

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 2  
BANJARNEGARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Novarino Yoga Pratama**

**08.11.2525**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 2  
BANJARNEGARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

**Novarino Yoga Pratama**

**08.11.2525**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 2  
BANJARNEGARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novarino Yoga Pratama**

**08.11.2525**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 4 April 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 2  
BANJARNEGARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

**Novarino Yoga Pratama**

**08.11.2525**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Oktober 2014

**Susunan Dewan Penguji**

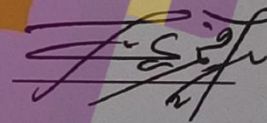
**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

**Barka Satya, M.Kom.**  
**NIK. 190302126**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190302235**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 November 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

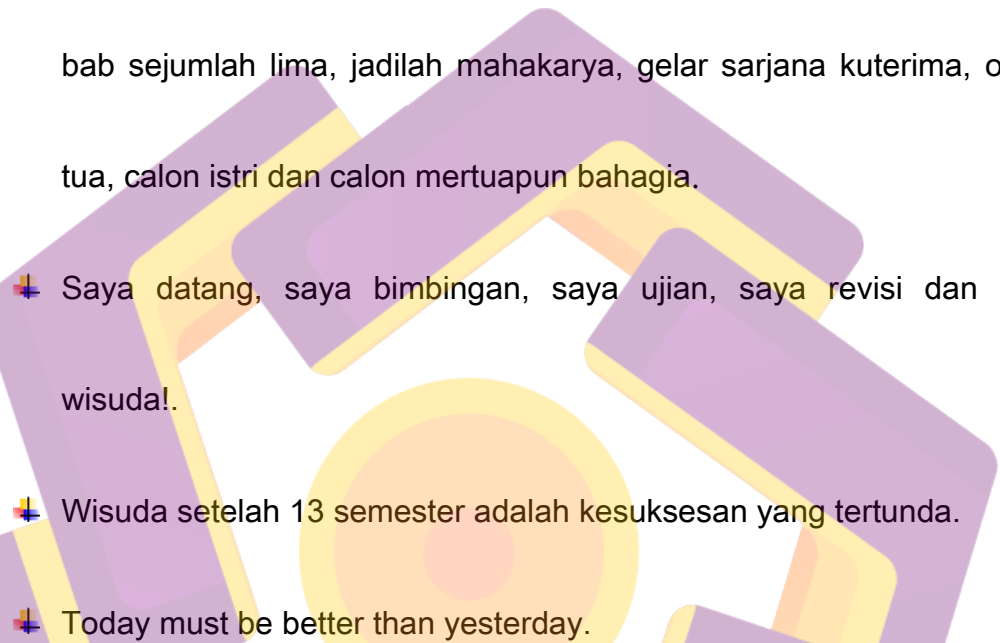


Yogyakarta, 20 Oktober 2014

Novarino Yoga Pratama  
08.11.2525



## MOTTO

- 
- ✦ Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orang tua, calon istri dan calon mertuapun bahagia.
  - ✦ Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya wisuda!.
  - ✦ Wisuda setelah 13 semester adalah kesuksesan yang tertunda.
  - ✦ Today must be better than yesterday.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa kupanjatkan kepada-Mu ya Allah SWT, Engkau yang selalu mengabulkan disetiap doa-doaku yang kupanjatkan, dan memberikan rahmat, hidayah dan inayah yang tak ternilai ini sehingga membuatku mampu menyelesaikan skripsi ini.

### **KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI UNTUK :**

#### **AYAH & IBU**

Untuk almarhum Ayahku tercinta yang selalu menjadi inspirasi semangat dalam hidupku, dan untuk Ibuku tercinta yang selalu memberikan perhatian, bimbingan, dorongan, doa, semangat dan kasih sayang yang sangat berlimpah.

#### **KELUARGA BESAR**

Untuk Kakek, Nenek, Tante, Om, Adik-adikku dan Saudara-saudaraku yang tidak bosan-bosannya selalu memberikan semangat, doa dan dorongan untukku selama ini.

## **TEMAN-TEMAN & SAHABAT**

Untuk teman-teman "Kost Setyo" dan "S1 TI-J 2008" yang tidak bisa kusebutkan satu-persatu. Terima kasih banyak atas dukungan, support dan kebersamaan kalian selama ini. 😊





## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, dengan mengucap segala puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat limpahan rahmat, hidayah dan inayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita kepada baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Pada SMP N 2 Banjarnegara Sebagai Media Promosi” dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Staff dosen/pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.
4. Bapak Doko Harwanto, S.Pd, SE, MM., selaku kepala sekolah SMP N 2 Banjarnegara yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMP N 2 Banjarnegara.
5. Staff guru/pengajar SMP N 2 Banjarnegara yang telah membantu memberikan bimbingan untuk melakukan penelitian di SMP N 2 Banjarnegara .
6. Kedua orang tuaku, Almarhum Ayah dan Ibuku yang telah memberikan inspirasi, penyemangat, kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.
7. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikanya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata,

penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Yogyakarta, 20 Oktober 2014

Novarino Yoga Pratama  
08.11.2525

## DAFTAR ISI

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL .....               | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....          | ii    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....          | iii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... | iv    |
| HALAMAN MOTTO.....                | v     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....         | vi    |
| KATA PENGANTAR .....              | viii  |
| DAFTAR ISI.....                   | xi    |
| DAFTAR TABEL.....                 | xv    |
| DAFTAR GAMBAR.....                | xvi   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....              | xviii |
| INTISARI .....                    | xix   |
| ABSTRACT.....                     | xx    |
| <br>                              |       |
| BAB I PENDAHULUAN.....            | 1     |
| 1.1. Latar Belakang .....         | 1     |
| 1.2. Rumusan Masalah.....         | 2     |
| 1.3. Batasan Masalah .....        | 3     |
| 1.4. Tujuan Penelitian .....      | 4     |
| 1.5. Manfaat Penelitian .....     | 4     |
| 1.6. Metode Penelitian .....      | 5     |
| 1.7. Sistematika Penulisan .....  | 7     |
| <br>                              |       |
| BAB II LANDASAN TEORI.....        | 9     |
| 2.1. Pengertian Promosi .....     | 9     |
| 2.2. Company Profile .....        | 9     |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.2.1.   | Teori Tentang Company Profile.....         | 9         |
| 2.2.2.   | Cara Melakukan Promosi.....                | 11        |
| 2.2.3.   | Langkah Pengembangan Company Profile ..... | 11        |
| 2.3.   | Analisis SWOT .....                        | 12        |
| 2.4.   | Konsep Dasar Sistem Informasi.....         | 14        |
| 2.4.1.   | Sistem.....                                | 14        |
| 2.4.2.   | Informasi .....                            | 14        |
| 2.4.3.   | Sistem Informasi.....                      | 15        |
| 2.5.   | Konsep Dasar Multimedia .....              | 16        |
| 2.5.1.   | Sejarah Multimedia.....                    | 16        |
| 2.5.2.   | Pengertian Multimedia.....                 | 17        |
| 2.5.3.   | Elemen Elemen Multimedia.....              | 18        |
| 2.5.4.   | Strategi Desain .....                      | 21        |
| 2.6.   | Tahap Pengembangan Multimedia .....        | 26        |
| 2.6.1.   | Mendefinisikan Masalah.....                | 26        |
| 2.6.2.   | Merancang Konsep .....                     | 26        |
| 2.6.3.   | Merancang Isi.....                         | 27        |
| 2.6.4.   | Menulis Naskah .....                       | 27        |
| 2.6.5.   | Merancang Grafik .....                     | 27        |
| 2.6.6.   | Memproduksi Sistem .....                   | 27        |
| 2.6.7.   | Melakukan Pengujian.....                   | 27        |
| 2.6.8.   | Menggunakan Sistem.....                    | 28        |
| 2.7.   | Perangkat Lunak Yang Digunakan .....       | 28        |
| 2.7.1.   | Adobe Flash CS6 .....                      | 28        |
| 2.7.2.   | Adobe Photoshop CS6 .....                  | 32        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b> |  | <b>37</b> |
| 3.1.   | Tinjauan Umum .....                        | 37        |
| 3.1.1.   | Sejarah Singkat SMP N 2 Banjarnegara ..... | 37        |

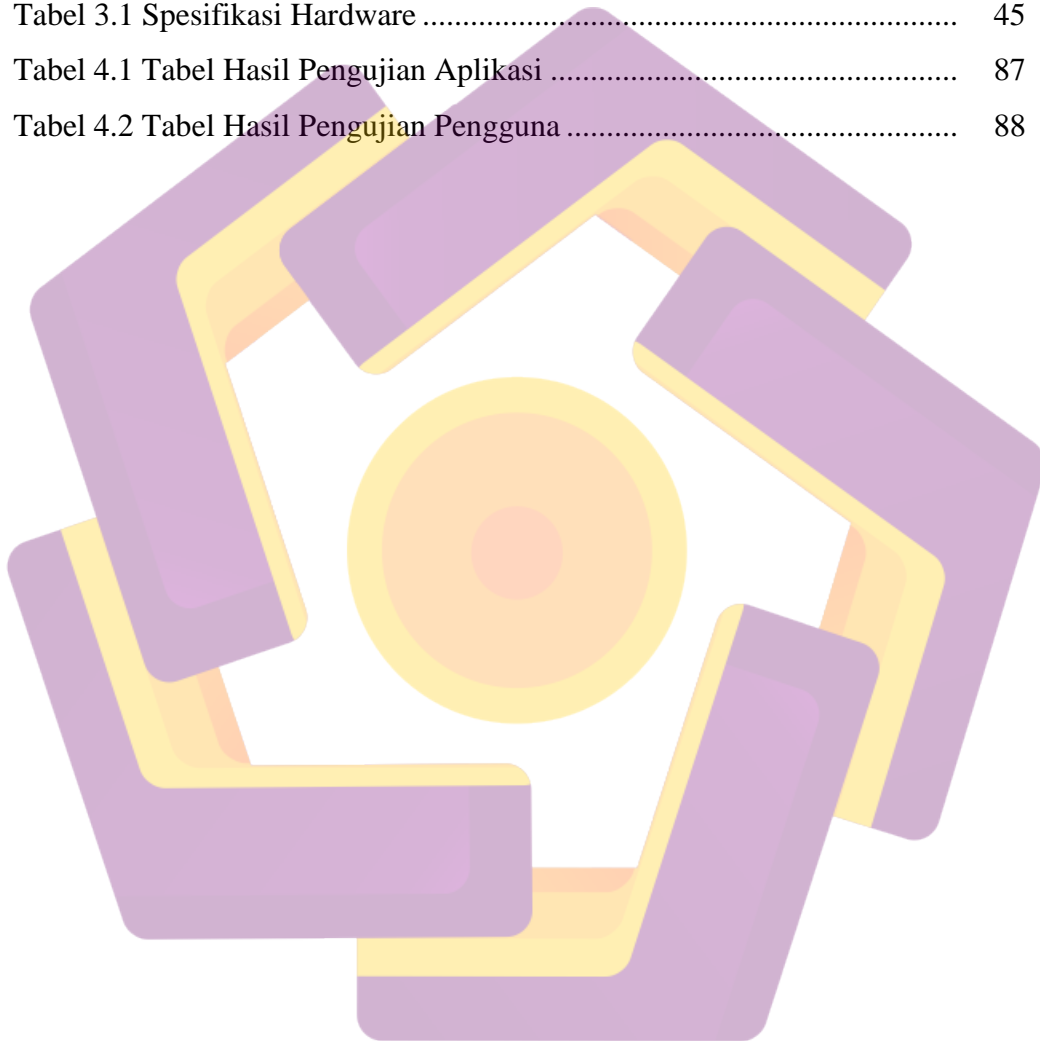
|  |   |    |
|--|---|----|
| 3.1.2.                                   | Visi dan Misi SMP N 2 Banjarnegara.....       | 38 |
| 3.1.3.                                   | Profil SMP N 2 Banjarnegara .....             | 39 |
| 3.2.                                     | Analisis Sistem.....                          | 40 |
| 3.2.1.                                   | Identifikasi Masalah.....                     | 40 |
| 3.2.2.                                   | Analisis Kelemahan Sistem .....               | 41 |
| 3.2.3.                                   | Solusi Sistem.....                            | 43 |
| 3.3.                                     | Analisis Kebutuhan Sistem .....               | 44 |
| 3.3.1.                                   | Kebutuhan Fungsional .....                    | 44 |
| 3.3.2.                                   | Kebutuhan Non Fungsional .....                | 44 |
| 3.4.                                     | Studi Kelayakan .....                         | 47 |
| 3.4.1.                                   | Kelayakan Teknologi .....                     | 47 |
| 3.4.2.                                   | Kelayakan Hukum .....                         | 48 |
| 3.4.3.                                   | Kelayakan Operasional .....                   | 49 |
| 3.5.                                     | Perancangan Sistem Multimedia Interaktif..... | 49 |
| 3.5.1.                                   | Merancang Konsep .....                        | 49 |
| 3.5.2.                                   | Merancang Naskah.....                         | 50 |
| 3.5.2.1.                                 | Struktur Aplikasi Yang Digunakan.....         | 51 |
| 3.5.3.                                   | Menulis Isi .....                             | 53 |
| 3.5.4.                                   | Merancang Grafik .....                        | 53 |
| 3.5.5.                                   | Menu Utama.....                               | 54 |
| 3.5.6.                                   | Menu Intro .....                              | 54 |
| 3.5.7.                                   | Submenu Denah .....                           | 55 |
| 3.5.8.                                   | Submenu Profil .....                          | 55 |
| 3.5.9.                                   | Submenu Akademik.....                         | 57 |
| 3.5.10.                                  | Submenu Fasilitas .....                       | 58 |
| 3.5.11.                                  | Submenu Prestasi .....                        | 63 |
| 3.5.12.                                  | Submenu Pendaftaran .....                     | 63 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |   | 65 |



|                             |                                     |           |
|-----------------------------|-------------------------------------|-----------|
| 4.1.                        | Implementasi.....                   | 65        |
| 4.2.                        | Tahapan Implementasi Sistem.....    | 65        |
| 4.2.1.                      | Persiapan Aset-aset.....            | 65        |
| 4.2.2.                      | Pembuatan Tombol (Button).....      | 66        |
| 4.2.3.                      | Pembuatan Animasi (Movie Clip)..... | 68        |
| 4.2.4.                      | Import Suara.....                   | 70        |
| 4.2.5.                      | Pembahasan Tampilan Aplikasi.....   | 71        |
| 4.2.5.1.                    | Frame Intro.....                    | 72        |
| 4.2.5.2.                    | Frame Menu Utama.....               | 73        |
| 4.2.5.3.                    | Frame Submenu Denah.....            | 75        |
| 4.2.5.4.                    | Frame Submenu Akademik.....         | 76        |
| 4.2.5.5.                    | Frame Submenu Profil.....           | 78        |
| 4.2.5.6.                    | Frame Submenu Fasilitas.....        | 79        |
| 4.2.5.7.                    | Frame Submenu Award.....            | 82        |
| 4.2.5.8.                    | Frame Submenu Pendaftaran.....      | 82        |
| 4.2.6.                      | Pembuatan File .exe.....            | 84        |
| 4.2.7.                      | Pengujian.....                      | 86        |
| 4.3.                        | Pembahasan.....                     | 89        |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....  |                                     | <b>91</b> |
| 5.1.                        | Kesimpulan.....                     | 91        |
| 5.2.                        | Saran.....                          | 92        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... |                                     | <b>93</b> |
| <b>LAMPIRAN</b> .....       |                                     | <b>94</b> |
|                             | Lembar Kuisisioner.....             | 94        |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware .....           | 45 |
| Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Aplikasi ..... | 87 |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Pengguna ..... | 88 |



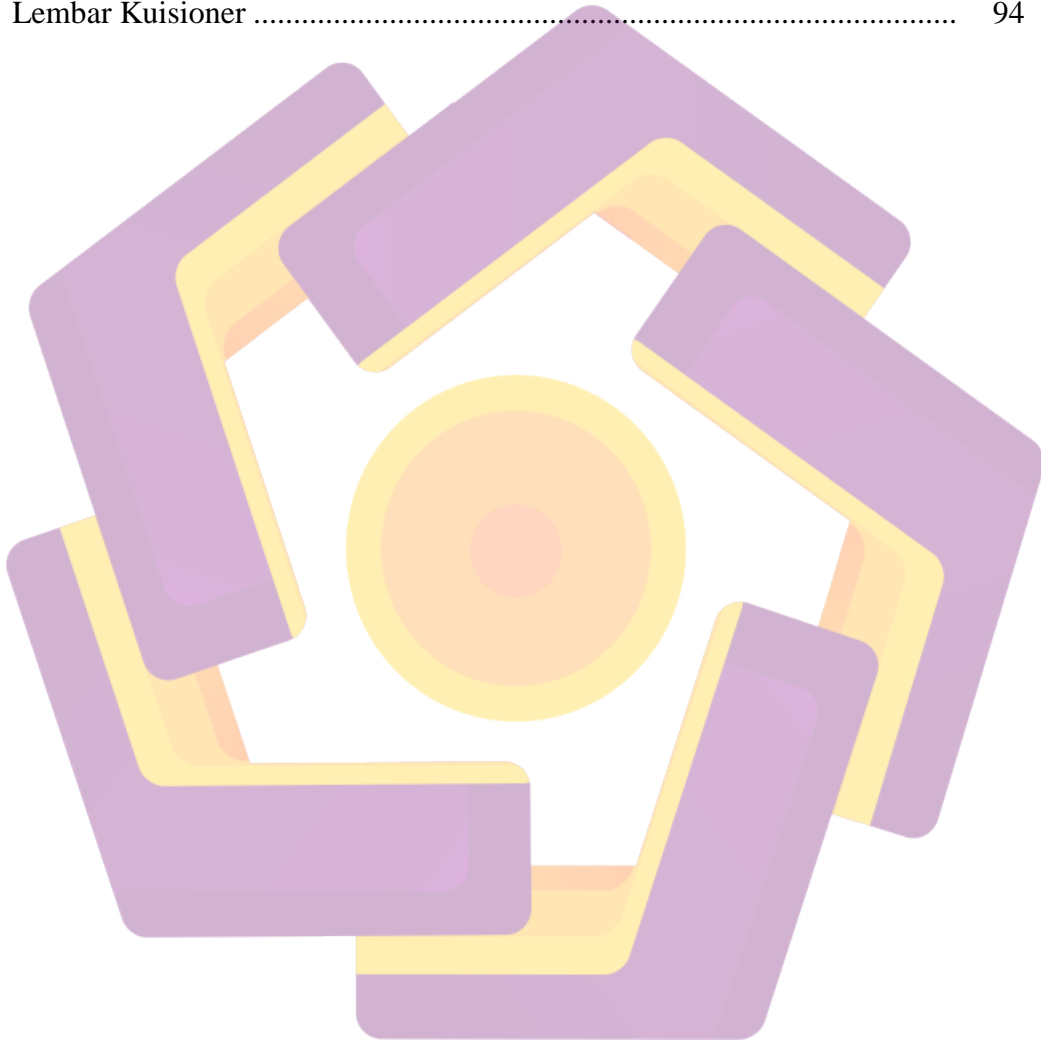
## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1  | Model Sistem .....  | 14 |
| Gambar 2.2  | Konsep Sistem Informasi .....                                       | 16 |
| Gambar 2.3  | Elemen-elemen Multimedia .....                                      | 18 |
| Gambar 2.4  | Desain Linier .....   | 22 |
| Gambar 2.5  | Desain Hirerarki .....  | 23 |
| Gambar 2.6  | Desain Piramida .....   | 24 |
| Gambar 2.7  | Desain Polar .....  | 25 |
| Gambar 2.8  | Tampilan Awal Adobe Flash CS6 .....                                 | 29 |
| Gambar 2.9  | Stage Adobe Flash CS6 .....   | 30 |
| Gambar 2.10 | Jendela Colour Mixer Adobe Flash CS6.....                           | 31 |
| Gambar 2.11 | Object Yang Dipilih .....   | 31 |
| Gambar 2.12 | Tampilan Layer dan Folder Adobe Flash CS6.....                      | 32 |
| Gambar 2.13 | Tampilan Awal Adobe Photoshop CS6 .....                             | 33 |
| Gambar 2.14 | Menu Bar Adobe Photoshop CS6 .....                                  | 34 |
| Gambar 2.15 | Pallate Adobe Photoshop CS6 .....                                   | 34 |
| Gambar 2.16 | Toolbox Adobe Photoshop CS6.....                                    | 35 |
| Gambar 3.1  | Struktur Aplikasi Yang Digunakan.....                               | 52 |
| Gambar 3.2  | Interface Menu Utama .....  | 54 |
| Gambar 3.3  | Interface Menu Intro .....  | 55 |
| Gambar 3.4  | Interface Submenu Profil .....                                      | 56 |
| Gambar 3.5  | Interface Sejarah dan Visi Misi.....                                | 56 |
| Gambar 3.6  | Interface Submenu Akademik.....                                     | 57 |
| Gambar 3.7  | Interface Ekstrakulikuler, Mata Pelajaran dan<br>Jam Tambahan ..... | 58 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 3.8  | Interface Submenu Fasilitas .....              | 59 |
| Gambar 3.9  | Interface Fasilitas Keagamaan .....            | 59 |
| Gambar 3.10 | Interface Submenu Fasilitas Bidang Studi ..... | 60 |
| Gambar 3.11 | Interface Fasilitas Bidang Studi .....         | 60 |
| Gambar 3.12 | Interface Submenu Fasilitas Olahraga .....     | 61 |
| Gambar 3.13 | Interface Fasilitas Olahraga .....             | 61 |
| Gambar 3.14 | Interface Submenu Fasilitas Umum .....         | 62 |
| Gambar 3.15 | Interface Fasilitas Umum .....                 | 62 |
| Gambar 3.16 | Interface Prestasi .....                       | 63 |
| Gambar 3.17 | Interface Pendaftaran .....                    | 64 |
| Gambar 4.1  | Panel Properties Pada Adobe Flash CS6.....     | 67 |
| Gambar 4.2  | Convert to Symbol .....                        | 67 |
| Gambar 4.3  | Library Buttons .....                          | 68 |
| Gambar 4.4  | Create Motion Tween .....                      | 69 |
| Gambar 4.5  | Sound Properties .....                         | 71 |
| Gambar 4.6  | Tampilan Intro .....                           | 72 |
| Gambar 4.7  | Tampilan Menu Utama .....                      | 73 |
| Gambar 4.8  | Tampilan Submenu Denah.....                    | 75 |
| Gambar 4.9  | Tampilan Submenu Akademik .....                | 77 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Submenu Profil.....                   | 79 |
| Gambar 4.11 | Tampilan Submenu Fasilitas .....               | 81 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Menu Award .....                      | 82 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Menu Pendaftaran .....                | 83 |
| Gambar 4.14 | Publish Setting .....                          | 85 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Lembar Kuisiner ..... | 94 |
|-----------------------|----|



## INTISARI

SMP Negeri 2 Banjarnegara yang dikenal oleh masyarakat luas dengan sebutan ESPHERO (Esempe Loro), SMP yang menerapkan dan menjunjung tinggi nilai – nilai ketertiban dan kedisiplinan yang beralamatkan di Jl. Tentara Pelajar No 31 Telp ( 0286 ) 591327, semula bernama SMP Jalan Raya, yang kemudian melalui surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 0264/0/1977 Tanggal 1 April 1977 resmi menjadi SMP Negeri 2 Banjarnegara.

Kemajuan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini sangat membantu dan mempermudah segala aktifitas kehidupan manusia di berbagai bidang. Oleh karena itu SMP N 2 Banjarnegara memanfaatkan teknologi informasi sebagai media promosi dan informasi untuk mempermudah dalam mempromosikan sekolah kepada calon siswa dan siswi sekolah dasar yang akan melanjutkan ke jenjang sekolah lanjutan tingkat pertama.

Perancangan Multimedia Interaktif pada SMP N 2 Banjarnegara Sebagai Media Promosi Sekolah ini masih bersifat sederhana dan percontohan, untuk itu diharapkan selanjutnya dapat benar-benar diimplementasikan. Sistem yang akan dibangun adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang berfungsi untuk memudahkan dalam mempromosikan sekolah dengan teknologi komputerisasi berbasis multimedia. Sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menarik minat siswa dan siswi untuk mendaftar di SMP N 2 Banjarnegara.

**Kata Kunci :** Informasi, Multimedia Interaktif, SMP N 2 Banjarnegara, Promosi



## **ABSTRACT**

*SMP Negeri 2 Banjarnegara is known as ESPHERO (Esempe Loro). The school that apply and uphold the value of order and discipline is addressed at Tentara Pelajar Street No. 31 (0286) 591 327, originally named as SMP Jalan Raya, which then through a decree of the Minister of Education and Culture No.: 0264/0/1977 Date 1 April 1977 officially became SMP Negeri 2 Banjarnegara.*

*Development of information technology in the era of globalization is very helpful and facilitates the activities of human life in various fields. Therefore, SMP N 2 Banjarnegara uses the information technology as a medium of promotion and information to help in promoting the school to elementary school students who will go on to junior high school level.*

*Designing Interactive Multimedia at SMP N 2 Banjarnegara as School Media Campaign is still a simple and a model, it is expected to be implemented. System to be built is an interactive multimedia application that serves to help in promoting school based on computerized multimedia technology. Therefore, it is expected that these applications can attract students to enroll in SMP N 2 Banjarnegara.*

**Keywords :** *Information, Interactive Multimedia, SMP N 2 Banjarnegara, Promotion*