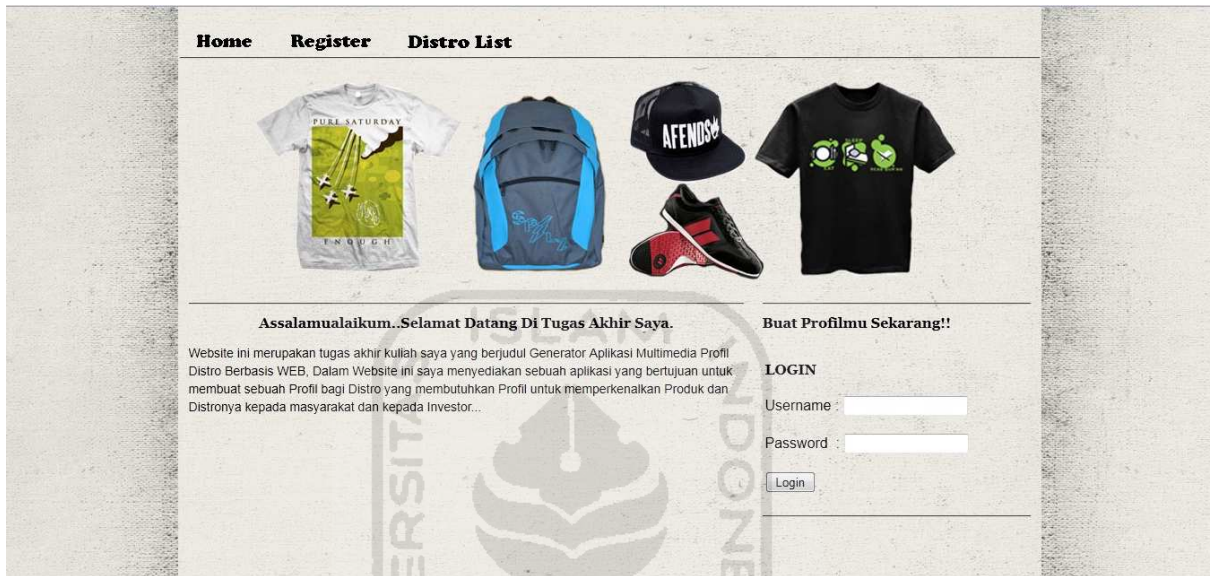
B. Antarmuka User Distro

Antarmuka halaman user distro terdiri dari beberapa halaman. Guest yang sudah mendaftar dan mendapatkan akun sebagai user distro harus memasukkan username dan password untuk masuk ke halaman user distro. Jika verifikasi username dan password berhasil kemudian terdapat beberapa menu yang

menghubungkan halaman lain, yaitu: buat profil, ubah profil, ubah password, logout.

a. Halaman Login User

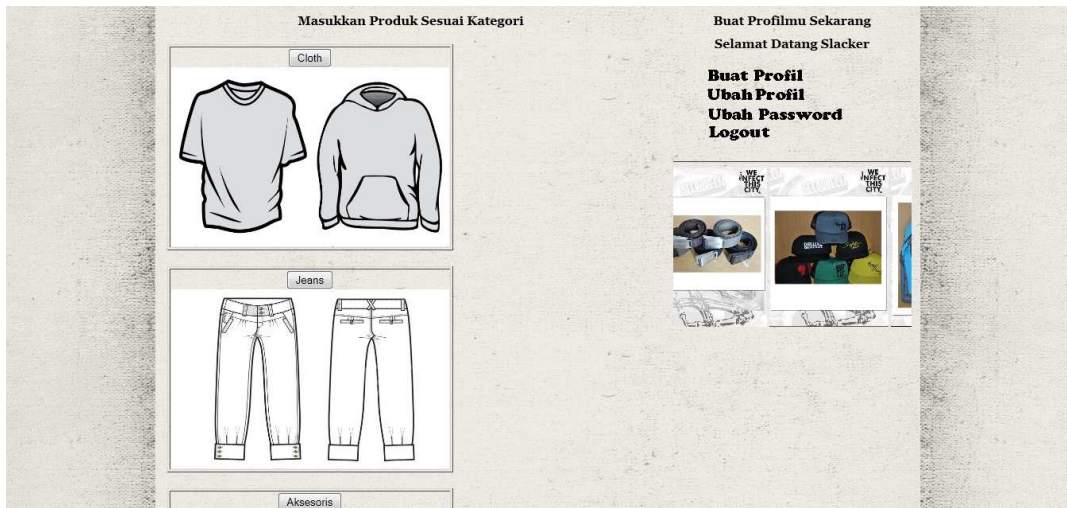
User distro harus melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk halaman user distro. Tampilan halaman login user distro dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Halaman Login User Distro

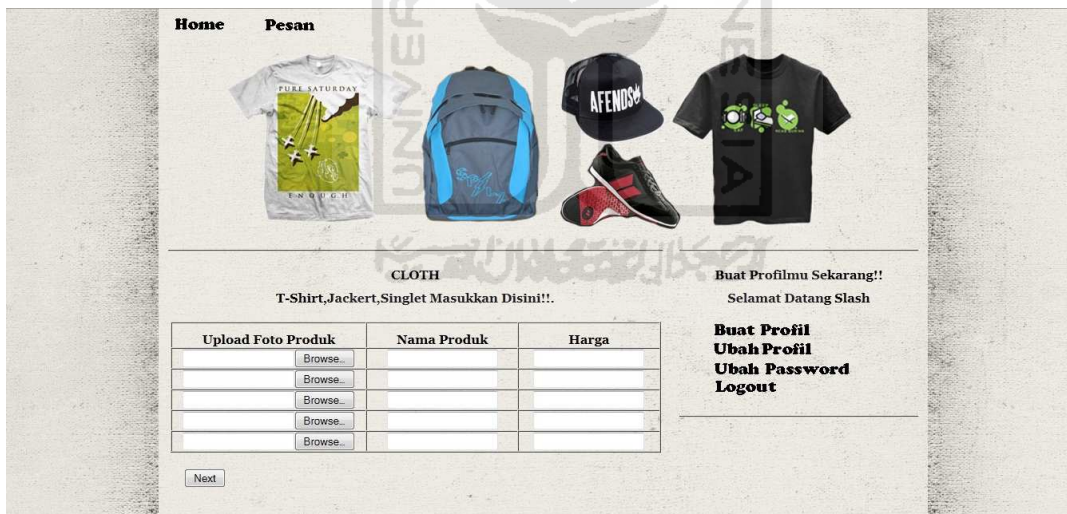
b. Halaman Buat Profil

Halaman buat profil merupakan halaman untuk membuat profil distro dalam bentuk flash. Ada Sepuluh tahapan dalam membuat profil dan User distro harus mengisi data yang diminta secara lengkap. Halaman buat profil 1 dapat dilihat pada Gambar 4.5.



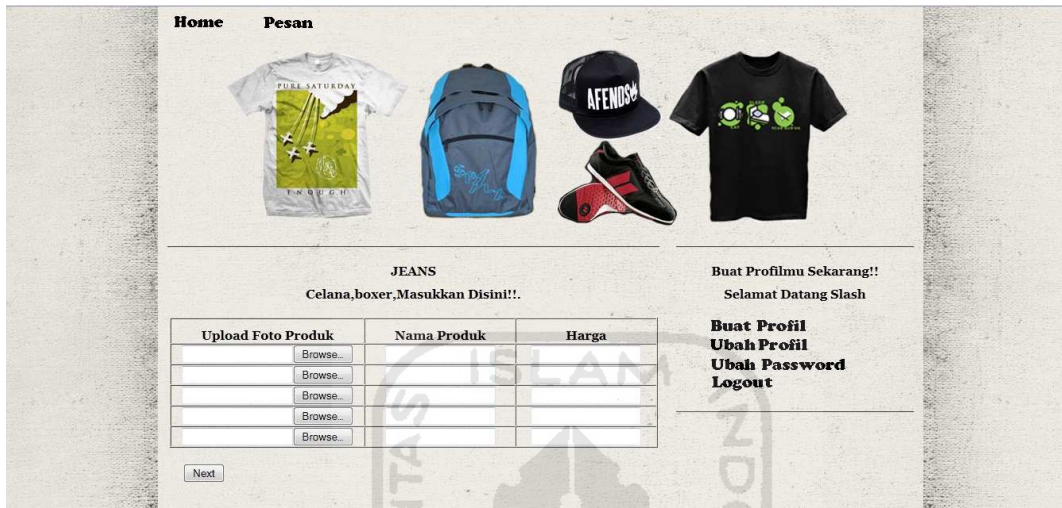
Gambar 4. 5 Halaman Buat Profil User Distro Form 1

Pada halaman buat profil ini user distro harus memasukan data sesuai dengan kategorinya yaitu cloth, jeans, aksesoris. Setelah semua di masukan user dapat melanjutkan ke halaman berikutnya. Berikut halaman upload data produk sesuai kategori dapat dilihat pada Gambar 4.6



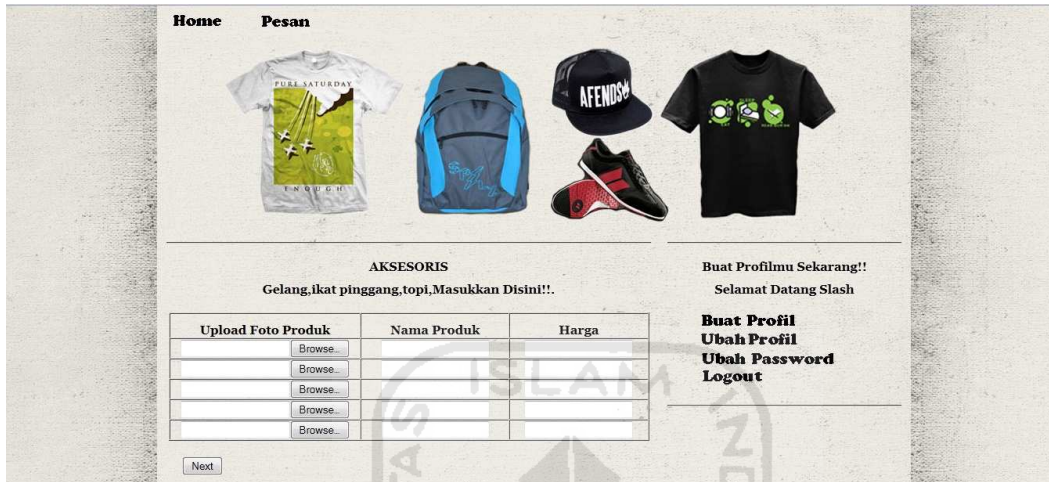
Gambar 4. 6 Halaman Buat Profil User Distro Form Cloth

Pada halaman Halaman buat profil user distro form cloth ini user distro memasukan data yang diminta sistem, data Cloth yaitu : upload foto produk, nama produk dan harga produk.



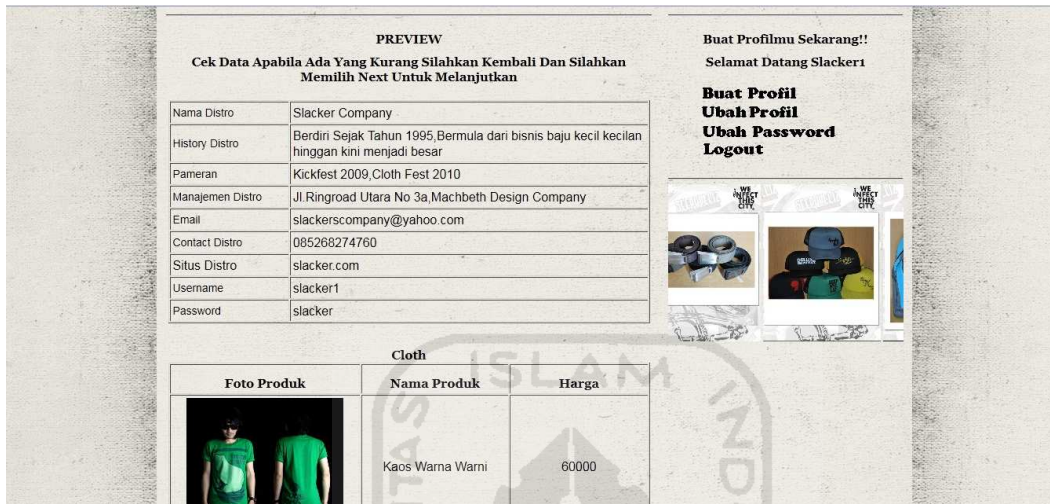
Gambar 4. 7 Halaman Buat Profil User Distro Form Jeans

Pada halaman Halaman buat profil user distro form jeans ini user distro memasukkan data yang diminta sistem, data Jeans yaitu : upload foto produk, nama produk dan harga produk.



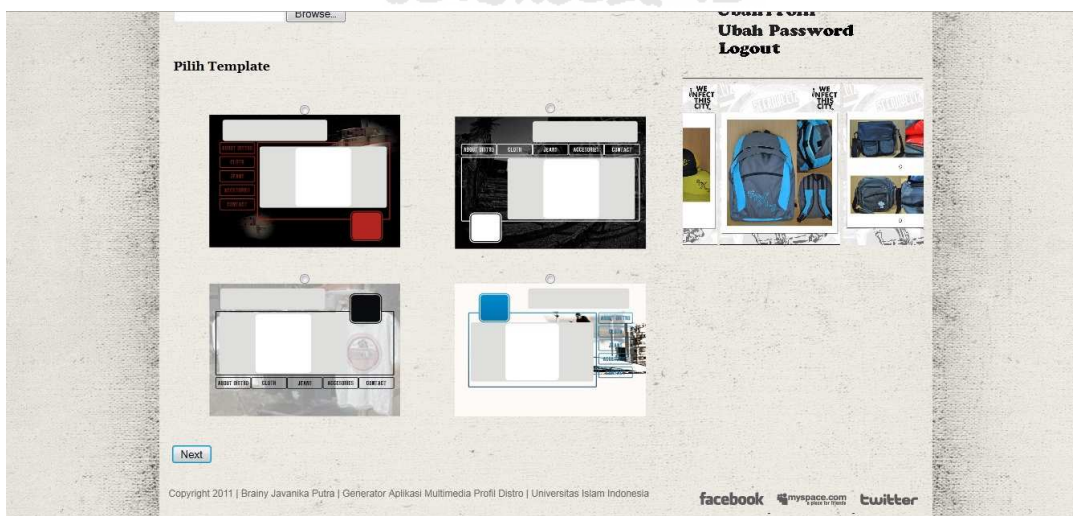
Gambar 4. 8 Halaman Buat Profil User Distro Form Aksesoris

Pada halaman Halaman buat profil user distro form aksesoris ini user distro memasukkan data yang diminta sistem, data Aksesoris yaitu : upload foto produk, nama produk dan harga produk.



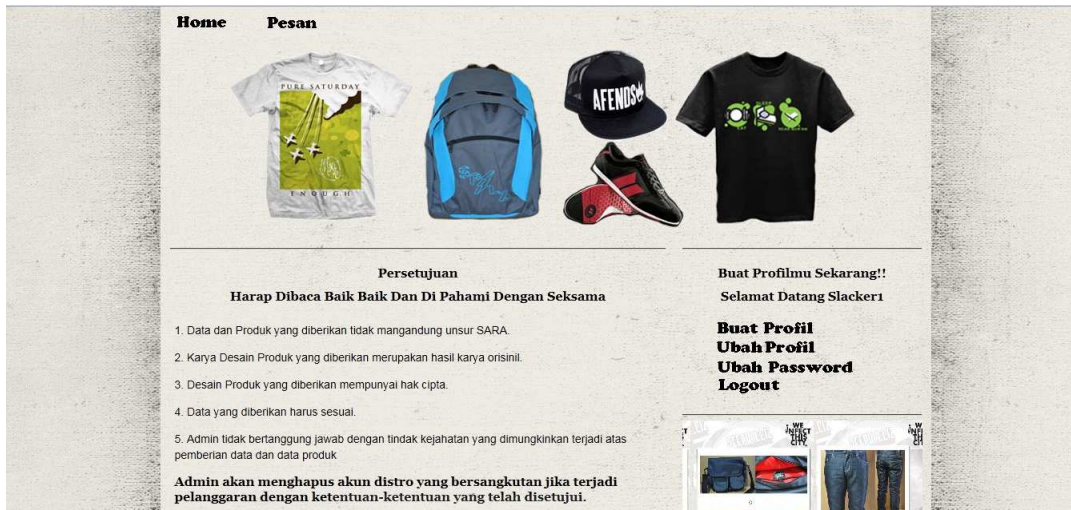
Gambar 4. 9 Halaman Buat Profil User Distro Form 2

Pada halaman Halaman buat profil 4 ini user distro mempreview data data yang sudah di masukkan, apabila masih ada kesalahan atau kekurangan user distro dapat kembali ke halaman sebelumnya untuk mengedit data data yang kurang atau yang salah.



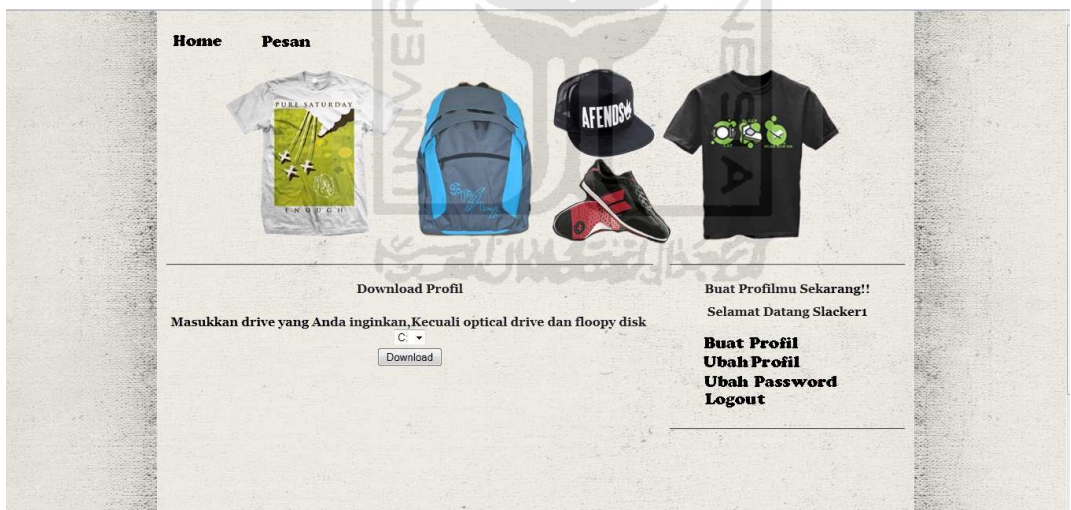
Gambar 4. 10 Halaman Buat Profil User Distro Form 3

Pada halaman Halaman buat profil 3 ini user distro memasukan logo distro dan juga memilih template, terdapat pilihan 4 template yang bisa di gunakan.



Gambar 4. 11 Halaman Buat Profil User Distro Form 4

Pada halaman Halaman buat profil 5 menampilkan klausul atau peraturan-peraturan yang harus disetujui user distro sebelum mendownload profil distro.

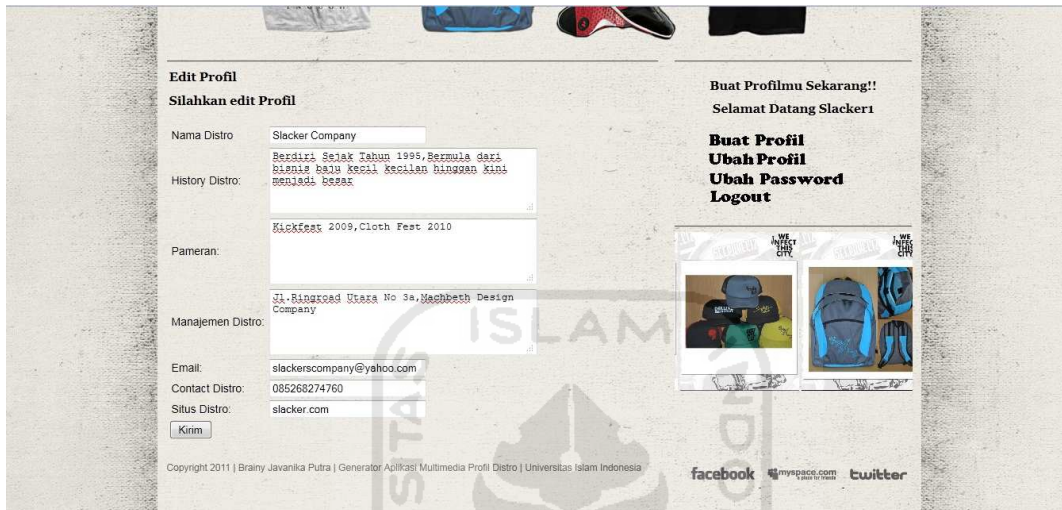


Gambar 4. 12 Halaman Buat Profil User Distro Form 5

Pada halaman Halaman buat profil 5 inilah user distro bisa mendownload profil distro. User distro memilih drive untuk data profil distro yang akan disimpan.

d. Halaman Ubah Profil

Halaman ubah profil merupakan halaman untuk merubah data distro yang telah dimasukkan sebelumnya oleh user distro. Halaman ubah profil dapat dilihat pada Gambar 4.13.

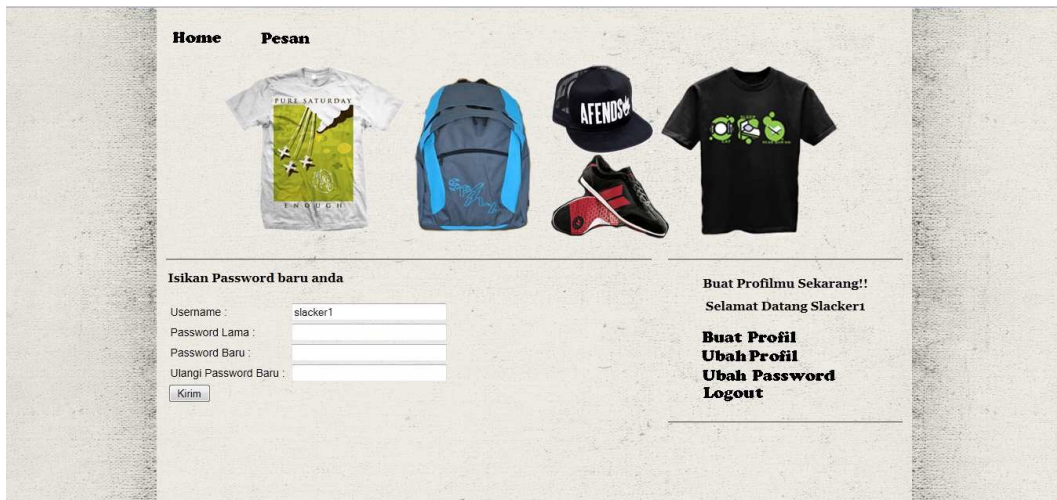


Gambar 4. 13 Halaman Ubah Profil User Distro

Pada halaman Halaman ubah profil user distro ini user distro bisa mengubah data distro yaitu : nama distro, history distro, pameran, manajemen distro, email, contact distro dan situs distro.

e. Halaman Ubah Password

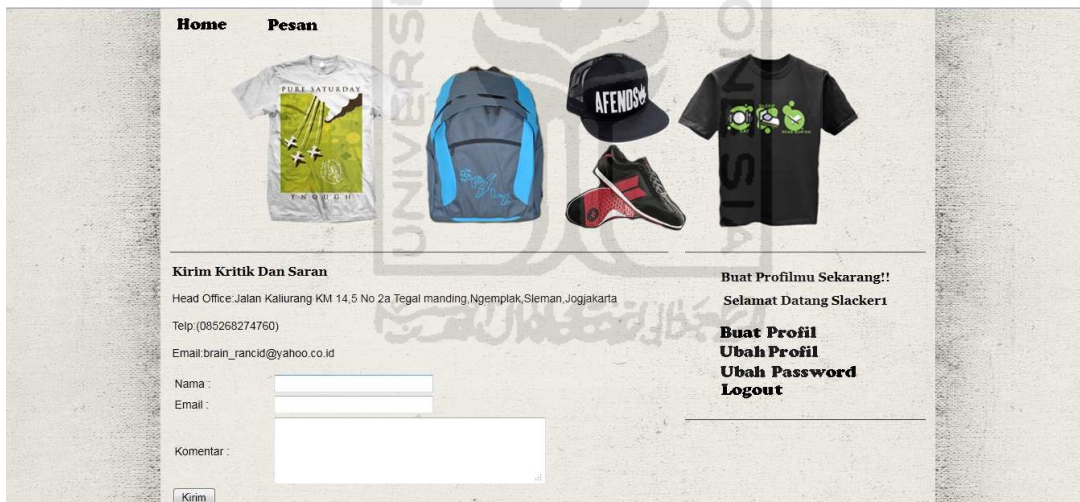
Halaman ubah password merupakan halaman untuk merubah password distro yang telah dimasukkan sebelumnya oleh user distro. Halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Halaman Ubah Password User Distro

e. Halaman Pesan

Halaman pesan merupakan halaman untuk mengirimkan kritik dan saran kepada admin. Halaman pesan dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4. 15 Halaman Pesan User Distro

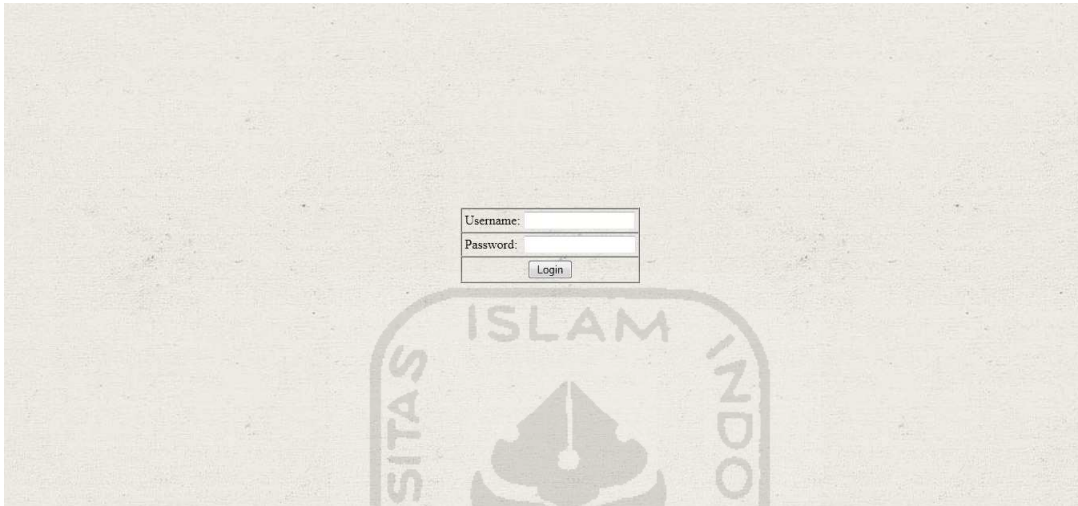
C. Antarmuka Admin

Antarmuka halaman admin terdiri dari beberapa halaman. admin harus memasukkan username dan password untuk masuk ke halaman admin. Jika verifikasi username dan password berhasil kemudian terdapat beberapa menu

yang menghubungkan halaman lain, yaitu: ubah opening, manajemen user, manajemen template, manajemen pesan, dan ubah password.

a. Halaman Login Admin

Admin harus melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk halaman admin. Tampilan halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 4.16.

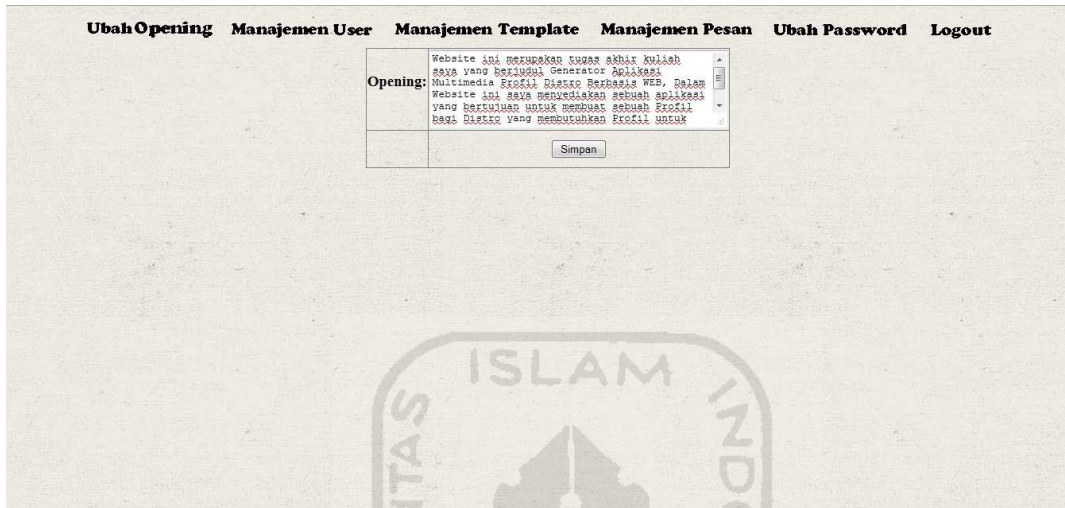


Gambar 4. 16 Halaman Login Admin

b. Halaman Edit Opening

Halaman edit opening merupakan halaman untuk mengubah isi tulisan pada halaman awal web. Tampilan halaman edit opening dapat dilihat pada Gambar

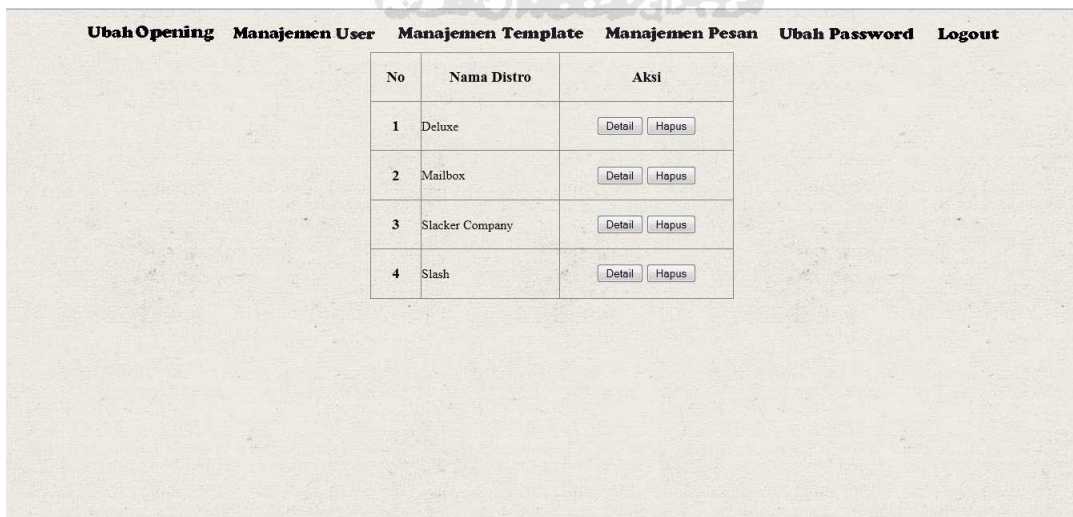
4.17.



Gambar 4. 17 Halaman Edit Opening Admin

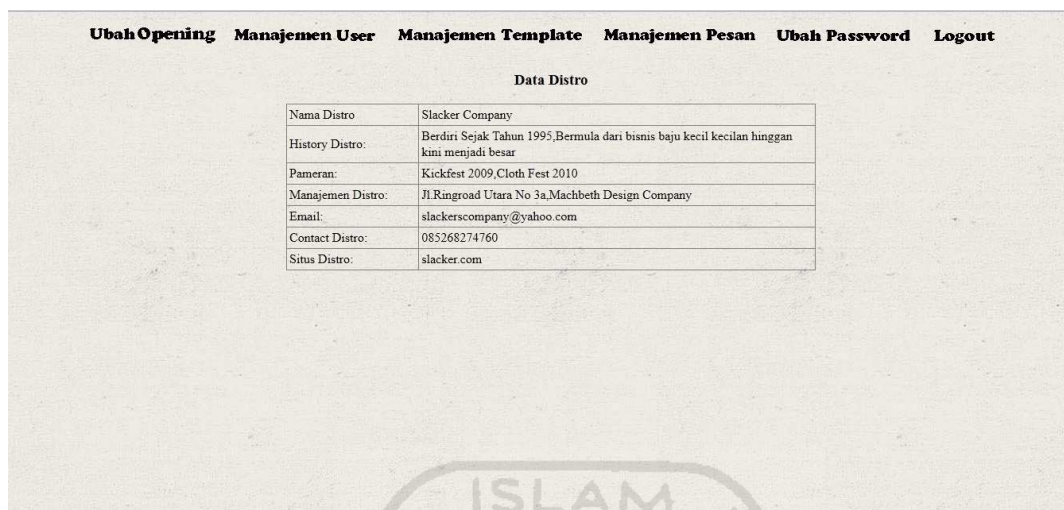
c. Halaman Manajemen User

Halaman manajemen user menampilkan informasi semua distro yang sudah mendaftar sebelumnya. Halaman manajemen user dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Halaman Manajemen User Admin

Pada halaman manajemen user admin terdapat menu untuk melihat detail dan hapus user distro. Halaman detail manajemen user admin dapat dilihat pada gambar 4.19.



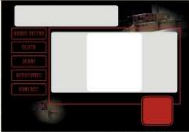


Data Distro	
Nama Distro	Slacker Company
History Distro:	Berdiri Sejak Tahun 1995,Bermula dari bisnis baju kecil kecilan huggan kini menjadi besar
Pameran:	Kickfest 2009,Cloth Fest 2010
Manajemen Distro:	Jl.Ringroad Utara No 3a,Machbeth Design Company
Email:	slackerscompany@yahoo.com
Contact Distro:	085268274760
Situs Distro:	slacker.com

Gambar 4. 19 Halaman Detail Manajemen User Admin

Pada halaman detail manajemen user admin terdapat menu untuk melihat history distro, pameran, manajemen distro, email, contact distro, email dan contact distro.

d. Halaman Manajemen Template

Halaman manajemen template menampilkan informasi beberapa template yang disediakan untuk membuat profil distro. Halaman manajemen template dapat dilihat pada Gambar 4.20.

Preview	Judul	Aksi
	Template 1	<input type="button" value="Ubah"/>
	Template 2	<input type="button" value="Ubah"/>
	Template 3	<input type="button" value="Ubah"/>

Gambar 4. 20 Halaman Manajemen Template Admin

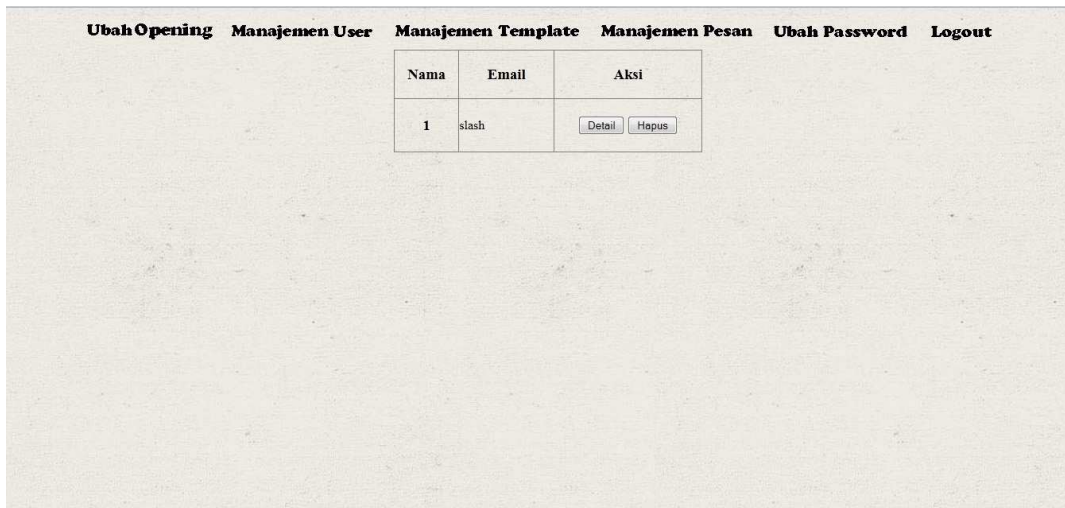
Pada halaman manajemen template admin terdapat menu ubah template. Admin dapat merubah file template yang telah dimasukkan sebelumnya. Jika admin ingin merubah maka admin harus mengisi data : file template, dan gambar. Halaman manajemen ubah manajemen template admin dapat dilihat pada gambar 4.21.

Ubah Opening	Manajemen User	Manajemen Template	Manajemen Pesan	Ubah Password	Logout
Ubah Data Template					
Template format: .swf atau .exe, gambar template format: .jpg					
Judul Template:		Template 1			
Template:		<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>			
Gambar Template:		<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>			
<input type="button" value="Simpan"/>					

Gambar 4. 21 Halaman Ubah Manajemen Template Admin

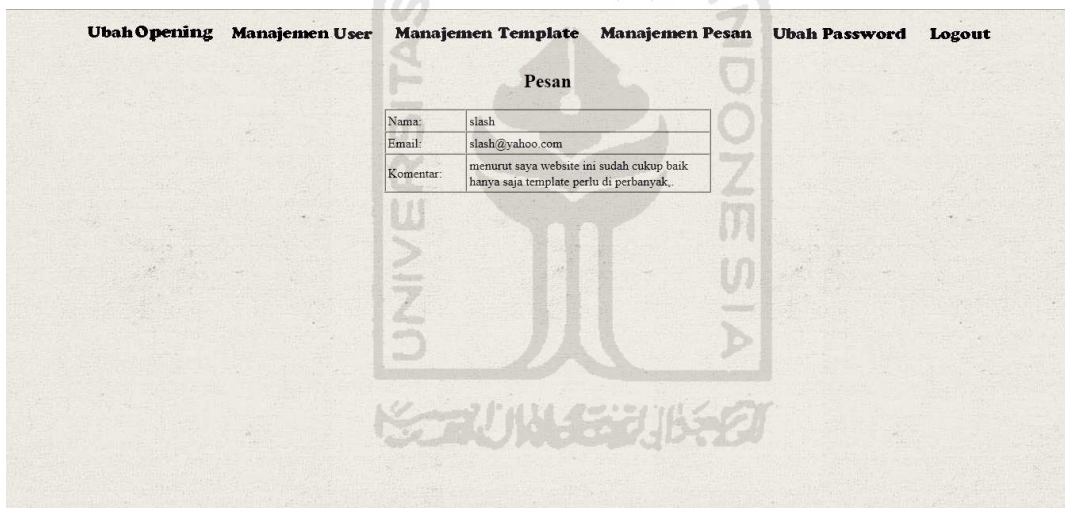
e. Halaman Manajemen Pesan

Admin dapat melihat pesan dari pengunjung pada halaman pesan. Selain itu admin dapat menghapus pesan yang dikirim oleh pengunjung. Tampilan halaman pesan dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Halaman Manajemen Pesan Admin

Pada halaman manajemen pesan admin terdapat menu detail dan hapus pesan. Halaman detail manajemen pesan admin dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4. 23 Halaman Detail Manajemen Pesan Admin

f. Halaman Ubah Password

Admin dapat merubah password untuk login ke halaman admin itu sendiri. Tampilan halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 4.24.

Ubah Opening Manajemen Member Manajemen Template Manajemen Pesan Ubah Password Logout

Ubah Password	
Password Lama :	<input type="text"/>
Password Baru :	<input type="text"/>
Ulangi Password Baru :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Kirim"/>	

Gambar 4. 24 Halaman Ubah Password Admin

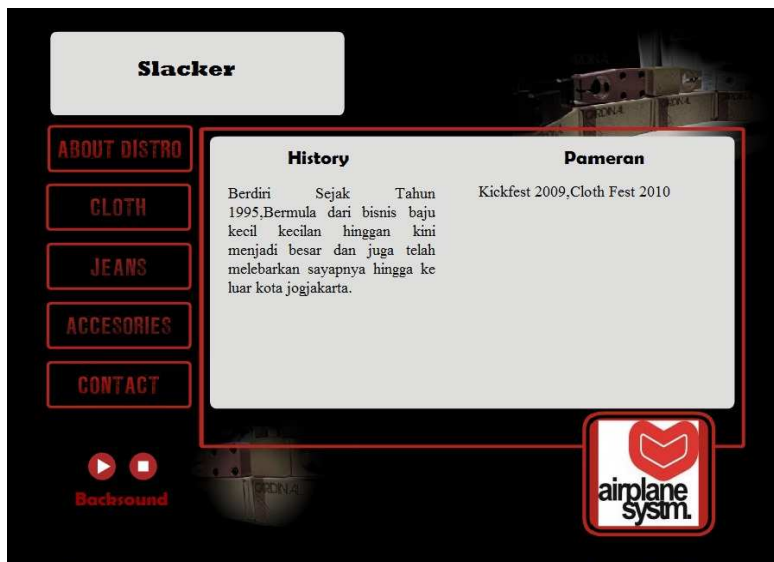
4.3.2 Antarmuka Template Flash

Antarmuka template flash pada aplikasi ini merupakan hasil akhir dari data yang telah dimasukkan oleh user distro. Desain template flash yang disediakan ada 4 tema desain yaitu : template 1, template 2, template 3 dan template 4. di dalam setiap template flash ini menampilkan beberapa halaman yaitu : about distro, cloth, jeans, aksesoris dan contact.

A. Template 1

a. Halaman About Distro

Pada halaman About distro terdapat detail mengenai sejarah distro itu terbentuk dan pameran yang pernah di ikuti. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.25.

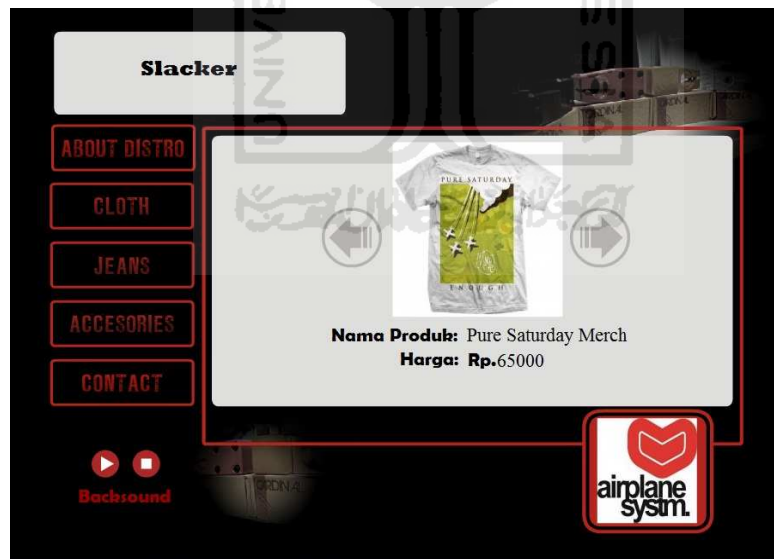


Gambar 4.25 Halaman About Distro Flash Template 1

Data history dan pameran yang ditampilkan pada template flash berasal dari basis data XML.

b. Halaman Cloth

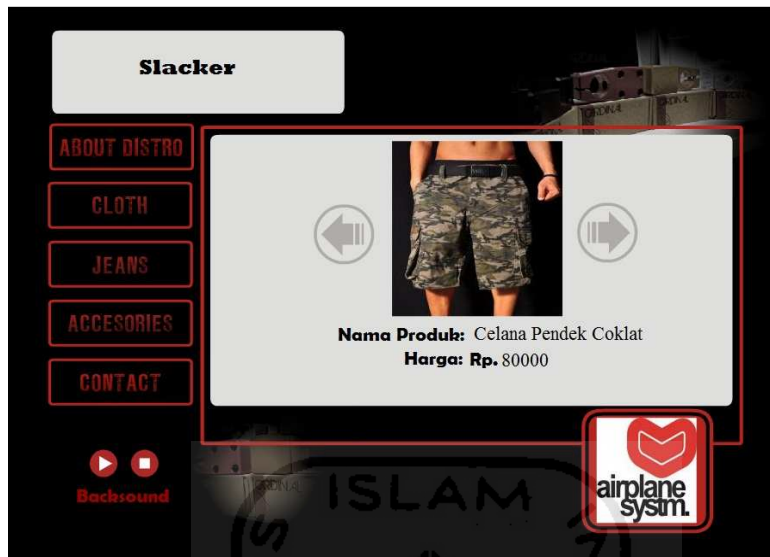
Pada halaman cloth menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Halaman Cloth Flash Template 1

c. Halaman Jeans

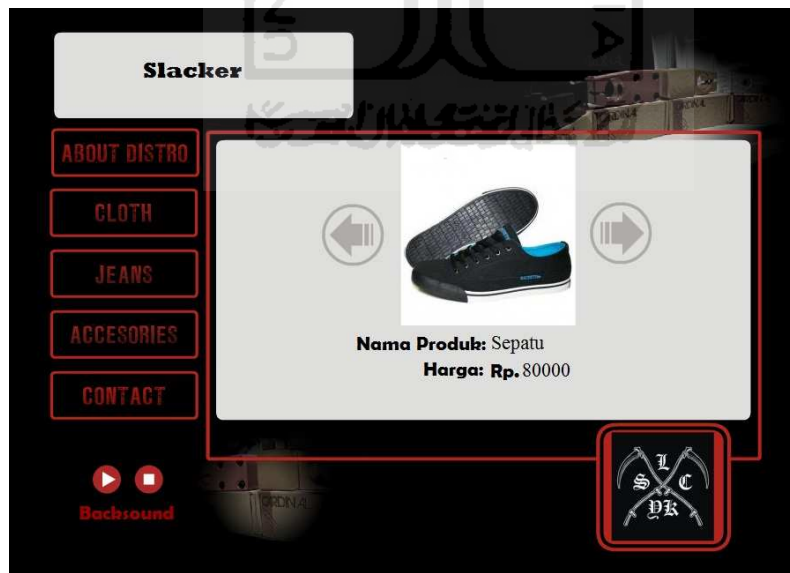
Pada halaman jeans menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4. 27 Halaman Jeans Flash Template 1

d. Halaman Accecories

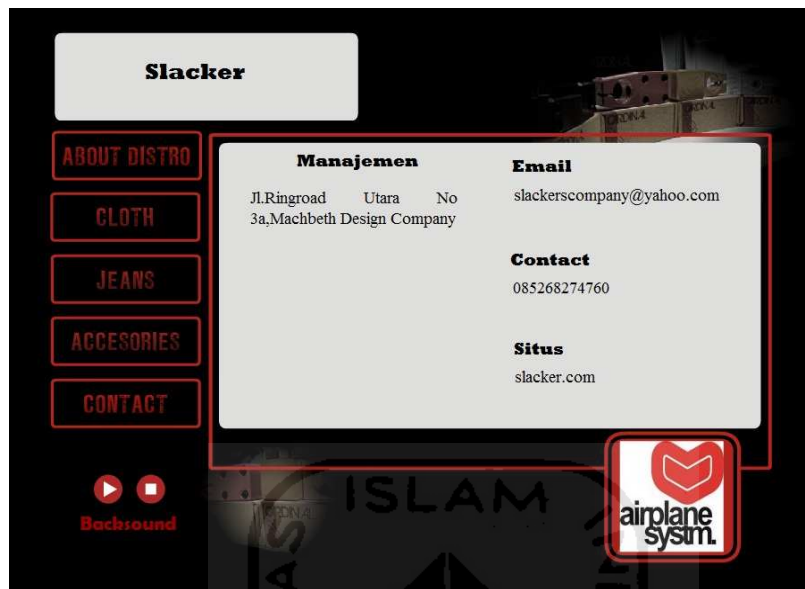
Pada halaman accecories menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman accecories dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Accecories Flash Template 1

d. Halaman Contact

Pada halaman contact menampilkan informasi manajemen distro, email, contact dan situs.. Halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.28 Halaman Contact Flash Template 1

B. Template 2

a. Halaman About Distro

Pada halaman About distro terdapat detail mengenai sejarah distro itu terbentuk dan pameran yang pernah di ikuti. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.29.

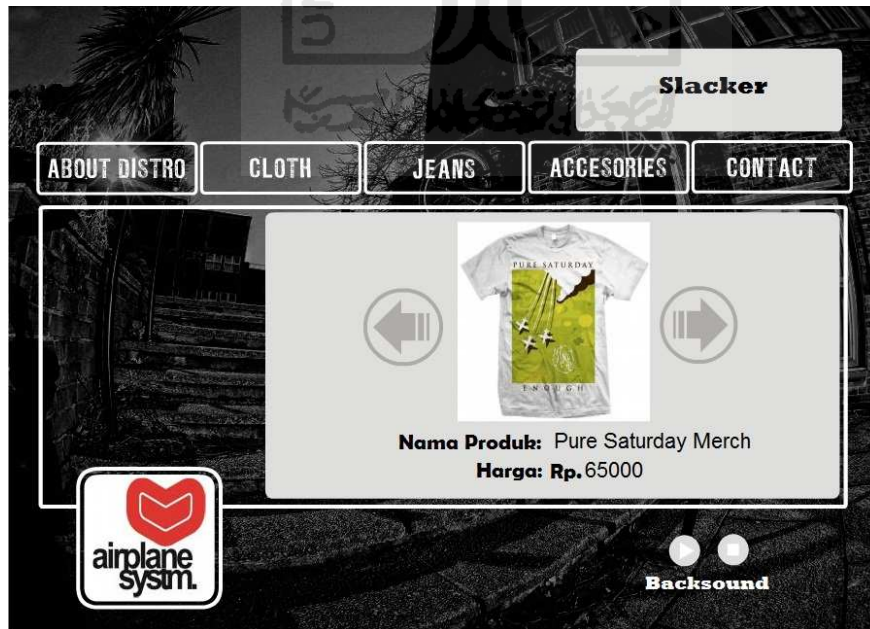


Gambar 4.29 Halaman About Distro Flash Template 2

Data history dan pameran yang ditampilkan pada template flash berasal dari basis data XML.

b. Halaman Cloth

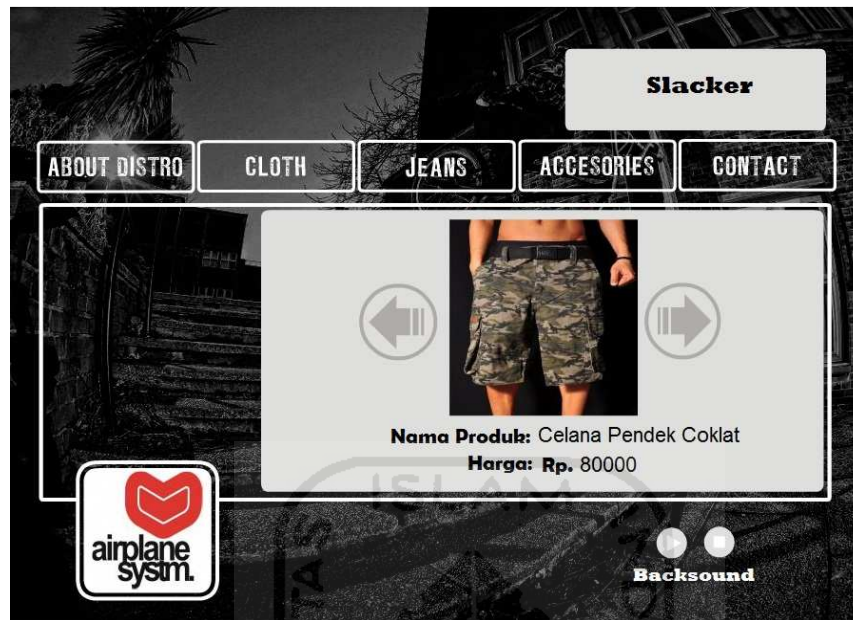
Pada halaman cloth menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Halaman Cloth Flash Template 2

c. Halaman Jeans

Pada halaman jeans menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Halaman Jeans Flash Template 2

d. Halaman Accecories

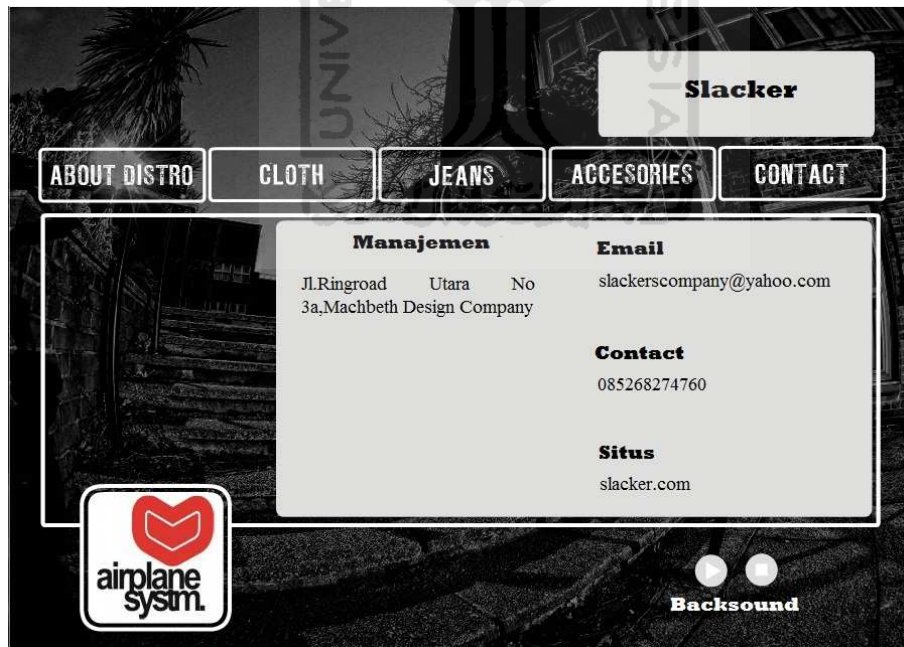
Pada halaman accecories menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman accecories dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.33 Halaman Accesoris Flash Template 2

d. Halaman Contact

Pada halaman contact menampilkan informasi manajemen distro, email, contact dan situs.. Halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.34.

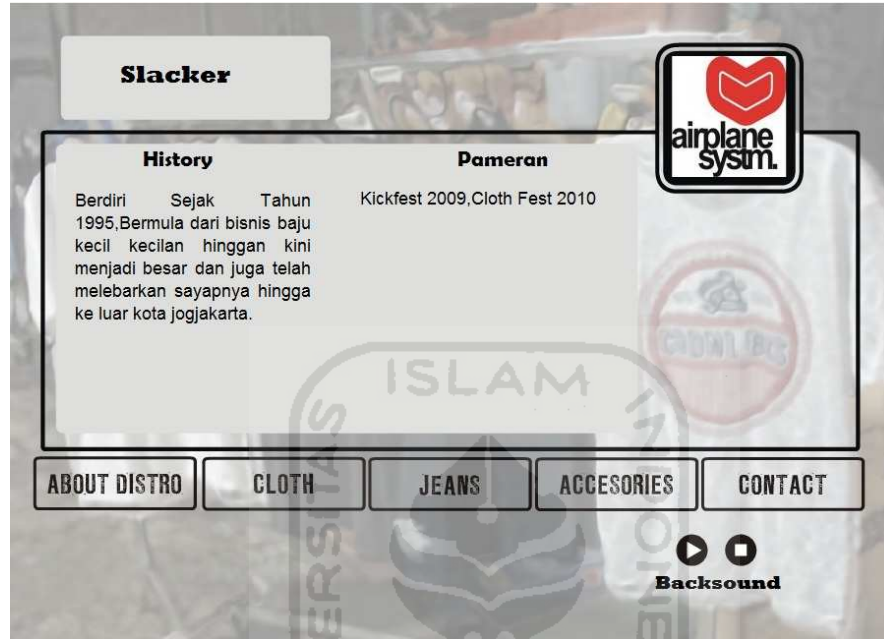


Gambar 4.34 Halaman Contact Flash Template 2

B. Template 3

a. Halaman About Distro

Pada halaman About distro terdapat detail mengenai sejarah distro itu terbentuk dan pameran yang pernah di ikuti. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Halaman About Distro Flash Template 3

Data history dan pameran yang ditampilkan pada template flash berasal dari basis data XML.

b. Halaman Cloth

Pada halaman cloth menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Halaman Cloth Flash Template 3

c. Halaman Jeans

Pada halaman jeans menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37 Halaman Jeans Flash Template 3

d. Halaman Accecories

Pada halaman accecories menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman accecories dapat dilihat pada Gambar 4.38.



Gambar 4.38 Halaman Accecories Flash Template 3

d. Halaman Contact

Pada halaman contact menampilkan informasi manajemen distro, email, contact dan situs.. Halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.39.

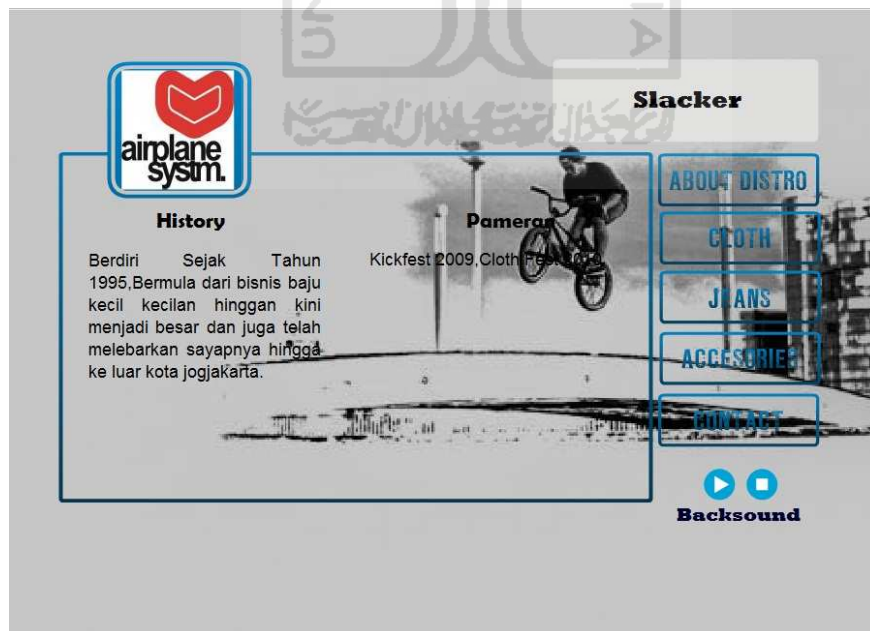


Gambar 4.39 Halaman Accesoris Flash Template 3

B. Template 4

a. Halaman About Distro

Pada halaman About distro terdapat detail mengenai sejarah distro itu terbentuk dan pameran yang pernah di ikuti. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.40.

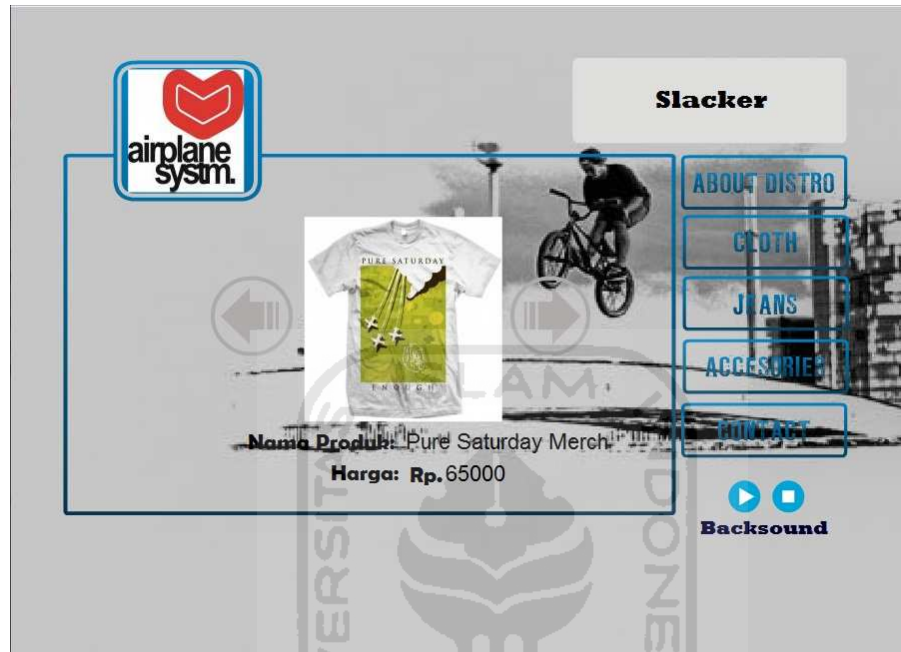


Gambar 4.40 Halaman About Distro Flash Template 4

Data history dan pameran yang ditampilkan pada template flash berasal dari basis data XML.

b. Halaman Cloth

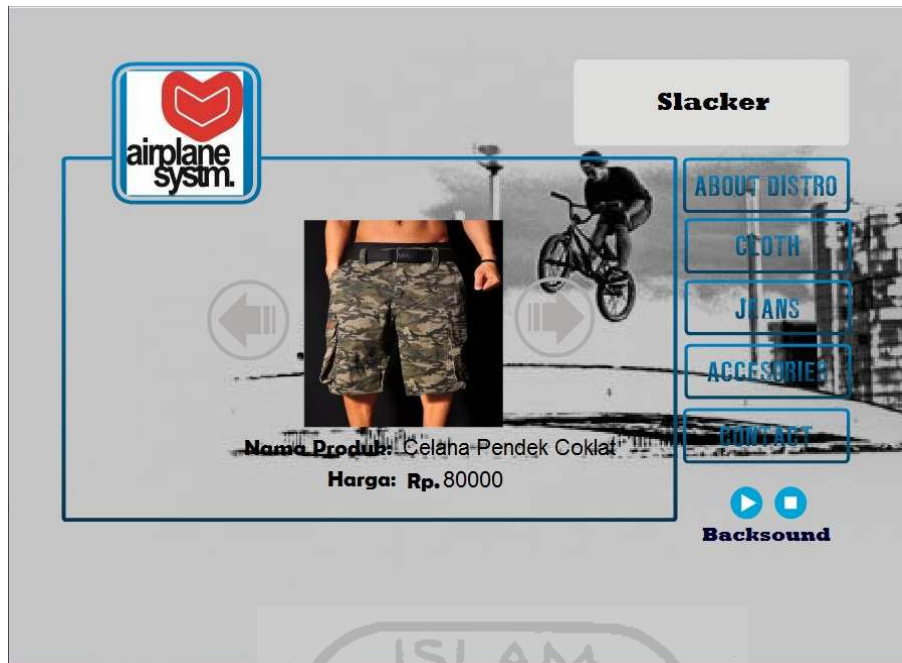
Pada halaman cloth menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.41.



Gambar 4. 41 Halaman Cloth Flash Template 4

c. Halaman Jeans

Pada halaman jeans menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman cloth dapat dilihat pada Gambar 4.42.



Gambar 4.42 Halaman Jeans Flash Template 4

d. Halaman Accecories

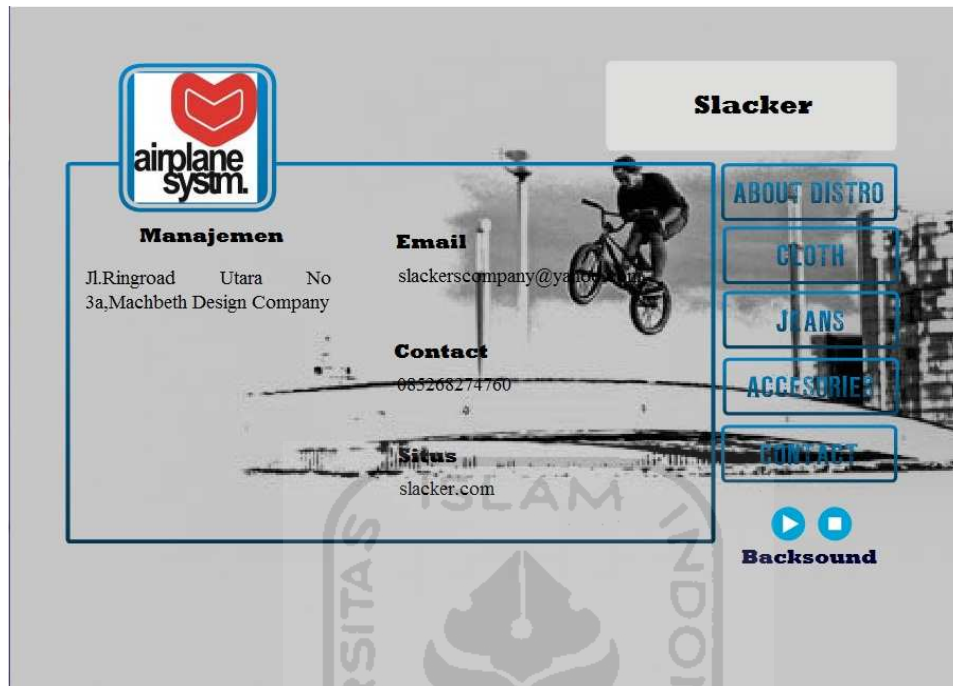
Pada halaman accecories menampilkan informasi gambar produk, nama produk dan harga. Halaman accecories dapat dilihat pada Gambar 4.43.



Gambar 4.43 Halaman Accecories Flash Template 4

d. Halaman Contact

Pada halaman contact menampilkan informasi manajemen distro, email, contact dan situs.. Halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.44.



Gambar 4.44 Halaman Contact Flash Template 4

4.6 Script Parsing MySQL To XML

1. Copy Folder To Directory

Script ini di gunakan untuk memindahkan folder hasil profil menuju tdrive hardisk kita yang dapat kita pilih sesuai keinginan.

```
<?php
function copyr($source,$dest)
{
    // cara sederhana copy file
    if (is_file($source)) {
        return copy($source, $dest);
    }

    // Buat direktory tujuan
```



```
if (!is_dir($dest)) {
    mkdir($dest);
}

// sumbernya link
if (is_link($source)) {
    $link_dest = readlink($source);
    return symlink($link_dest, $dest);
}

// ulang melalui folder
$dir = dir($source);
while (false !== $entry = $dir->read()) {
    // Skip pointers
    if ($entry == '.' || $entry == '..') {
        continue;
    }

    // Menyalin direktori
    if ($dest !== "$source/$entry") {
        copyr("$source/$entry", "$dest/$entry");
    }
}

// Menutup direktori
$dir->close();
return true;
}
?>o
```

4.5 Pengujian dan Analisis

Pengujian dilakukan dengan cara uji coba dan menyebarkan kuisisioner kepada para responden dari kalangan pemilik distro. Kuisisioner tersebut berisi pertanyaan – pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi – informasi mengenai kinerja Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro ini dari berbagai aspek.

Pengujian ini adalah pengujian yang melibatkan sepuluh orang user (satu orang perwakilan dari masing-masing distro) untuk menggunakan langsung Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro ini. Pada tahap ini digunakan kuisisioner yang berisi enam pertanyaan seputar aplikasi yang dibuat. Sepuluh user tersebut diminta untuk mencoba menjalankan Aplikasi Multimedia Profil Distro. Dengan cara seperti itu diharapkan para user dapat memberikan jawaban yang obyektif terhadap pertanyaan yang ada didalam kuisisioner.

Daftar dari sepuluh responden untuk pengisian kuisisioner, lengkap dengan nama distronya terdapat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Tabel Responden

No	Jenis Kelamin	Usia	Distro
1	Perempuan	23	Track
2	Laki-laki	21	Seven Soul
3	Laki-laki	23	Seephiliz
4	Laki-laki	21	Junk Blood
5	Laki-laki	21	Cosmopolite
6	Laki-laki	22	Chezz Burger
7	Laki-laki	24	Slacker
8	Laki-laki	23	Koffin
9	Perempuan	26	Ethnictro Boutiq
10	Laki-laki	21	3Second

Data – data yang diperoleh dari proses pembagian kuisisioner tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan perhitungan dari respon yang dikumpulkan dari para responden.

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisisioner, maka setiap jawaban yang diberikan oleh responden diberikan bobot nilai. Pembagian bobot nilai tersebut diatur sebagai berikut :

Nilai 1 untuk jawaban sangat kurang (SK)

Nilai 2 untuk jawaban kurang (K)

Nilai 3 untuk jawaban cukup (C)

Nilai 4 untuk jawaban baik (B)

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik (SB)

Bobot nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata – rata dari jawaban responden. Rumus untuk menghitung nilai rata – rata tersebut adalah :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Hasil perhitungan dari kuisisioner yang dibagikan kepada para responden tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Kuisisioner

No	Pertanyaan	SK	K	C	B	SB	Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan dan desain aplikasi ini bagus dan menarik.			2	4	4	4,2
2	Kinerja aplikasi sudah mendukung dalam pembuatan profil distro.			2	8		3,8
3	Sistem ini mempermudah			4		6	4,2

	dalam pembuatan profil dan sarana promosi distro.						
4	Profil distro yang dihasilkan sesuai dengan inputan.			6	4		3,4
5	Desain profil distro yang dihasilkan menarik bagi pengguna.			6	4		3,4
6	Sistem ini mudah dimengerti dalam pembuatan profil distro.			4	6		3,6

Dari hasil kuisioner diatas, dapat dilakukan analisis terhadap kinerja Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro. Berikut ini adalah uraian hasil perhitungan kuisioner :

1. Tampilan dan desain antarmuka (pertanyaan point 1)

Nilai yang diperoleh pada bagian ini adalah 4,2. Hal ini menunjukkan bahwa responden sudah menganggap tampilan pada aplikasi ini cukup baik.

2. Kinerja aplikasi (pertanyaan point 2)

Nilai yang diperoleh pada bagian ini adalah 3,8. Hal ini menunjukkan bahwa para responden cukup menyukai pembuatan profil distro yang disuguhkan aplikasi ini.

3. Manfaat (pertanyaan point 3)

Nilai yang diperoleh pada bagian ini adalah 4,2. Hal ini menunjukkan bahwa responden telah merasa cukup terbantu oleh Aplikasi Multimedia Profil Distro ini dalam proses pembuatan profil distro.

4. Tujuan aplikasi (pertanyaan point 5)

Nilai yang diperoleh pada bagian ini adalah 3,4. Hal ini menunjukkan bahwa para responden cukup menyukai desain profil distro yang dihasilkan aplikasi ini.

5. Mekanisme aplikasi (pertanyaan point 4 dan 6)

Nilai yang diperoleh pada bagian ini adalah 3,4 dan 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa mekanisme tentang cara mebuat profil distro sudah cukup dimengerti pada sistem ini.

4.6 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Dari hasil pengujian Aplikasi Multimedia Profil Distro terdapat kelebihan dan kekurangan sistem.

A. Kelebihan Sistem

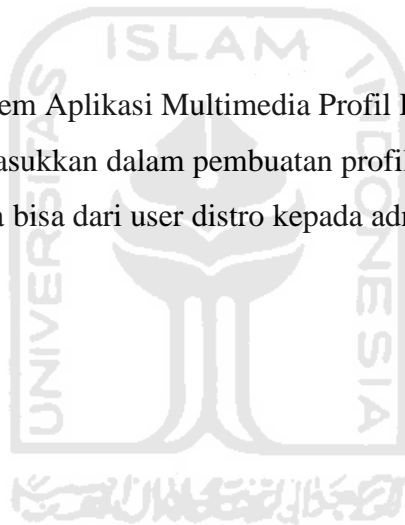
Adapun kelebihan sistem Aplikasi Multimedia Profil Distro sebagai berikut:

1. Memberikan informasi pengunjung yang berisi tentang profil distro-distro yang sudah terdaftar. Selain itu terdapat fasilitas pendaftaran secara gratis.
2. Data dimasukkan ke dalam sistem berbasis web melalui login sehingga mudah digunakan.
3. Memberikan beberapa pilihan desain template dalam membuat profil distro.

B. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem Aplikasi Multimedia Profil Distro sebagai berikut:

1. File video tidak bisa dimasukkan dalam pembuatan profil.
2. Sistem kirim pesan hanya bisa dari user distro kepada admin.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

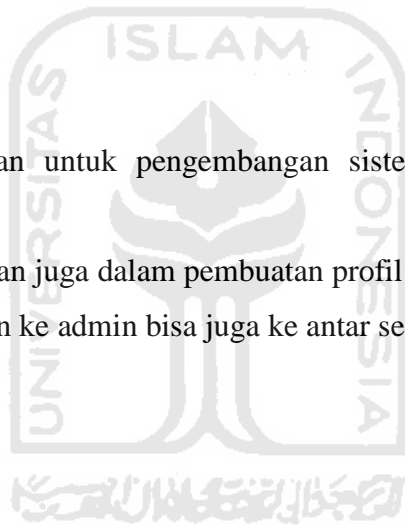
Setelah melalui berbagai tahapan pembuatan Generator Aplikasi Multimedia Profil Distro Berbasis Web ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem aplikasi ini menampilkan sebuah profil distro dalam bentuk flash yang menarik, efisien dan data yang dinamis.
2. Sistem aplikasi ini memberikan kemudahan kepada distro yang ingin membuat profilnya.

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk pengembangan sistem dimasa yang akan datang sebagai berikut:

1. File video bisa dimasukkan juga dalam pembuatan profil distro ini.
2. Sistem kirim pesan, selain ke admin bisa juga ke antar sesama user distro.



DAFTAR PUSTAKA

- [AND10] Sunyoto, Andy. 2010. Adobe Flash + Xml = Rich Multimedia Application . Yogyakarta, Andi Publisher.
- [LUT94] Luther, 1994 <http://ilmu-komputer.net/tahapan-pengembangan-multimedia/>.
- [KAD09] Kadir, Abdul. 2009. Membuat Aplikasi WEB dengan PHP dan Database MySQL. Yogyakarta, Andi Offset.

