

# Implementasi Teknologi Multimedia dalam Kreativitas Membuat Souvenir Pernikahan

Sitairesmi Wahyu Handani<sup>1</sup>, Dhanar Intan Surya Saputra<sup>2</sup>, Bagus Danang Prakoso<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi

STMIK AMIKOM Purwokerto

Jl. Pol. Sumarto Watumas Purwokerto

Email: sita.handani@amikompurwokerto.ac.id, dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id,

pbagusdanang@gmail.com

**Abstrak**— Seiring dengan perkembangan zaman banyak sekali pemikiran-pemikiran kreatif mengenai usaha di bidang jasa perlengkapan pernikahan. Ficelle Photography merupakan sebuah Usaha Kecil Menengah (UKM) yang bergerak di bidang jasa fotografi khususnya untuk acara pernikahan. Rata-rata dalam satu bulan customer Ficelle, khusus untuk jasa fotografi pernikahan antara 2 hingga 15 pelanggan. Sekitar 17% dari pelanggan tersebut menanyakan fasilitas souvenir kepada pihak pengelola. Namun pihak pengelola belum dapat melayani hal tersebut karena dari pihak Ficelle hanya menyediakan jasa foto saja. Tujuan dari penelitian ini adalah memanfaatkan teknologi multimedia berbasis *flash* untuk membuat sebuah aplikasi souvenir pernikahan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Penelitian ini dikembangkan melalui media perangkat lunak, dengan menggunakan metode *Relation Unified Process (RUP)*, yang terdapat empat komponen yaitu : *inception, elaboration, construction, dan transtition*. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi foto instan yang hasilnya dapat dijadikan sebagai souvenir dalam acara pernikahan.

**Kata Kunci**— *Kreatifitas; Souvenir; Multimedia; Relation Unified Process (RUP)*

## I. PENDAHULUAN

Multimedia menjadi penting karena dapat dipakai sebagai alat persaingan antar perusahaan. Multimedia digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Dalam dunia bisnis multimedia juga memiliki peranan penting, aplikasi multimedia dalam dunia bisnis meliputi presentasi, pengajaran, pemasaran, periklanan, demo produk, database, katalog, instant massage dan komunikasi jaringan. Multimedia juga dapat digunakan dalam bidang teknologi yang semakin canggih kini memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi. Hal ini juga menjadi sebuah peluang bisnis di bidang multimedia [1].

Pernikahan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pernikahan dianggap sebagai suatu prosesi sakral yang dilakukan sekali seumur hidup. Meskipun terkadang ada sebagian orang yang menikah lebih dari sekali, kesakralan dan prosesi yang hanya ingin dilakukan sebagian besar orang sekali seumur hidup ini membuat banyak orang

ingin mempersiapkannya sebaik mungkin. Mereka dalam hal ini calon pengantin berharap prosesi pernikahan yang mereka selenggarakan nantinya dapat menimbulkan kenangan yang tak terlupakan. Mereka rela mengeluarkan anggaran dana yang cukup banyak untuk kelengkapan prosesi pernikahan dan juga segala hal yang nantinya dapat menyimpan kenangan pernikahan mereka.

Seiring dengan perkembangan zaman banyak sekali pemikiran-pemikiran kreatif mengenai usaha di bidang jasa perlengkapan pernikahan. Menanggapi kebutuhan masyarakat yang semakin hari semakin bertambah mengenai perlengkapan pernikahan maka banyak pengusaha yang pada akhirnya terjun kedalam usaha perlengkapan pernikahan. Souvenir pernikahan, sebagai salah satu kerajinan tangan (*Handmade*) yang sangat dibutuhkan dan diminati oleh seluruh calon pengantin, memiliki peluang yang besar untuk menembus pasar di kalangan masyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada toko penjualan souvenir di Purwokerto, didapati saat ini memang sedang marak penggunaan jenis souvenir yang *can be use* karena jenis souvenir yang seperti ini dapat mengingatkan kembali kejadian dimana dan siapa yang memberikan souvenir itu. Untuk itu bentuk souvenir yang dipilih tidak dapat sembarangan, penggunaan foto pada souvenir pernikahan dirasa perlu agar dapat memberikan kesan yang mendalam pada prosesi pernikahan tersebut. Oleh karena itu, dirasa perlu adanya suatu terobosan baru dalam bentuk *wedding souvenir* baru untuk pemberian souvenir pernikahan.

Dari hasil wawancara dengan pemilik Ficelle Photography dalam satu bulan pelanggan Ficelle khusus pernikahan antara 2 hingga 15. Sekitar 70% dari pelanggan itu menanyakan fasilitas souvenir kepada pihak pengelola. Sebenarnya pihak Ficelle sendiri sudah mengagendakan untuk menyediakan fasilitas souvenir seperti namun masih terkendala oleh dana untuk membeli alat cetak souvenir dan masih ragu karena biaya produksi dengan harga jual yang masih tergolong tinggi dari yang lain sehingga untuk pemasaran souvenir masih belum serius untuk ditekuni.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis melakukan sebuah penelitian untuk merancang sebuah aplikasi pembuatan souvenir yang akan diterapkan dalam *software* Adobe Flash CS5 dengan ActionScript 3.0 serta latar belakang yang sudah diidentifikasi.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia yaitu kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Menurut Turban, dkk., multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar [2]. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video [3].

### B. Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafis yang berarti gambar. Fotografi atau photography (dalam bahasa inggris) berasal dari dua kata yaitu photo yang berarti cahaya dan graph yang berarti tulisan atau lukisan. Jadi, fotografi adalah proses melukis/ menulis/ perekam suatu gambar dengan bantuan cahaya melalui sebuah media perekam, baik film, sensor digital atau lainnya [4]. Dengan berkembangnya teknologi digital yang sangat pesat saat ini bahkan hampir semua orang. Secara harfiah fotografi bisa diartikan sebagai teknik melukis dengan cahaya. Fotografi merupakan gabungan ilmu, teknologi, dan seni. Perpaduan yang harmonis antara ketiganya bisa menghasilkan sebuah karya yang mengagumkan. Tentunya dengan skill serta sentuhan seni sang fotografer, sebuah foto bisa menjadi berarti. Fotografi memiliki bermacam-macam manfaat dengan tujuan baik untuk dokumentasi penelitian, maupun sebagai media dalam ranah estetika. Estetika fotografi meliputi dua tataran, estetika pada tataran ideational dan estetika pada tataran technical. Tataran ideational yaitu nilai estetika yang berhubungan dengan gagasan, ide atau suatu konsep. Sedangkan tataran technical yaitu penggalan nilai estetika melalui teknik pemotretan [5].

### C. Wedding Souvenir

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, souvenir adalah cenderamata, kenang-kenangan. Souvenir merupakan elemen penting dalam sebuah acara, biasanya berupa benda kecil yang diberikan oleh orang yang memiliki hajat kepada para tamu undangan. Sebuah benda yang dapat dijadikan tanda mata sekaligus sebagai ucapan terima kasih kepada para tamu atas kehadiran mereka [6]. Produk souvenir yang dihasilkan seperti frame hiasan, keranjang, penghias serbet, dompet cermin, stand up frame, dompet tisu mini, tempat pulpen, pemberat buku, pembatas buku, kotak hias, gantungan handphone, tempat korek api, pensil ornamen jepang, magnet inisial nama pasangan, buku memo, gantungan pita, dompet koin, tempat tisu makan, tempat notes, gantungan natural, dan lain sebagainya.

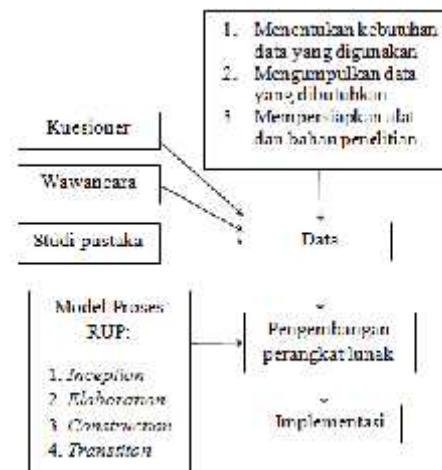
Dalam bahasa Inggris souvenir berarti tanda mata, cendera mata atau oleh-oleh. Dalam pengertian lain bisa dikatakan sebagai benda atau barang yang diterima oleh seseorang kepada orang lain dengan tujuan sebagai simbol untuk mengingat sebuah momen atau kejadian tertentu pada waktu tertentu. Harapannya pada saat melihat benda tersebut orang

yang diberi souvenir akan teringat kembali pada saat kejadian di masa lalu. Dalam perkembangannya jenis souvenir juga banyak mengalami perkembangan, sehingga fungsinya juga berkembang. Jika fungsi utama sebuah souvenir adalah sebagai simbol agar yang menerimanya teringat dengan kejadian saat itu, maka fungsi yang lain adalah sebagai ungkapan rasa terima kasih dari kedua mempelai yang sedang berbahagia. Ungkapan terima kasih tersebut diberikan karena tamu undangan sudah hadir dan turut mendoakan pernikahan mereka [7].

## III. PEMBAHASAN

### A. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi RUP (*Rational Unified Process*) digunakan sebagai landasan dasar dalam melakukan pengembangan sistem, terdapat empat komponen yaitu : *inception, elaboration, construction, dan transtition* [8]. RUP adalah suatu kerangka kerja proses pengembangan perangkat lunak iteratif yang dibuat oleh *Rational Software* [9][10].



Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

Fase-fase dalam metodologi RUP terdiri dari:

#### 1. Fase Inception (Permulaan)

Fase ini merupakan permulaan tahap pengembangan yaitu mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan pengguna, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*). Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan *user*, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*).

#### 2. Fase Elaboration (Perencanaan)

Pada fase ini dilakukan perancangan sistem. Tahap ini menggunakan flowchart untuk menyatakan aliran data atau proses. Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilsan prototipe versi Beta dari perangkat lunak.

3. *Fase Construction* (Konstruksi)

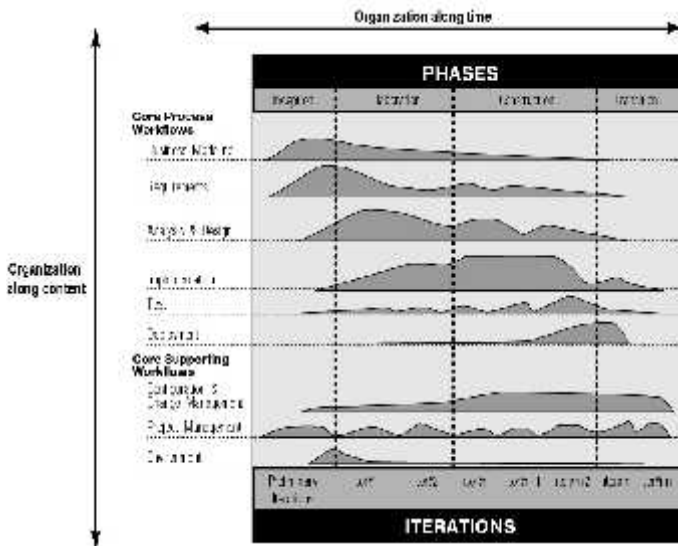
Pada fase ini dilakukan pembangunan sistem sesuai dengan perancangan yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

4. *Fase Transition* (Transisi)

Pada fase ini dilakukan proses instalasi, deployment dan sosialisasi perangkat lunak. Dalam tahap transisi akan diperoleh umpan balik dari pengguna yang dapat dimanfaatkan oleh perbaikan perangkat lunak.

Berikut adalah ringkasan proses dari RUP yang di gambarkan dalam 2 dimensi yang terdiri dari dua sumbu :

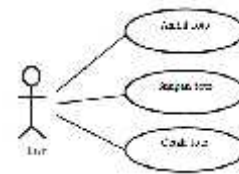
1. Garis horisontal mewakili waktu dan menunjukkan aspek dinamis dari proses karena yang di dasarkan dan digambarkan dari segi kitaran fasa-fasa iterasi dan pencapaian yang jelas.
2. Garis vertikal mewakili aspek statis dari proses. Seperti yang digambarkan dalam hal kegiatan.



Gambar 2. Model Grafik Iteratif menunjukkan bagaimana proses terstruktur dalam bentuk dimensi

B. Hasil dan Pembahasan

“Aplikasi Photo Instant Wedding Souvenir” merupakan jenis aplikasi dekstop. Aplikasi ini digunakan sebagai alternatif baru untuk menyediakan souvenir pernikahan dan mempermudah pemilik acara pernikahan dalam menyediakan souvenir. Pada fase awal permulaan tahap pengembangan yaitu mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan pengguna, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan use case). Berikut use case pada aplikasi yang dibangun.

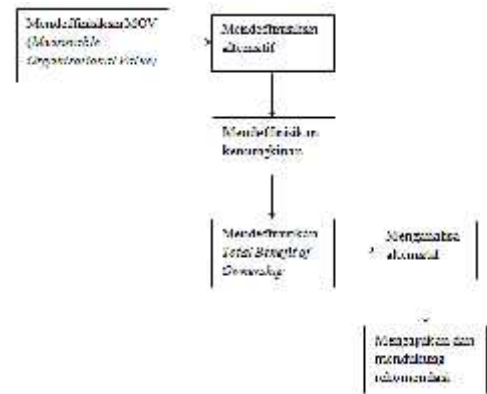


Gambar 3. Use Case Photo Instant Wedding Souvenir

Adapun tahapan-tahapan dari fase RUP, diantaranya adalah:

1. *Fase Inception* (Permulaan)

- a. Menentukan Ruang Lingkup Proyek  
Penentuan waktu proyek pembuatan, kebutuhan fungsional dan non fungsional.
- b. Membuat *Business Case*  
*Business Case* adalah dokumen yang berisikan analisis dari nilai organisasi, kelayakan, biaya, manfaat, dan risiko dari rencana proyek. Berikut *business case* yang dirancang dalam pembuatan aplikasi.



Gambar 4. Bagan *Business Case*

- c. Menjawab pertanyaan “apakah yang dikerjakan dapat menciptakan ‘good business sense’? sehingga proyek dapat dilanjutkan.

Berdasarkan wawancara, kuesioner dan studi pustaka penulis mendapatkan berbagai informasi bahwa foto memang sedang digandrungi oleh masyarakat tidak hanya kalangan anak muda, tetapi mencakup semua kalangan. Dari alasan-alasan tersebut penulis dapat dijadikan alasan bahwa proyek aplikasi photo instant wedding souvenir ini merupakan bisnis yang bagus untuk dikerjakan.

2. *Fase Elaboration* (Perencanaan)

Pada fase ini dilakukan perancangan sistem.



Gambar 5. Flowchart Photo Instant

Tahapan yang dilakukan pada fase *elaboration* :

- a. Menganalisa berbagai persyaratan dan resiko Dalam aplikasi Photo Instant Wedding Souvenir terdapat persyaratan dan resiko sebagai berikut :
  - 1) Aplikasi membutuhkan printer dan webcam.
  - 2) Jika printer dan web cam tidak berfungsi dengan baik, maka hasilnya pun kurang baik.
- b. Menetapkan 'base line'

TABEL I. PENGUMPULAN MATERIAL

No	Nama File	Format	Keterangan
1.	Menu Awal : Background Teks Judul Video_vobj	PNG Text Linked Video	Dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Prefisional CS5.
	take btnhelp	Button button	
2.	Menu Utama: Background Teks Judul Video_vobj	PNG Text Text Linked	Dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Prefisional CS5.
	discard saveB printB btnhelp	Button Button Button Button	
4.	Menu Help : Background mc_tentang btnback	PNG Movie Clip Button	Dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Prefisional CS5.

c. Merencanakan fase berikutnya yaitu *construction*.

### 3. Fase Construction (Konstruksi)

Adapun tahapan yang dilakukan pada fase *construction*. Diantaranya adalah :

- a. Melakukan sederetan iterasi  
Pada tahapan ini penulis melakukan tahapan iterasi pada proses pengambilan foto dan proses pencetakan hasil foto.
- b. Pada setiap iterasi akan akan melibatkan proses berikut: analisa desain, implementasi dan *testing*.

c.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

### 4. Fase Transition (Transisi)

Tahapan pada fase ini adalah :

a. Beta dan *performance testing*.



Gambar 7. Testing Aplikasi

Pengujian beta *testing* menggunakan kuesioner terhadap pengguna.

TABEL II. SKALA JAWABAN

Skala	Nilai	Keterangan
(SS) Sangat Setuju	4	Aplikasi ini sangat mudah digunakan.
(S) Setuju	3	Aplikasi ini mudah digunakan.
(TS) Tidak Setuju	2	Aplikasi ini susah digunakan.
(STS) Sangat Tidak Setuju	1	Aplikasi ini sangat susah digunakan.

b. Membuat dokumentasi tambahan seperti; *training, user guides* dan sales kit.



Gambar 8. Tampilan Halaman Bantuan

b. Membuat rencana peluncuran produk ke komunitas pengguna.



Gambar 9. Tampilan Implementasi Aplikasi

## IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi photo instant wedding souvenir ini telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yaitu membuat sebuah aplikasi sebagai sarana untuk membantu para pemilik acara pernikahan dalam penyediaan souvenir pernikahan.
2. Fitur-fitur di dalam aplikasi ini dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna yaitu terdapat tombol *simpan*, *print*, dan juga *timer* saat pengambilan foto.
3. Dari hasil pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi photo *instant wedding souvenir* ini layak digunakan.
4. Pengujian *beta testing* menggunakan kuesioner terhadap pengguna yang berjumlah 14 orang dihasilkan rata rata rumus index sebesar 81.25% dengan kategori sangat setuju yang artinya aplikasi ini sudah layak digunakan.

Alangkah baiknya pembuatan aplikasi ini dilengkapi dengan metode *face recognition* atau ditambahkan fitur emoji supaya lebih menarik lagi dan kedepannya pembuatan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih baik lagi.

### **Referensi**

- [1] Suyanto, M. (2005). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] Darma., S, Jarot., Ananda, Shenia. (2009). Buku Pintar Menguasai Multimedia. Mediakita, Jakarta.
- [3] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi, Yogyakarta.
- [4] Lesmana, Nana. (2011). Memotret Dengan DSLR. PT Trans Media, Jakarta.
- [5] Rahman, Abdul.Moch. (2008). Estetika Dalam Fotografi Estetik: Jurnal Fakultas Seni dan Desain-Universitas Negeri Malang, Vol 2.
- [6] Febriana. (2011). Souvenir Segala Macam Pesta. Majalah Topik Bisnis, Hukum & Politik. Edisi 53, September 2011.
- [7] JuraganSouvenir.com, Pusat Souvenir Pernikahan Murah dan Unik di Yogyakarta. [www.JuraganSouvenir.com](http://www.JuraganSouvenir.com). Diakses pada 20 Februari 2016.
- [8] Satzinger, John, et al. (2007). System Analys and Design, 5th Ed., Thomson Course tech., Canada.

- [9] Gornik, Davor. (2003). IBM Rational Unified Process : Best Practices for Software Development Teams.
- [10] Kruchten, Philippe. (1999). Rational Unified Process—An Introduction, Addison-Wesley.