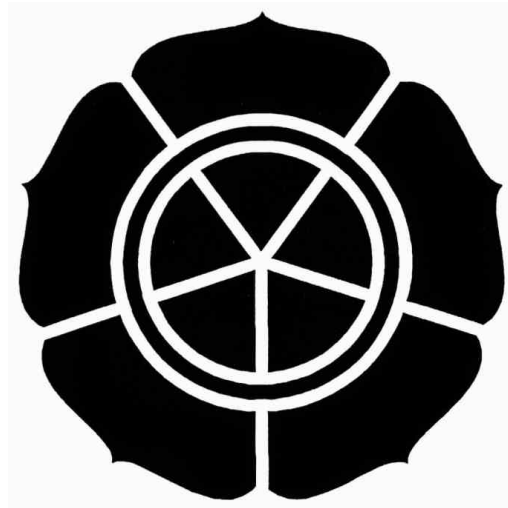


**CD INTERAKTIF PROFIL SMA NEGERI 2 SRAGEN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Tugas Akhir



Disusun oleh :

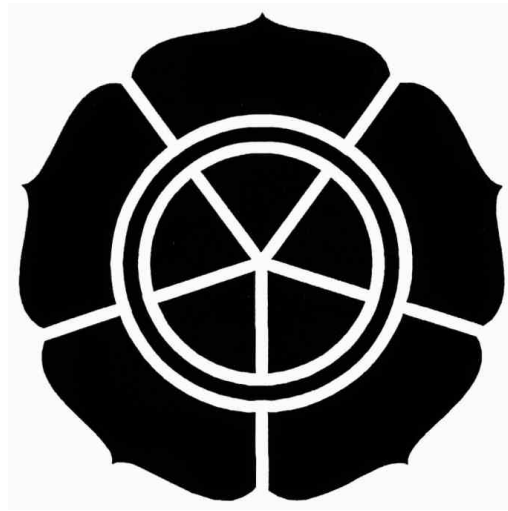
Eko Yuwono Wicaksono
06.02.6493

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM”
YOGYAKARTA
2013**

**CD INTERAKTIF PROFIL SMA NEGERI 2 SRAGEN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Tugas Akhir

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Eko Yuwono Wicaksono
06.02.6493

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM”
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**CD INTERAKTIF PROFIL SMA NEGERI 2 SRAGEN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Yuwono Wicaksono

06.02.6493

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Juni 2011

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 19000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD INTERAKTIF PROFIL SMA NEGERI 2 SRAGEN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Yuwono Wicaksono

06.02.6493

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 193032052

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Desember 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 1 Desember 2013

Eko Yuwono Wicaksono
06.02.6493

HALAMAN MOTTO

Tidak ada kebaikan ibadah yang tidak ada ilmunya dan tidak ada kebaikan ilmu yang tidak difahami dan tidak ada kebaikan bacaan kalau tidak ada perhatian untuknya.

(Sayidina Ali Karamallahu Wajhah)

Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari

orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah

(Ali bin Abu Thalib)

Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum

(Mahatma Gandhi)

Kawula mung sadermo, mobah-mosik kersaning Hyang sukmo

(Falsafah Jawa)

Hidup itu sebenarnya mudah jika dilandasi dengan rasa ikhlas, dan jika rasa ikhlas itu sudah tertanam, maka apa yang kita kerjakan akan dipermudah.

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- ✚ Orang tua dan guru-guru spiritual saya yang telah mendidik, membimbing serta mengarahkan saya untuk menjadi orang yang berguna ,terima kasih buat semuanya.
- ✚ Adik ku Febri, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
- ✚ Keluarga besar KM. Maksam yang selalu memberikan dukungannya.
- ✚ Padepokan Kemangiran yang membentuk saya sampai seperti sekarang.
- ✚ Temen – temen Angkringan Demangan dan Resto Kedai Kita, yang memberikan hiburan canda tawa dalam keseharian ku setiap malam
- ✚ Temen – temen ku spiritual yang mengajarkan makna hidup ini,terutama untuk mas Landung thanks banget.
- ✚ Keluarga besar kontrakkan Perum Banteng 3 No 58 serta temen - temen Blitar FC..
- ✚ Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semua ini takkan terwujud tanpa dukungan dan bantuan kalian.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir dengan judul **“CD Interaktif Profil SMA Negeri 2 Sragen Sebagai Media Informasi “**

Penyusunan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Ahli Madya Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan tugas akhir ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan D3-MI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

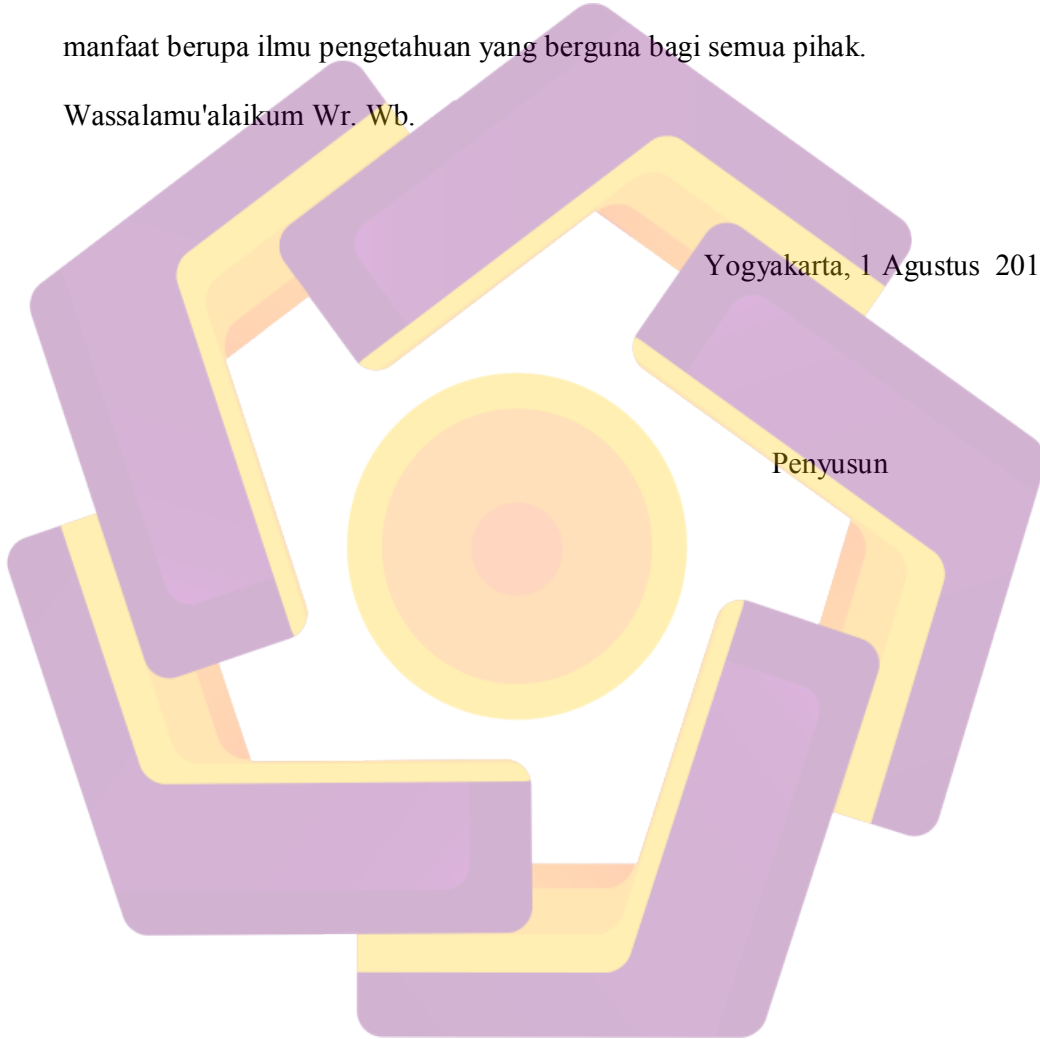
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Agustus 2013

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat	4
1.4.1. Tujuan Penelitian	4
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1. Metode Observasi	5
2. Metode Wawancara	6
3. Metode Studi Pustaka	6
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	6
1.7. Jadwal Kegiatan Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Informasi	9
2.2. Konsep Dasar multimedia	10

2.2.1. Sejarah Multimedia	10
2.2.2. Pengertian Multimedia	10
2.3. Elemen - Elemen Multimedia	11
2.3.1. Tulisan	12
2.3.2. Gambar	12
2.3.3. Bunyi	13
2.3.4. Video	15
2.3.5. Animasi	15
2.4. Struktur Aplikasi Multimedia	17
2.4.1. Struktur Linear	17
2.4.2. Struktur Menu	18
2.4.3. Struktur Hierarki	19
2.4.4. Struktur Jaringan	20
2.4.5. Struktur Kombinasi	21
2.4.6. Struktur Dalam Web Multimedia	23
2.5. Tahap Pengembangan Multimedia	27
2.5.1. Mendefinisikan Masalah	28
2.5.2. Merancang Konsep	28
2.5.3. Merancang Isi	28
2.5.4. Menulis Naskah	28
2.5.5. Merancang Grafik	29
2.5.6. Memproduksi Sistem	29
2.5.7. Melakukan Tes Pemakai	29
2.5.8. Menggunakan Sistem	29
2.5.9. Memelihara Sistem	30
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan	31
2.6.1. Macromedia Flash8	31
2.6.2. Adobe Photoshop	36
2.6.3. Adobe Audition	40
2.7. Perangkat Keras Yang digunakan	43

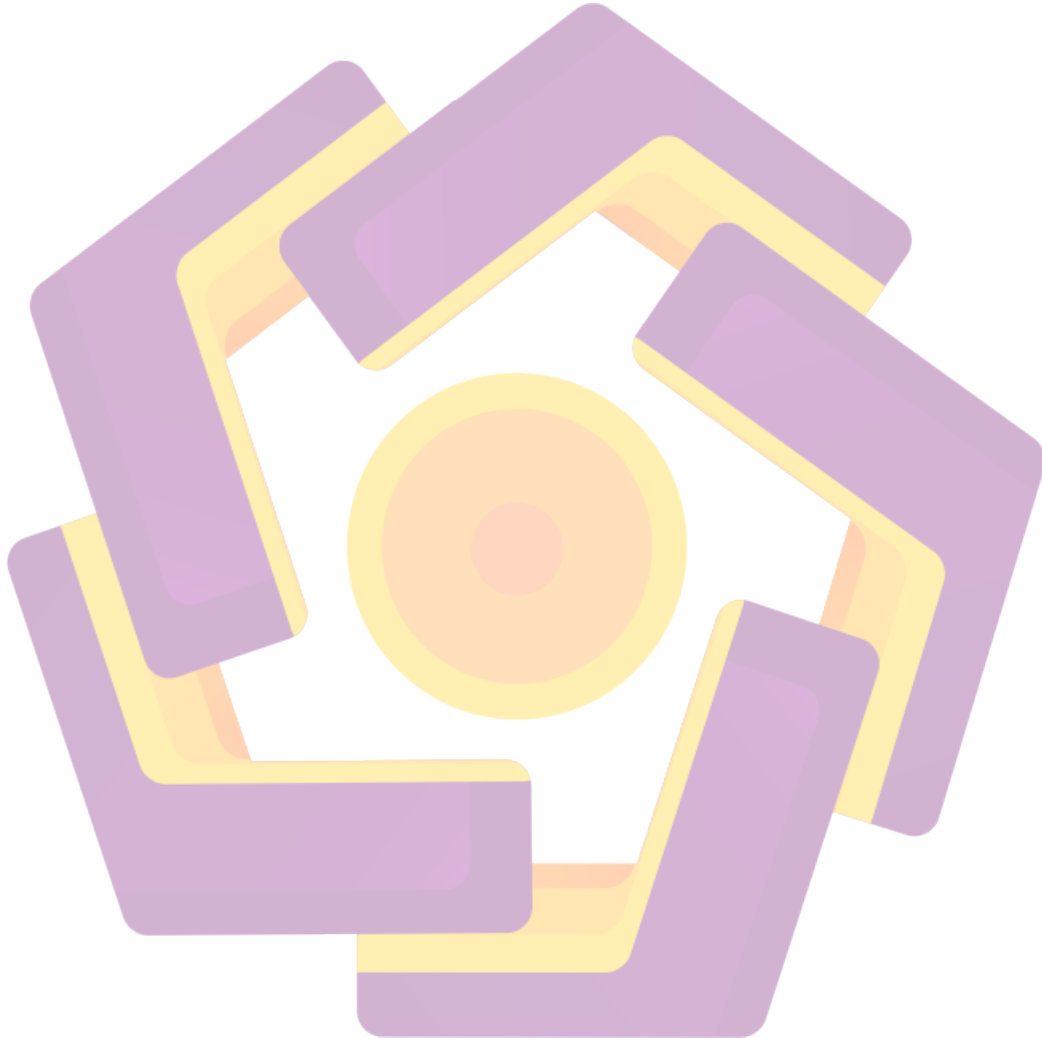
2.5. Tahap Pengembangan Multimedia	27
2.5.1. Mendefinisikan Masalah	28
2.5.2. Merancang Konsep	28
2.5.3. Merancang Isi	28
2.5.4. Menulis Naskah	28
2.5.5. Merancang Grafik	29
2.5.6. Memproduksi Sistem	29
2.5.7. Melakukan Tes Pemakai	29
2.5.8. Menggunakan Sistem	29
2.5.9. Memelihara Sistem	30
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan	31
2.6.1. Macromedia Flash8	31
2.6.2. Adobe Photoshop	36
2.6.3. Adobe Audition	40
2.7. Perangkat Keras Yang digunakan	43
BAB III. Tinjauan Umum	
3.1. Sejarah Singkat SMA NEGERI 2 SRAGEN.....	45
3.2. Struktur Organisasi	46
3.3. Komite Sekolah	46
3.4. Kriteria Ketuntasan Minimal	47
3.5. Fasilitas Sekolah	48
BAB IV. Pembahasan	
4.1. Merancang Konsep	49

4.2. Merancang Isi Multimedia	50
4.3. Merancang Naskah	51
4.4. Memproduksi Sistem	55
4.4.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS	56
4.4.2. Mengolah Suara (<i>Sound</i>) Dengan Adobe Audition.....	58
4.4.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash	62
4.4.3.1. Memulai Dengan Lembar Kerja di Macromedia Flash	62
4.4.3.2. Memasukan Data Gambar Dan Suara	63
4.4.3.3. Membuat Animasi	65
4.4.3.4. Membuat Tombol	68
4.4.3.5. Tahap Pengintegrasian	70
4.4.3.6. Membuat Tampilan Full Screen	74
4.4.3.7. Membuat File Windows Projector	74
4.4.3.8. Proses Burning ke CD	75
4.5. Menguji Sistem	77
4.6. Menggunakan Sistem	78
4.7. Memelihara Sistem	79
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian	8
Tabel 3.1. Susunan Pengurus Komite Sekolah.....	46
Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Minimal	47

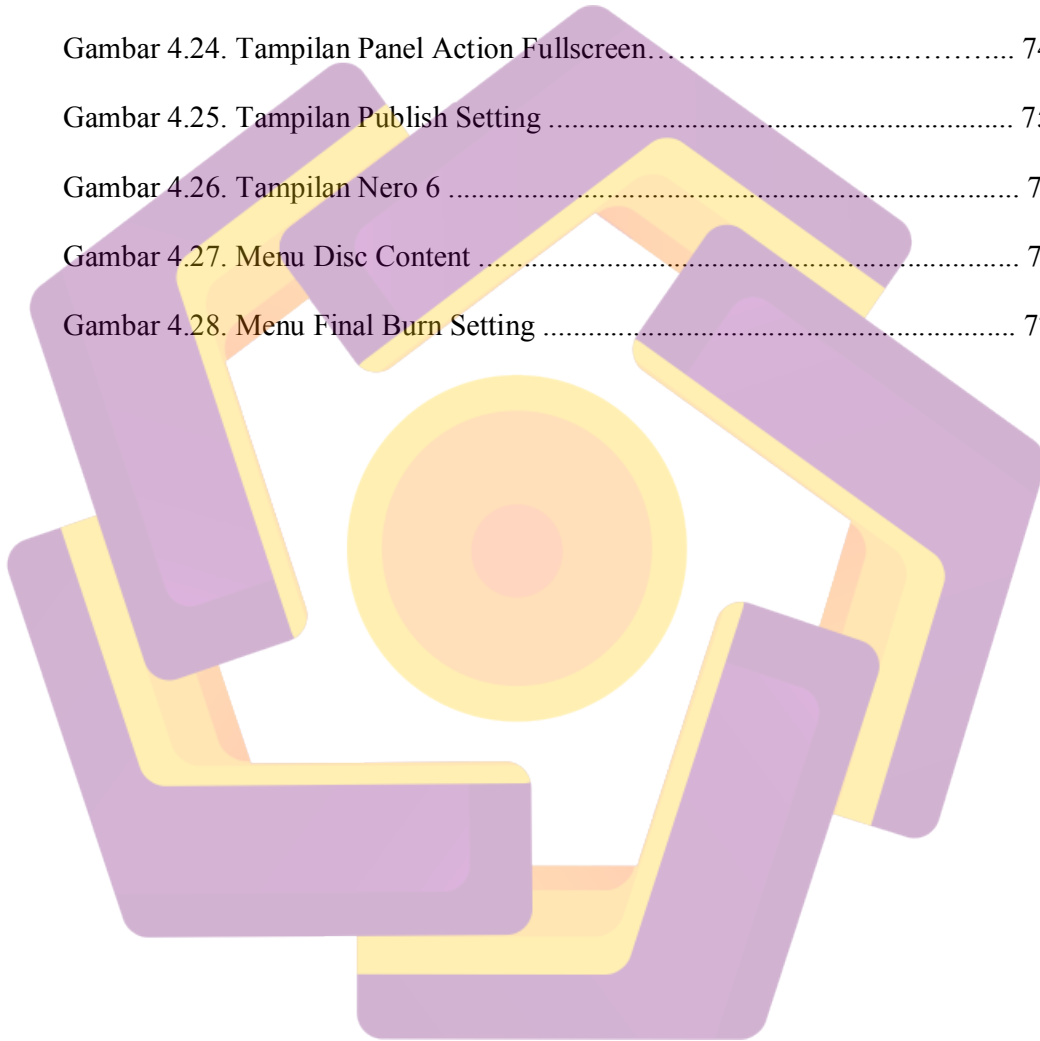


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen – Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2. Struktur Linear	18
Gambar 2.3. Struktur Menu	19
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	20
Gambar 2.5. Struktur Jaringan	21
Gambar 2.6. Struktur Kombinasi	22
Gambar 2.7. Simbol Dalam Web Multimedia	23
Gambar 2.8. Desain Linear	25
Gambar 2.9. Desain Hierarki	25
Gambar 2.10 Desain Piramida	26
Gambar 2.11 Desain Polar	27
Gambar 2.12 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	30
Gambar 2.13 Macromedia Flash8	31
Gambar 2.14 Tools	32
Gambar 2.15 Color Area	34
Gambar 2.16 Layer	35
Gambar 2.17 Time Line	35
Gambar 2.18 Keyframe dan Playead	36
Gambar 2.19 Adobe Photoshop	37
Gambar 2.20 Tool Box Adobe Photoshop	38
Gambar 2.21 Adobe Audition	41
Gambar 2.22 Menu Bar Adobe Audition	42
Gambar 2.23 Tool Bar Adobe Audition	42
Gambar 2.24 Area Kerja Adobe Audition	43
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah	46
Gambar 4.1 Desain Struktur Aplikasi Multimedia	52
Gambar 4.2. Desain Tampilan menu Utama atau Home	53
Gambar 4.3. Desain Tampilan Menu Profil	53
Gambar 4.4. Desain tampilan Menu Fasilitas	54

Gambar 4.5. Desain Tampilan Menu Kesiswaan	54
Gambar 4.6. Desain Tampilan Menu Kontak	55
Gambar 4.7. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	55
Gambar 4.8. Dialog Box New	56
Gambar 4.9. Tampilan Layar Kerja Photoshop	57
Gambar 4.10. Dialog Box New Wave Form	60
Gambar 4.11. Tampilan Layar Kerja AdobeAudition.....	61
Gambar 4.12. Dialog Box Save Waveform As	62
Gambar 4.13. Halaman awal dari Macromedia Flash	63
Gambar 4.14. Panel Properties	63
Gambar 4.15. Dialog Box Import To Library	65
Gambar 4.16. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash8	66
Gambar 4.17. Dialog Box Create New Symbol	68
Gambar 4.18. Tampilan Edit Symbol	69
Gambar 4.19. Tampilan Panel Action Button	70
Gambar 4.20. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash	71
Gambar 4.21. Tampilan Panel Action Button	72
Gambar 4.22. Tampilan Panel Action Button	73
Gambar 4.23. Tampilan Panel Action Button	73
Gambar 4.24. Tampilan Panel Action Fullscreen.....	74
Gambar 4.25. Tampilan Publish Setting	75
Gambar 4.26. Tampilan Nero 6	76
Gambar 4.27. Menu Disc Content	77
Gambar 4.28. Menu Final Burn Setting	77

Gambar 4.20. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash	71
Gambar 4.21. Tampilan Panel Action Button	72
Gambar 4.22. Tampilan Panel Action Button	73
Gambar 4.23. Tampilan Panel Action Button	73
Gambar 4.24. Tampilan Panel Action Fullscreen.....	74
Gambar 4.25. Tampilan Publish Setting	75
Gambar 4.26. Tampilan Nero 6	76
Gambar 4.27. Menu Disc Content	77
Gambar 4.28. Menu Final Burn Setting	77



INTISARI

Di zaman modern sekarang ini kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat dari tahun ke tahun. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang mendukung akan informasi tersebut. Dengan perkembangan teknologi komputer dewasa ini yang demikian pesat dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual.

Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan masyarakat umum. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia computer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk audio visual diharapkan dapat merancang suatu CD Interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks akan tetapi dalam bentuk suara video. Sehingga pengguna atau user dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan

Aplikasi software multimedia yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat merespon dan yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna juga dapat memilih jenis informasi yang diinginkan tanpa harus mencari kemana-mana. Dalam hal ini yang mencakup kriteria diatas adalah cd interaktif. Oleh karena itu, penyediaan pusat informasi yang disediakan harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi, akan memberikan citra yang baik bagi sebuah sekolah, seperti SMA N 2 SRAGEN.

Kata Kunci: CD Interaktif, Promosi, Informasi, SMA N 2 SRAGEN

ABSTRACT

In this modern era, the necessity of information grows increasing from year to year. This increase goes along with the advancement of technology which maintains that necessity. The advanced technology which improves rapidly functions as the aid to the problems of providing information in accurate and actual response.

Multimedia as an element of computational system is able to provide the interactive information by plying records, showing pictures and texts and also giving signs about the information needed by public society. In this case, the function of computer multimedia as an audio-visual data provider is expected to create an interactive CD. Here, the shown information is not only in the form of texts, but also in audio and visual programs. As the result, the users would be more attracted to apply the provided information.

The applications of multimedia software that are considered proper for the current necessities are those which could give critical respond and provide the needs of information. They are also supposed to ease the users to cover their necessities without having to search them in many different sources. For this requirement, interactive CD is considered the appropriate software application. For the conclusion, information providing must be intensively controlled. Because, the more easily the students get the information, the better the school image will be, such SMA N 2 Sragen.

Keywords: Interactive CD, Promotion, Information, SMA N 2 Sragen.