



**LAPORAN SKRIPSI**

**3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS  
“PESONA BAHARI”**

**AHMAD SUROSO  
NIM. 201251163**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Tri Listyorini, M.Kom**

**Tutik Khotimah, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2017**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## HALAMAN PERSETUJUAN


### 3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS "PESONA BAHARI"

AHMAD SUROSO  
NIM. 201251163

Kudus, 11 Januari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

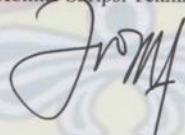
Pembimbing Pendamping,



Tutik Khotimah, M.Kom  
NIDN. 0608068502

Mengetahui

Ketua Komite Skripsi Teknik Informatika



Muhammad Imam Ghozali, M.Kom  
NIDN. 0618058602

# HALAMAN PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### 3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS “PESONA BAHARI”

AHMAD SUROSO  
NIM. 201251163

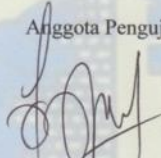
Kudus, 30 Januari 2017

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,



Endang Supriyati, M.Kom  
NIDN. 0629077402

Rizkysari Meimaharani, M.Kom  
NIDN. 0620058501

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

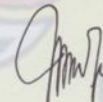
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik  
Informatika


Mohamad Dahlan, ST, MT  
NIDN. 0601076901



Ahmad Jazuli, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Suroso  
NIM : 201251163  
Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 6 Maret 1991  
Judul Skripsi : 3D Hologram Katalog Mebel Komunitas “Pesona Bahari”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 30 Januari 2017

Yang memberi pernyataan,

*Materai 6000*

**Ahmad Suroso**  
**NIM. 201251163**

# **3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS “PESONA BAHARI”**

Nama mahasiswa : Ahmad Suroso

NIM : 201251163

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Tutik Khotimah, M.Kom

## **RINGKASAN**

Media promosi dari waktu ke waktu semakin berkembang, dari pembicaraan orang ke orang sampai memasuki era digital sesuai perkembangan teknologi saat ini. Dimana pada era digital ini banyak bermunculan aplikasi–aplikasi yang digunakan sebagai media promosi. Dalam hal ini media yang akan dikembangkan adalah media promosi dengan 3D hologram yaitu membuat sebuah 3D hologram katalog mebel pesona bahari yang masih dalam bentuk buku atau gambar 2D yang nantinya akan menampilkan detail jenis suatu barang mebel yang akan dipromosikan. 3D hologram merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang masih tergolong baru pada saat ini, dimana 3D hologram akan menampilkan bentuk barang yang menyerupai bentuk aslinya. Dengan metode pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh sutopo yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Animasi akan dibangun dimulai dari pengonsepan animasi sampai pada akhirnya animasi akan didisbrusikan kepada masyarakat umum yang membutuhkan.

Kata kunci : media promosi, 3D hologram, katalog pesona bahari, multimedia

# **3D HOLOGRAM FURNITURE CATALOGUE COMMUNITY “PESONA BAHARI”**

*Student Name* : Ahmad Suroso

*Student Identity Number* : 201251163

*Supervisor* :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Tutik Khotimah, M.Kom

## ***ABSTRACT***

*Promotion media develops continuously as the time flies, from person to person in form of technological advancement. In this digital era, there are many new applications which are used as promotion tools. In this study, the promotion media being researched is 3D Hologram. It is used to make Pesona Bahari Meubeul 3D Hologram catalogue in form of book or 2D picture which shows product details. Using this media, the things look like the real one. As a theory developed by Sutopo, concept, design, material, collecting, assembly, testing, and distribution, the animation would be built from concepting phase to distribution phase to community.*

*Keywords : Promotion Media, 3D Hologram, Pesona Bahari Catalogue, Multimedia.*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul “3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS PESONA BAHARI” tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan laporan ini, tentu saja penulis tidak bekerja secara individu maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu, khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS., Selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, Selaku Pembimbing 1 dalam penyusunan Skripsi ini
5. Ibu Tutik Khotimah, M.Kom, Selaku Pembimbing 2 dalam penyusunan Skripsi ini
6. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Muria Kudus, khususnya program studi Teknik Informatika
7. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, bantuan, dan motivasi yang besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi semua orang dan semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal pada mereka yang telah bersedia memberikan bantuan, serta dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah, Amiin Yaa Robbal ‘Alamiin.

Kudus, 25 Februari 2016

penulis

# DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
RINGKASAN .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Pengertian Katalog Mebel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Konsep Dasar Hologram dan Holografi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5 <i>Storyboard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6 <i>Flowchart</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Tools Yang Diguakan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Kerangka Pemikiran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



3.1	Objek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	<i>Concept</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	<i>Design</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	<i>Material Collecting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4	<i>Assembly</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5	<i>Testing</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.6	<i>Distribution</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL DAN PERBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Gambaran Animasi Katalog Mebel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	<i>3D Hologram</i> Dalam Animasi Katalog Mebel ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Identifikasi Masalah dan Sumber Masalah .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Analisa Kebutuhan Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Analisa Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Analisa Kebutuhan Sistem Untuk Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1	Kebutuhan perangkat Keras .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Tahapan Pengembangan Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1	<i>Concept</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.2	<i>Design</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.3	<i>Material Colecting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.4	<i>Assembly</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5	Implentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.1	Tampilan Aplikasi 3D Hologram Katalog Mebel	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.2	Tampilan Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.3	Tampilan Panduan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.4	Tampilan Menu Galeri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.5.5	Tampilan Menu Animasi 3D Hologram .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.1	Tampilan Profil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.2	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.3	<i>Distribution</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V PENUTUP .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 1 .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 2 .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BIODATA PENULIS .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk umum Storyboard .....	11
Gambar 2.2 Storyboard yang digambar dengan tangan .....	11
Gambar 2.3 <i>Storyboard</i> yang di gambar dengan komputer .....	12
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran .....	16
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Multimedia .....	17
Gambar 4.1 Model <i>3D Holographic Reflection</i> dengan sistem piramida terbalik.	22
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Menu Utama .....	27
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Menu Galeri .....	28
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Menu Animasi .....	29
Gambar 4.5 Struktur Navigasi Hirarki .....	30
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> Menu Utama .....	32
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Menu Panduan .....	34
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Menu Galeri .....	35
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Menu animasi 3D Hologram .....	37
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Menu Profil .....	39
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama .....	42
Gambar 4.12 Tampilan Panduan .....	42
Gambar 4.13 Tampilan Menu Galeri .....	43
Gambar 4.14 Tampilan Meja .....	44
Gambar 4.15 Tampilan Kursi .....	44
Gambar 4.16 Tampilan Bufet .....	44
Gambar 4.17 Tampilan Nakas .....	44
Gambar 4.18 Tampilan Tempat Tidur .....	45
Gambar 4.19 Tampilan Menu Animasi .....	46
Gambar 4.20 Tampilan Menu Animasi meja .....	46
Gambar 4.21 Tampilan animasi meja dengan piramida .....	47
Gambar 4.22 Tampilan animasi kursi .....	47
Gambar 4.23 Tampilan animasi kursi dengan piramida .....	48

Gambar 4.24 Tampilan animasi bufet.....	48
Gambar 4.25 Tampilan animasi bufet dengan piramida .....	49
Gambar 4.26 Tampilan animasi nakas .....	49
Gambar 4.27 Tampilan animasi nakas dengan piramida .....	50
Gambar 4.28 Tampilan animasi tempat tidur.....	50
Gambar 4.29 Tampilan animasi tempat tidur dengan piramida.....	51
Gambar 4.30 Tampilan animasi logo UMK.....	51
Gambar 4.31 Tampilan animasi logo UMK dengan piramida.....	52
Gambar 4.32 Tampilan animasi foto pengembang .....	52
Gambar 4.33 Tampilan animasi foto pengembang dengan piramida .....	53
Gambar 4.34 Tampilan animasi nim dan nama .....	53
Gambar 4.35 Tampilan animasi nim dan nama dengan piramida.....	54
Gambar 4.36 Aplikasi diupload ke dalam dropbox .....	58
Gambar 4.37 Aplikasi di share melalui facebook .....	59
Gambar 4.38 Aplikasi di share melalui twiter .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol <i>Flowchart</i> .....	13
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep .....	25
Tabel 4.2 Gambaran Storyboard .....	31
Tabel 4.3 Tabel Diskripsi simbol <i>storyboard</i> menu utama.....	32
Tabel 4.4 Tabel Diskripsi simbol <i>storyboard</i> menu panduan .....	34
Tabel 4.5 Tabel diskripsi simbol <i>storyboard</i> menu galeri .....	36
Tabel 4.6 Tabel Diskripsi simbol <i>storyboard</i> menu animasi 3D hologram.....	38
Tabel 4.7 Diskripsi <i>Storyboard</i> Menu Profil.....	40
Tabel 4.8 Pengujian aplikasi .....	54
Tabel 4.9 Perbandingan spesifikasi <i>smartphone</i> .....	57
Tabel 4.10 Hasil pengujian menggunakan <i>smartphone</i> .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Buku Konsultasi Skripsi

Lampiran 2 Lembar ACC Revisi Laporan Skripsi