

**PEMBANGUNAN APLIKASI KATALOG FILM
PADA TELEPON SELULER**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh :

Ronald Prasetya

04 07 04401

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2008

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI KATALOG FILM PADA TELEPON SELULER

disusun oleh :
Ronald Prasetya
04 07 04401 / TF

dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal: 25 November 2008

Pembimbing I



B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

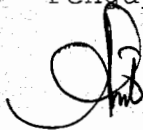
Pembimbing II



Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

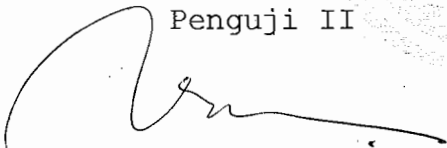
Tim Penguji :

Penguji I



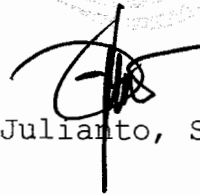
B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Penguji II



Dra. Ernawati, M.T.

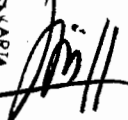
Penguji III



Eddy Julianto, S.T., M.T.

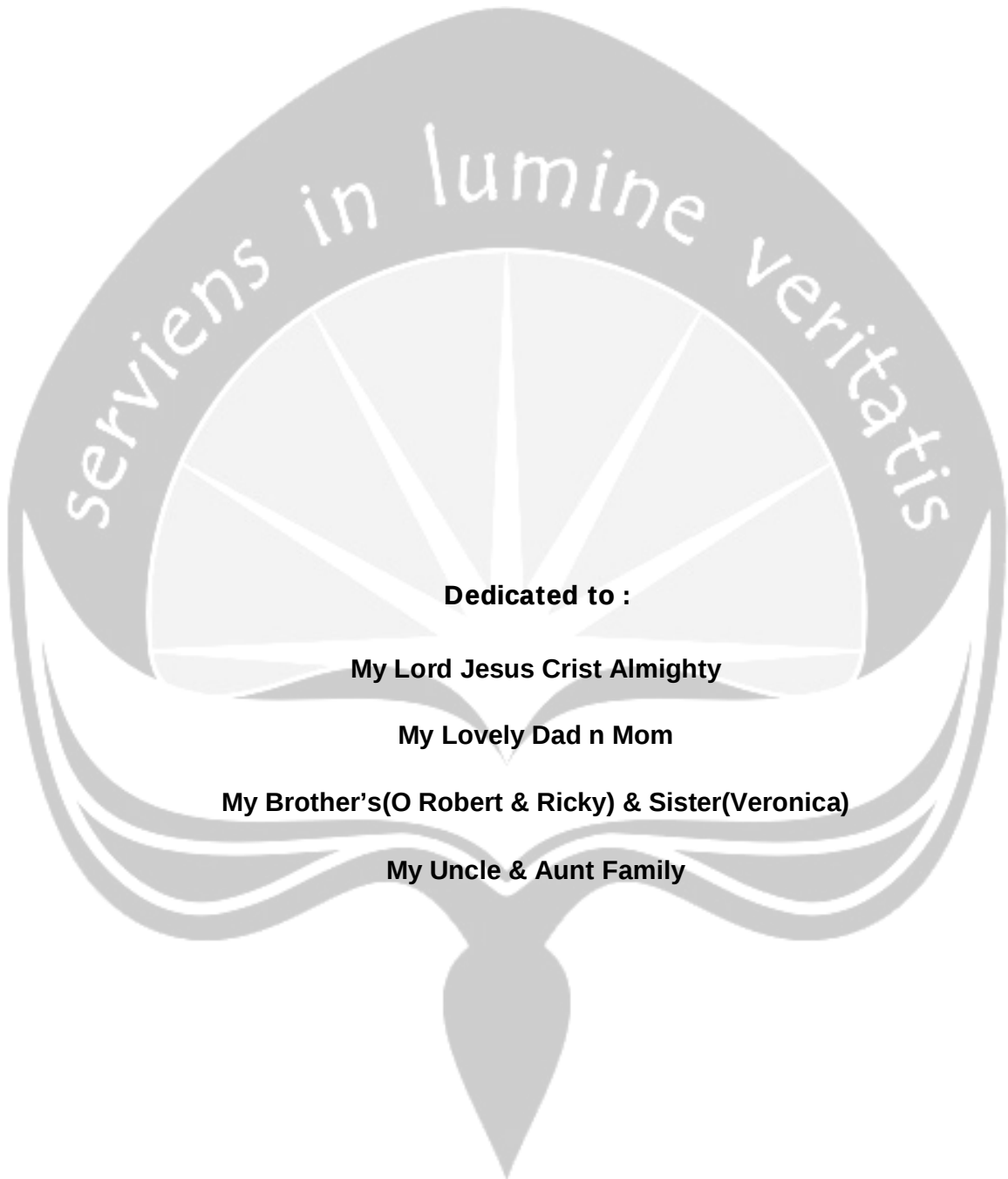
Yogyakarta, 25 November 2008
Universitas Atmajaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri

Dekan



Paulus Jihartono, S.T., M.T.
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dedicated to :

My Lord Jesus Crist Almighty

My Lovely Dad n Mom

My Brother's(O Robert & Ricky) & Sister(Veronica)

My Uncle & Aunt Family

KATA PENGANTAR

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Berdasarkan syarat tersebut maka penulis menyusun skripsi yang berjudul: "Pembangunan Aplikasi Katalog Film Pada Telepon Seluler".

Selama penyusunan skripsi ini penulis telah menerima banyak petunjuk, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu mengasihiku dan menjadi kekuatan dalam hidupku.
2. Papi, Mami, Ooh, Kiki, Ela, Ncek, Ncim sekeluarga dan segenap *family* yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual yang tidak ternilai harganya.
3. Bapak Prof. Dr. Dibyo Prabowo., M.Sc., selaku Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Paulus Mudjihartono, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Bapak B. Yudi Dwiandiyanta, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing I. yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing II. yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Teknologi Industri Atma Jaya Yogyakarta yang telah banyak memberikan bekal, pengetahuan dan bantuan selama penulis duduk di bangku kuliah.

8. Teman-teman Komsel : Ko Andre dan Vando.
9. Teman-teman seperjuangan : Yogie, Andy, Octa, Lilian, Mely, Wanda, Nida, Syerin, Tono.
10. Teman-teman gereja : Dian, Karina, Agnez, Ayu, Indah, Ching Lai, Victor, Berlin, dll.
11. Teman-teman yang telah memberi motivasi-motivasi : Obud, Octa, Andy, Yogie, Chris, Bazz, Dana, Ari, Dian dan yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
12. Teman-teman sepelayanan Body Voice : Papi Dodo, Rhe, Vina, Ci Lina, Chen (Makasih buat HP N73-nya ya...), Audy, Lisias, Dony, dan teman-teman BV yang lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, November 2008

Penulis

Ronald Prasetya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
BAB I. PENDAHULUAN 1	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Batasan Masalah	4
I.4 Maksud dan Tujuan	4
I.5 Metodologi Penelitian	6
I.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORI	7
II.1 Pengantar	7
II.2 Tinjauan Pustaka	7
II.3 Katalog Film	9
II.3.1 Katalog	9
II.3.2 Film	10
II.4 Multimedia	11
II.4.1 Pengertian Multimedia	11
II.4.2 Sejarah Multimedia	12
II.4.3 Elemen Multimedia	13
II.4.4 Mengapa Multimedia Penting?	15
II.5 Telepon Seluler	15
II.6 Flash Lite	16
II.6.1 Teknologi Flash Lite	16
II.6.2 Aliran Kerja Aplikasi Flash Lite	17
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	19
III.1 Pengantar	20
III.2 Analisis	20
III.3 Perspektif Produk	21
III.3.1 Antarmuka Pemakai	22
III.3.2 Antarmuka Perangkat Keras	23
III.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	23
III.3.4 Batasan Memori	23
III.3.5 Operasi	24
III.4 Fungsi Produk	24
III.5 Karakteristik Pengguna	25
III.6 Asumsi dan Ketergantungan	25
III.7 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	26
III.7.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi	26
III.7.1.1 Entitas Data	26
III.7.1.2 Proses	26

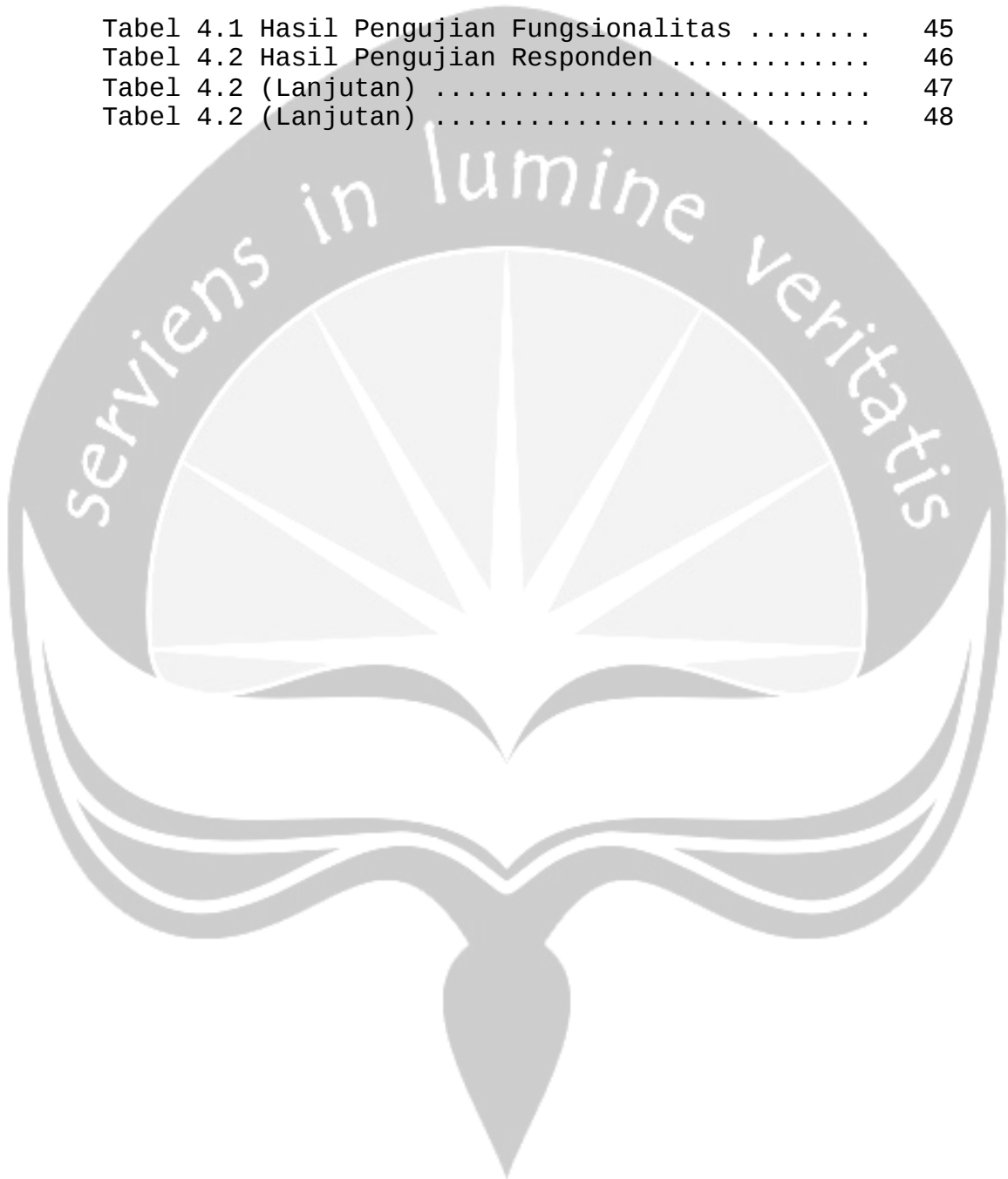
III.7.1.3 Topologi	26
III.7.2 DFD Level 1 SiKFi	26
III.7.2.1 Entitas Data	26
III.7.2.2 Proses	27
III.7.2.3 Topologi	27
III.7.3 DFD Level 2 Proses 1 Tampil Daftar Film .	28
III.7.3.1 Entitas Data	28
III.7.3.2 Proses	28
III.7.3.3 Topologi	29
III.8 Perancangan Arsitektur	30
III.9 Perancangan Antarmuka	30
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	35
IV.1 Pengantar	35
IV.2 Implementasi Perangkat Lunak	35
IV.2.1 <i>Splash Screen</i>	35
IV.2.2 Menu Utama	36
IV.2.3 Tampil Info Prolog	37
IV.2.4 Daftar Film	38
IV.2.5 Detail Film	39
IV.2.6 <i>Video Trailer</i> Film	40
IV.2.7 Jadwal Film	41
IV.2.8 Update	42
IV.2.9 Petunjuk	42
IV.2.10 About	43
IV.3 Pengujian Sistem	43
IV.3.1 Pengujian Pada Emulator	43
IV.3.2 Pengujian Pada Telepon Seluler	44
IV.4 Analisa Hasil	45
IV.4.1 Analisa Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak	50
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	52
V.1 Kesimpulan	52
V.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aliran Kerja Aplikasi Flash Lite	19
Gambar 3.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi ..	26
Gambar 3.2 DFD Level 1 SiKFi	28
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses 1 Tampil Daftar Film	29
Gambar 3.4 Arsitektur Modul Aplikasi	30
Gambar 3.5 <i>Splash Screen</i>	30
Gambar 3.6 Menu Utama	31
Gambar 3.7 Antarmuka Tampil Info Prolog	32
Gambar 3.8 Antarmuka Daftar Film	33
Gambar 3.9 Antarmuka Detail Film	34
Gambar 4.1 <i>Splash Screen</i>	36
Gambar 4.2 Menu Utama	37
Gambar 4.3 Tampil Info Prolog	38
Gambar 4.4 Daftar Film	39
Gambar 4.5 Detail Film	40
Gambar 4.6 <i>Video Trailer</i> Film	41
Gambar 4.7 Jadwal Film	41
Gambar 4.8 Update	42
Gambar 4.9 Petunjuk	42
Gambar 4.10 About	43
Gambar 4.11 Grafik Pengujian Responden	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas	45
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Responden	46
Tabel 4.2 (Lanjutan)	47
Tabel 4.2 (Lanjutan)	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- I Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SiKFi (Sistem Katalog Film)
- II Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SiKFi (Sistem Katalog Film)
- III Perencanaan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak SiKFi (Sistem Katalog Film)
- IV Papan Cerita SiKFi (Sistem Katalog Film)
- V Kuisisioner

PEMBANGUNAN APLIKASI KATALOG FILM PADA TELEPON SELULER

INTISARI

Ronald Prasetya (04 07 04401/TF)

Menonton film merupakan salah satu alternatif kegiatan yang banyak diminati oleh banyak orang di dunia. Dan dari sekian banyak cara menonton film di bioskop dapat dikatakan tetap menjadi cara yang lebih menjanjikan salah satunya karena mempunyai layar yang sangat lebar dan dukungan *sound system* yang berkualitas. Sekarang tingkat rutinitas kerja masyarakat semakin tinggi menjadikan kebanyakan orang tidak sempat untuk mengikuti perkembangan film.

Aplikasi katalog film berbasis multimedia pada telepon seluler ini dibangun dengan tujuan untuk menyediakan informasi film-film yang sedang ditayangkan di bioskop, baik sinopsis film, jadwal penayangan, dan cuplikan *video trailer*. Adapun aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dengan menambahkan fitur Flash Lite 2.1, sehingga dapat berjalan dengan baik pada telepon seluler. Pengujian katalog game berbasis multimedia pada telepon seluler ini menggunakan dua metode, yaitu pengujian semua fungsionalitas aplikasi yang dilakukan oleh pembuat dengan menggunakan emulator dan telepon seluler serta pengujian kepada 31 responden menggunakan kuisioner. Dimana dari hasil kuisioner tersebut mayoritas responden memberikan penilaian yang baik.

Aplikasi ini menampilkan beberapa film-film yang sedang ditayangkan di bioskop. Melalui aplikasi ini pula konsumen tidak hanya dapat melihat poster dari film namun dapat melihat juga cuplikan *video trailer* dari film-film tersebut beserta dengan jadwal tayang dari masing-masing film, sehingga konsumen dapat langsung mengetahui film-film seperti apa yang sedang ditayangkan oleh bioskop.

Kata Kunci : *katalog film, multimedia, telepon seluler*

Pembimbing I : B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.()

Pembimbing II: Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D. ()

Tanggal Pendadaran : 25 November 2008