

**PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika



oleh :

ALBERT EKO SUSANTO

NIM :05 07 04633

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

2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN DESAIN
GRAFIS BERBASIS WEB**

Disusun Oleh :
Albert Eko Susanto
05 07 04633 / TF

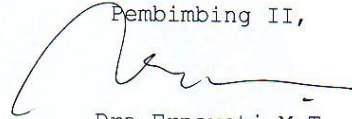
Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal : September 2010

Pembimbing I,



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

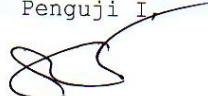
Pembimbing II,



Dra. Ernawati, M.T.

Tim Penguji:

Penguji I,



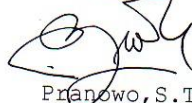
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D.

Penguji II,



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

Penguji III,



Pranowo, S.T., M.T.

Yogyakarta, September 2010
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri



Dekan,

Ir. B. Kristyanto, M.Eng, Ph.D

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada :

Tuhan YESUS KRISTUS yang selalu
memberikan kekuatan dan pengharapan baru

Papa, Mama, Andhri yang selalu
memberikan support

Semua teman - teman yang membantu dan
memberikan supportnya, "Thanks a lot".

Semua orang yang berminat pada desain
grafis menggunakan photoshop, " Hope this web help
you much ".

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Teknik Informatika dari Program Studi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, tenaga dan bimbingan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai dan melindungiku.
2. Papa, Mama, Andhri serta segenap keluarga yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual yang tidak ternilai harganya.
3. Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya.
4. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta
5. Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

6. Ibu dra. Ernawati, M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
7. Seluruh dosen Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang pernah mengajar dan membimbing penulis selama kuliah di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
8. Teman - teman seperjuangan di TF UAJY (Denny, Yafet, Tomy, Yohan, Candra, Alvon, Asiong, Yusak, Acing, Momo, Grace, Sty, Aji, David, dll).
9. Teman - teman lainnya (Dipta, Flo, Hary, Riska, Icha, Fanny, David, dll).
10. Teman - teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu mendukung, memberikan dorongan dan semangat serta membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua orang.

Yogyakarta, September 2010

Penulis

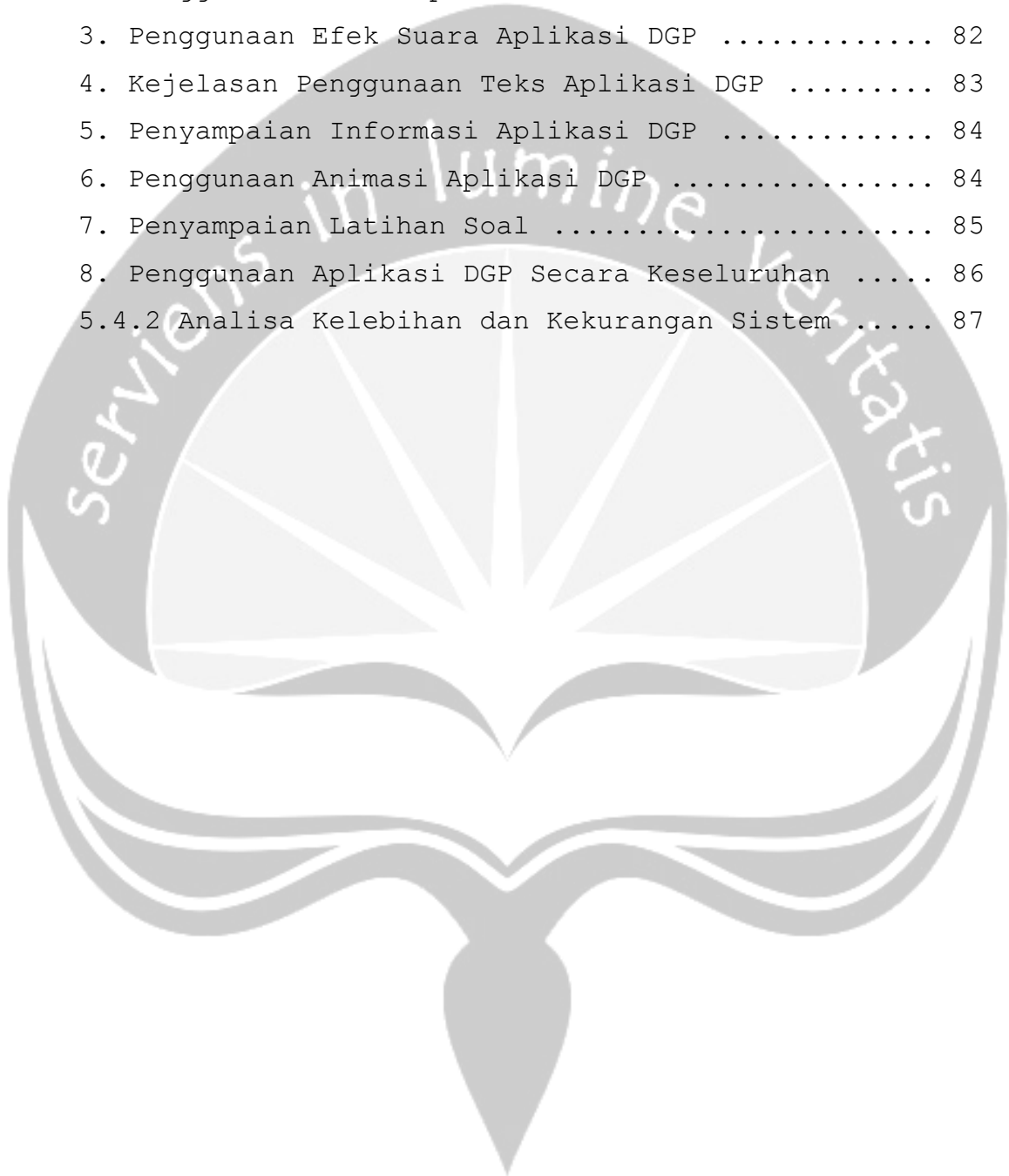
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiv
Intisari	xv
BAB 1 : Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penyusunan Tugas Akhir	4
1.5 Metode Yang Digunakan	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB 2 : Tinjauan Pustaka	
2. Tinjauan Pustaka	7
BAB 3 : Landasan Teori	
3.1 Pendahuluan	12
3.2 Pengertian Desain Grafis	12
3.3 Multimedia	14
3.3.1 Text	15
3.3.2 Suara	15
3.3.3 Gambar	16
3.3.4 Animasi	16
3.3.5 Video	17
3.4 Database	17
3.4.1 MySql	18
3.5 Bahasa Pemrograman Web	21

3.5.1 HTML	21
3.5.2 PHP	21
3.5.3 Javascript	22
3.5.4 CSS	22
3.6 Web Server	22
3.7 Internet	23
3.8 Adobe Flash CS3	26
3.9 Adobe Photoshop CS3	31
BAB 4 : Analisis dan Perancangan Sistem	
4.1 Pengantar	33
4.2 Analisis	33
4.2.1 Deskripsi Produk	33
4.2.2 Fungsi Produk	34
4.2.3 Karakteristik Pengguna	41
4.2.4 Kebutuhan Khusus	41
4.2.4.1 Kebutuhan Antarmuka Ekseternal	41
4.2.4.2 Kebutuhan Antarmuka Pemakai	42
4.2.4.3 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras	42
4.2.4.4 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak	42
4.2.5 Kebutuhan Fungsionalitas	43
4.2.5.1 Data Flow Diagram	43
4.3 Perancangan	46
4.3.1 Perancangan Arsitektur Modul	46
4.3.2 Perancangan Antarmuka	47
4.3.3 Perancangan Arsitektur Papan Cerita	52
BAB 5 : Implementasi dan Pengujian Sistem	
5.1 Pengantar	54
5.2 Implementasi Perangkat Lunak	54
1. Antarmuka Intro	58
2. Antarmuka Home	59
3. Antarmuka Tutorial	59

4. Antarmuka Credit	60
5. Antarmuka Video	61
6. Antarmuka Latihan	61
7. Antarmuka Login	62
8. Antarmuka Setting Soal	62
9. Antarmuka Tutorial Move	63
10. Antarmuka Tutorial Marquee	64
11. Antarmuka Tutorial Lasso	64
12. Antarmuka Tutorial Magic Wand	65
13. Antarmuka Tutorial Crop	66
14. Antarmuka Tutorial Eyedropper	66
15. Antarmuka Tutorial Healing	67
16. Antarmuka Tutorial Brush	68
17. Antarmuka Tutorial Clone Stamp	68
18. Antarmuka Tutorial eraser	69
19. Antarmuka Tutorial Paint Bucket	70
20. Antarmuka Tutorial Text	70
21. Antarmuka Tutorial Shape	71
22. Antarmuka Tutorial Zoom	72
23. Antarmuka Tutorial Drop Shadow	72
24. Antarmuka Tutorial Inner Shadow	73
25. Antarmuka Tutorial Outer Glow	74
26. Antarmuka Tutorial Inner Glow	74
27. Antarmuka Tutorial Bevel & Emboss	75
28. Antarmuka Tutorial Gradient Overlay	76
29. Antarmuka Tutorial Pattern Overlay	76
30. Antarmuka Tutorial Color Overlay	77
31. Antarmuka Tutorial Satin	78
32. Antarmuka Tutorial Stroke	78
5.3 Pengujian Sistem	79
5.4 Analisis Hasil	79

5.4.1 Pengujian ujicoba terhadap pengguna	81
1. Tampilan antarmuka aplikasi DGP	81
2. Penggunaan Warna Aplikasi DGP	82
3. Penggunaan Efek Suara Aplikasi DGP	82
4. Kejelasan Penggunaan Teks Aplikasi DGP	83
5. Penyampaian Informasi Aplikasi DGP	84
6. Penggunaan Animasi Aplikasi DGP	84
7. Penyampaian Latihan Soal	85
8. Penggunaan Aplikasi DGP Secara Keseluruhan	86
5.4.2 Analisa Kelebihan dan Kekurangan Sistem	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Arsitektur Internet	25
Gambar 4.1	DFD Level 0 DGP	44
Gambar 4.2	DFD Level 1 DGP	44
Gambar 4.3	DFD Level 2 DGP	45
Gambar 4.4	Rancangan Arsitektur DGP	46
Gambar 4.5	Intro	47
Gambar 4.6	Halaman Utama	48
Gambar 4.7	Halaman Tutorial	49
Gambar 4.8	Halaman Video	50
Gambar 4.9	Halaman Login	50
Gambar 4.10	Halaman Data Soal	51
Gambar 4.11	Papan Cerita DGP	
Gambar 5.1	Antarmuka Intro	58
Gambar 5.2	Antarmuka Home	59
Gambar 5.3	Antarmuka Tutorial	60
Gambar 5.4	Antarmuka Credit	60
Gambar 5.5	Antarmuka Video	61
Gambar 5.6	Antarmuka Latihan	62
Gambar 5.7	Antarmuka Login	62
Gambar 5.8	Antarmuka Setting Soal	63
Gambar 5.9	Antarmuka Move	63
Gambar 5.10	Antarmuka Marquee	64
Gambar 5.11	Antarmuka Lasso	65
Gambar 5.12	Antarmuka Magic wand	65
Gambar 5.13	Antarmuka Crop	66
Gambar 5.14	Antarmuka eyedropper	67
Gambar 5.15	Antarmuka Healling	67
Gambar 5.16	Antarmuka Brush	68
Gambar 5.17	Antarmuka Clone Stamp	69

Gambar 5.18	Antarmuka Eraser	69
Gambar 5.19	Antarmuka Paint Bucket	70
Gambar 5.20	Antarmuka Text	71
Gambar 5.21	Antarmuka Shape	71
Gambar 5.22	Antarmuka Zoom	72
Gambar 5.23	Antarmuka Drop Shadow	73
Gambar 5.24	Antarmuka Inner Shadow	73
Gambar 5.25	Antarmuka Outer Glow	74
Gambar 5.26	Antarmuka Inner Glow	75
Gambar 5.27	Antarmuka Bevel & Emboss	75
Gambar 5.28	Antarmuka Gradient Overlay	76
Gambar 5.29	Antarmuka Pattern Overlay	77
Gambar 5.30	Antarmuka Color Overlay	77
Gambar 5.31	Antarmuka Satin	78
Gambar 5.32	Antarmuka Stroke	79
Gambar 5.33	Grafik Tampilan Antarmuka DGP	81
Gambar 5.34	Grafik Penggunaan Warna Aplikasi DGP	82
Gambar 5.35	Grafik Penggunaan efek suara	83
Gambar 5.36	Grafik penggunaan teks	83
Gambar 5.37	Grafik penyampaian informasi	84
Gambar 5.38	Grafik Penggunaan animasi	85
Gambar 5.39	Grafik penyampaian latihan soal	85
Gambar 5.40	Grafik penggunaan aplikasi DGP secara keseluruhan	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Pembandingan	11
Tabel 5.1 File aplikasi DGP	55
Tabel 5.2 Hasil Pengujian	80



INTISARI

Desain merupakan salah satu aspek penting pada jaman ini. Dengan desain yang menarik dapat meningkatkan minat para pembelinya. Ada berbagai jenis desain antara lain desain interior, desain pakaian, desain grafis, dan berbagai jenis desain yang lainnya. Dari berbagai jenis desain yang ada desain grafis merupakan salah satu yang populer dan banyak peminatnya.

Desain grafis memegang peranan penting dalam dunia bisnis saat ini, apalagi didukung dengan kemajuan teknologi saat ini. Jika orang-orang jaman dahulu mendesain kemasan, brosur, dan pakaian menggunakan keterampilan tangan ataupun sablon. Namun sekarang mereka bisa menggunakan komputer sebagai alat untuk mendesain tentunya didukung dengan software desain grafis seperti photoshop, corel draw, illustrator dan lain-lain.

Karena begitu pentingnya desain grafis saat ini maka penulis memiliki ide untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran desain grafis. Aplikasi ini difokuskan kepada salah satu aplikasi desain grafis yang cukup terkenal dan handal yaitu photoshop. Didalam aplikasi ini terdapat pembelajaran cara mendesain menggunakan tool photoshop. Didalam aplikasi ini akan dijabarkan tentang dasar-dasar penggunaan photoshop dan komponen-komponen penting yang dimiliki tool ini.

Aplikasi ini berbasis web sehingga bisa diakses oleh banyak orang. Untuk lebih menarik lagi aplikasi ini akan dibuat menggunakan adobe flash CS3. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan orang-orang yang ingin mahir menggunakan photoshop. Dan juga aplikasi ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dari hasil survey terhadap 31 responden dihasilkan kesimpulan bahwa aplikasi ini baik (17 orang/54,9%), cukup (13 orang/41,9%), tidak baik (1 orang/3,2%).

Kata Kunci : *web, photoshop, flash, multimedia, desain grafis.*