

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMP NEGERI 2
DEPOK YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Panji Ahmad

10.02.7728

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

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMP NEGERI 2
DEPOK YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Panji Ahmad

10.02.7728

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMP
NEGERI 2 DEPOK**

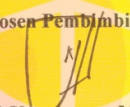
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Ahmad

10.02.7728

telah disetujui Oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 11 April 2014

Dosen Pembimbing


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMP
NEGERI 2 DEPOK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Ahmad (10.02.7728)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105**

**Agus Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190000001**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 10 April 2014

Panji Ahmad
10.02.7728

MOTTO

“Motivasi yang terbaik itu ialah dari dalam diri kita sendiri”

“Kerjakankanlah apa yang kamu bisa kerjakan dihari ini jangan tunda sampai
esok”

“Hari ini aku harus lebih baik dari hari kemarin dan Esok adalah harapan”

“Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar dari
ketakutanmu”

“Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian
untuk sukses” (David Viscoot)

“Believe me, after your failure there is a sign of your success.”

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT.Tuhan semesta alam yang menciptakanku dengan bekal yang begitu teramat sempurna, sehingga semua dapat berjalan dengan lancar.

- *Ayah ku “Jurniansyah” dan Uma ku “Siti Nurfah”, yang telah memberikan kasih sayang serta doa , dukungan semangat dan mengajarkanku arti kehidupan yang luar biasa.*
- *Abang ku “Nazarudin ” terima kasih selalu memberikan motivasi dan selalu mengingatkan kapan TA nya selesai. Dan untuk “seseorang yang jauh disana”, terima kasih atas segala bentuk perhatian dan dukungan di saat proses penyusunan dan pembuatan TA ini.*
- *Terima kasih untuk kekawalan asrama sukamara, dan kekawalan KABAMA (Keluarga besar sukamara Yogyakarta) atas dukungannya kite berjuang bersama bro.*
- *Pak Mei P Kurniawan , M.Kom, terimakasih atas kesediaannya untuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu dalam proses penyusunan dan pembuatan TA ini.*
- *Teman – teman kost poniran dan kost Taurus yang selalu menjadi motivasiku dalam menyelesaikan tugas ini.*
- *Saudara – saudara dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga TA ini dapat terselesaikan sesuai dengan keinginan.*
- *Teman – teman seperjuanganku angkatan 2010 jurusan Manajemen Informatika yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk segala bentuk dukungan dan semangat yang telah diberikan.*
- *Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Terima kasih banyak.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini terselesaikan pada waktunya, dengan judul “Profil Sekolahberbasis Multimedia sebagai SaranaPenyampaian Informasi pada SMP Negari 2 Depok Yogyakarta” Tugas Akhir ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih terlalu jauh dari sempurna, ini dikarenakan atas keterbatasan waktu, pengetahuan dan pengalaman. Tersusunnya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah menciptakan alam beserta isinya, dan menciptakan kehidupan di dunia maupun di akhirat. DIA yang mempunyai semua apa yang ada di alam ini dan semua akan kembali pada – Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabat.
3. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menimba ilmu.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Ibu Krisnawati, S.SI, M.T, selaku kepala jurusan D-3 Manajemen

Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

6. Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan tugas akhir ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.
7. Seluruh dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan tugas akhir ini.
8. Para dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan tugas akhir ini.
9. Bapak dan Ibu yang selalu mengajarkan dan memberi semangat untuk menjalani hidup apa adanya.
10. Teman – teman Manajemen Informatika angkatan 2010 khususnya kelas MI-01 (Mara, Deni, Andika, Sendy, Adit, dan teman – teman MI yang tidak bisa disebutkan satu persatu.)

Semoga segala apa yang diberikan merupakan amal kebaikan yang dapat memberikankemanfaatan dan. Kritik dan saran tentunya lebih mendekatkan Tugas Akhir ini pada kesempurnaan.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat diambil manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 10 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

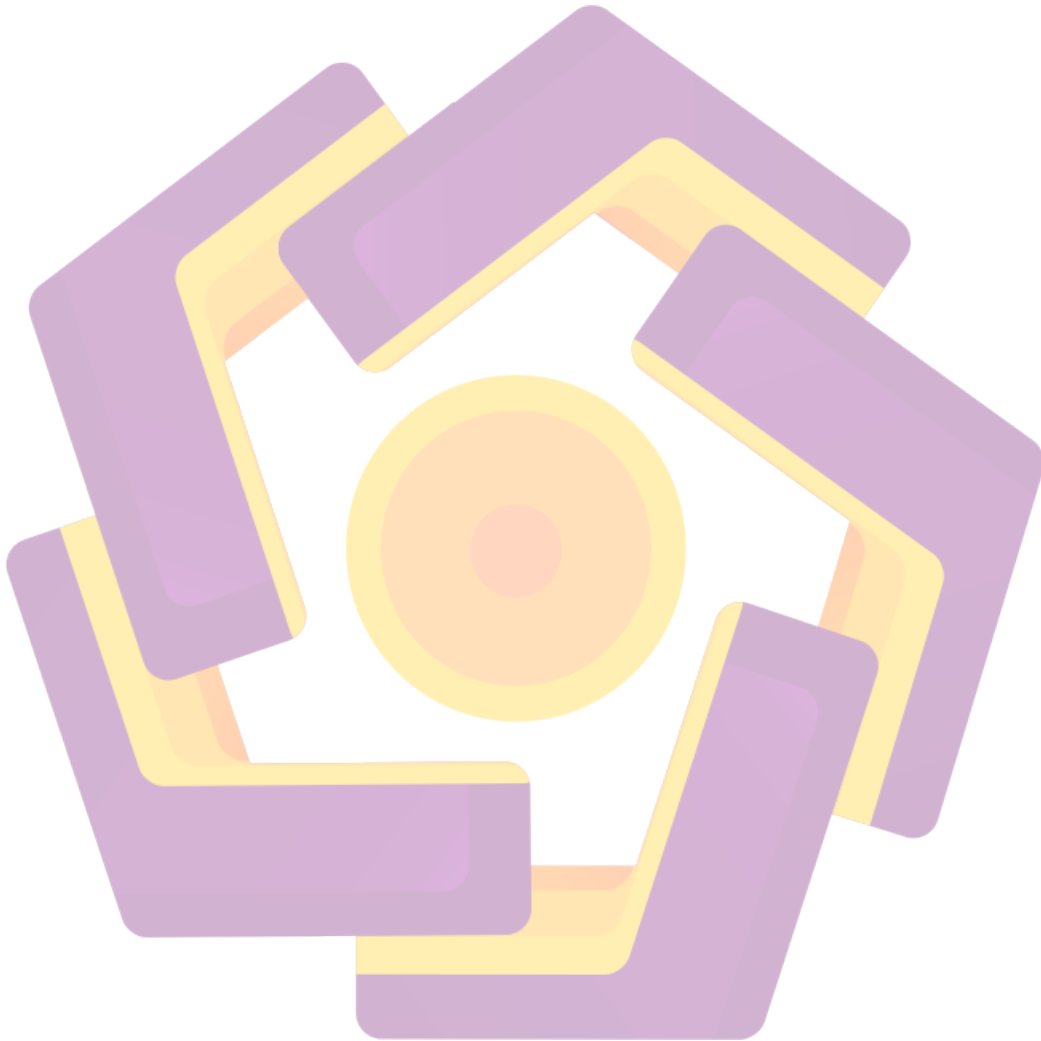
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
HALAMAN.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
II. DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	9
2.1.2 Fungsi Efektif Multimedia	14
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	16
2.2.1 Struktur Linier	16
2.2.2 Struktur Hierarki.....	17
2.2.3 Struktur Piramida.....	17
2.2.4 Struktur Polar	17

2.3	Pengembangan Sistem Multimedia	18
2.3.1	Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2	Merancang Konsep	18
2.3.3	Merancang Isi	19
2.3.4	Menulis Naskah	19
2.3.5	Memproduksi Sistem	19
2.3.6	Merancang Grafik	19
2.3.7	Melakukan Pengujian Sistem	20
2.3.8	Menggunakan Sistem	20
2.3.9	Memelihara Sistem	20
2.4	Sistem Penyajian Multimedia	22
2.4.1	Sistem Interaktif	22
2.4.2	Sistem Looping	23
2.5	Sistem Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	24
2.5.1	Adobe Photoshop CS3	24
2.5.2	Corel Draw X3	27
2.5.3	Adobe Director 11.5	27
III.	TINJAUAN UMUM	
3.1	Sejarah Berdiri	38
3.2	Kurikulum Yang Digunakan	39
3.3	Visi dan Misi	39
3.3.1	Visi	40
3.3.2	Misi	40
3.4	Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta	40
3.5	Gambaran Singkat	42
3.6	Fasilitas Sekolah	43
3.6.1	Laboratorium Komputer	44
3.6.2	Laboratorium Bahasa	44
3.6.3	Ruang Aula	45
3.6.4	Musholah	45
3.6.5	Kantin	46

3.6.6	Lapangan Olahraga.....	46
3.7	Prestasi.....	47
3.8	Ekstrakurikuler.....	48
IV.	PEMBAHASAN MASALAH	
4.1	Identifikasi Masalah.....	49
4.2	Merancang Konsep.....	49
4.3	Merancang Isi.....	50
4.4	Merancang Naskah.....	50
4.5	Merancang Grafik.....	53
4.6	Memproduksi Sistem.....	58
4.6.1	Membuat Background dengan Corel Draw CS3.....	58
4.6.2	MengimportObjek dengan Adobe Director 11.5 2004.....	60
4.6.3	Menyusun Halaman dengan Adobe Director 11.5 2004.....	64
4.6.4	Membuat Tombol Navigasi dengan Adobe Director 11.5 2004.....	64
V.	PENUTUP	
	Kesimpulan.....	67
	Saran.....	67
	DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
---------------------------------	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Desain Struktur Linier	16
Gambar 2.2	Desain Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.3	Desain Struktur Piramida	17
Gambar 2.4	Desain Struktur Polar	17
Gambar 2.5	Bagan Arus Proses Sistem Konvensional.....	21
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	24
Gambar 2.7	Tampilan Corel Draw X3	28
Gambar 2.8	Property Bar Saat anda manekan Smart Fill Toll	29
Gambar 2.9	Proses Menentukan Titik 0,0	29
Gambar 3.0	Tanda Navigator.....	29
Gambar 3.1	Tanda Navigator.....	30
Gambar 3.2	Tampilan Pelet Warna	31
Gambar 3.3	Adobe Director 11.5.....	33
Gambar 3.4	Cast.....	34
Gambar 3.5	Score.....	35
Gambar 3.6	Menu Tool Adobe Director 11.5.....	35
Gambar 3.7	Struktur Organisasi SMP 2 Depok Yogyakarta.....	40
Gambar 3.8	Struktur Organisasi SMP 2 Depok Yogyakarta.....	41
Gambar 3.9	Struktur Organisasi SMP 2 Depok Yogyakarta.....	41
Gambar 4.0	Lambang SMP 2 Depok Yogyakarta.....	42

Gambar 4.1	SMP 2 Depok Yogyakarta Tampak Dari Depan	43
Gambar 4.2	Lab Komputer SMP 2 Depok Yogyakarta	44
Gambar 4.3	Lab Bahasa SMP 2 Depok Yogyakarta	44
Gambar 4.4	Ruang Aula SMP 2 Depok Yogyakarta	45
Gambar 4.5	Mushola SMP 2 Depok Yogyakarta	45
Gambar 4.6	Kantin SMP 2 Depok Yogyakarta	46
Gambar 4.7	Lapangan Basket SMP 2 Depok Yogyakarta.....	46
Gambar 4.8	Lapangan Bulu Tangkis SMP 2 Depok Yogyakarta.....	47
Gambar 4.9	Struktur Multimedia Hierarki	50
Gambar 5.0	Struktur Halaman Home.....	54
Gambar 5.1	Tampilan Halaman Profil	55
Gambar 5.2	Tampilan Awal Halaman Sekolah	55
Gambar 5.3	Tampilan Awal Halaman Fasilitas	56
Gambar 5.4	Tampilan Halaman Sejarah	56
Gambar 5.5	Tampilan Halaman Serba Serbi	57
Gambar 5.6	Awal Info Lembar Kerja Corel Draw CS3	58
Gambar 5.7	Tampilan Background	59
Gambar 5.8	Tampilan Jendela Save.....	59
Gambar 5.9	Tampilan Mengimport Objek Gambar	60
Gambar 6.0	Tampilan Tool Score.....	60
Gambar 6.1	Susunan Halaman Adobe Director 11.5	61

Gambar 6.2	Tampilan Layer Background	61
Gambar 6.3	Tampilan Layer Info.....	62
Gambar 6.4	Tampilan Layer Fasilitas	62
Gambar 6.5	Tampilan Layer Halaman Sejarah.....	63
Gambar 6.6	Tampilan Layer Halaman Serba Serbi	63
Gambar 6.7	Tampilan Layer Halaman Dan Tombol.....	64
Gambar 6.8	Tampilan Memasukan Obyek.....	64
Gambar 6.9	Tampilan Cara Mengubah Kedalam File Exe	65



INTISARI

SMP Negeri 2 Depok adalah sebuah lembaga pendidikan sekolah menengah pertama status negeri yang memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan sampai jenjang selanjutnya. Media promosi sangat penting untuk menunjang ataupun mengkomunikasikan SMP Negeri 2 Depok untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang selama ini diterapkan oleh pihak SMP Negeri 2 Depok sebenarnya sudah mendekati sempurna karena sudah menggunakan company profile, website, brosur, dan poster. Namun guna menyempurnakan informasi dan promosi yang lebih menarik lagi, maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi, pemanfaatan komputer untuk membantu tugas manusia sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi. Demikian juga penerapan teknologi sebagai media informasi menjadi lebih cepat dan mudah menyerap kepada subjek yang dituju.

Dalam tugas akhir ini membahas salah satu hasil implementasi dari MULTIMEDIA yaitu CD Interaktif. Dimana terdapat hampir semua konten multimedia di dalamnya seperti Gambar, Animasi, Text, Pengolahan/Editing, serta pemberian navigasi untuk menjalankan CD tersebut. Dengan adanya navigasi, maka orang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusur ke bagian - bagian yang diinginkan, sehingga apa yang ada di dalamnya lebih jelas dan mendalam. S terjadi interaksi antara orang yang menjalankan CD dengan program dan isi yang ada pada CD Interaktif tersebut. Sedangkan dalam pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan program atau software utama yaitu Adobe Director 11.5.

katakunci : Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Provide an overview of the knowledge and understanding of the academic and wider community especially multimedia information technology. Multimedia applications can facilitate a more informative means of information especially SMP negeri 2 Depok Yogyakarta. Socialization of technology, particularly information technology based multimedia in goes to the community, especially in education.

One of the communication system in the delivery to another party as well informed about the progress the school. profile of the school as one of the communication media in promoting the school. one step forward was taken with the establishment of design company profile SMP negeri 2 Depok Yogyakarta. In this design, the method used is the method in which the procedural design before the design process begins, conducted a survey of clients to obtain accurate data underlying this design process.

Thus the final design later this can be justified. The steps taken in the design process: identification of the purpose of writing; data collection, data analysis, preparation of design concept, and the final product in the form of visual communication media company profile SMP negeri 2 Depok Yogyakarta. Expected results of the design of visual communication media can later be useful and can be used as an effective media campaign and efficiently in order to further increase the interest or the interests of the public to the existence of SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta.

keywords: *Interactive Multimedia*