

**PEMBUATAN PROFIL SMP N 3 KLATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
YANG DI IMPLEMENTASIKAN MELALUI  
SOSIAL MEDIA DAN BLOG**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Nova Alfianto                      11.01.2929**

**Satyo Aditya Rakhman        11.01.2943**

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

**PEMBUATAN PROFIL SMP N 3 KLATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
YANG DI IMPLEMENTASIKAN MELALUI  
SOSIAL MEDIA DAN BLOG**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

**Nova Alfianto                      11.01.2929**

**Satyo Aditya Rakhman        11.01.2943**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL SMP N 3 KLATEN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI YANG DI IMPLEMENTASIKAN MELALUI  
SOSIAL MEDIA DAN BLOG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Alfianto                      11.01.2929**

**Satyo Aditya Rakhman        11.01.2943**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 14 Desember 2013

**Dosen Pembimbing**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN PROFIL SMP N 3 KLATEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI YANG DI IMPLEMENTASIKAN MELALUI SOSIAL MEDIA DAN BLOG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Alfianto**

**11.01.2929**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal – 3 Juni 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nila Feby Pupitasari, S.Kom**  
**NIK. 190302161**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIP. 190302187**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal – 7 Juni 2014



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL SMP N 3 KLATEN SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI YANG DI IMPLEMENTASIKAN MELALUI  
SOSIAL MEDIA DAN BLOG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Satyo Aditya Rakhman** 11.01.2943

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal – 3 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIP. 190302187**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
tanggal – 7 Juni 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## HALAMAN PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi pendidikan, dan sepengetahuan kami juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2014

**Nama Lengkap**

**NIM**

**Tanda tangan**

Nova Alfianto

11.01.2929

\_\_\_\_\_

Satyo Aditya Rakhman

11.01.2942

\_\_\_\_\_

## MOTTO

*“Keberhasilan tidak datang secara tiba-tiba, tapi karena usaha dan kerja keras”*

*“Jadilah orang yang berguna bagi orang lain”*



## MOTTO

*“Bekerja dengan tulus karena suka lebih nikmat,daripada bekerja karena uang”*

*“Pusatkan perhatianmu pada suatu pekerjaan,tekuni dan cintailah,agar engkau menjadi orang yang terus maju!” (Dr. Aidh al Qarni)*





## PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, bimbingan dan anugrah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan baik secara jasmani maupun rohani selama ini.
- ❖ Saudara dan saudari saya yang telah banyak memberikan masukan kepada saya sehingga saya bisa menjadi lebih baik dan bersemangat dalam menjalani hidup di perantauan.
- ❖ Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing kami dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- ❖ Satyo Aditya Rakhman yang telah bersedia menjadi partner dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Teman-teman yang telah memberikan dukungan semangat kepada kami sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada kami dalam penyelesaian tugas akhir ini.

--- Nova Alfianto ---

## PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, bimbingan dan anugrah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan baik secara jasmani maupun rohani selama ini.
- ❖ Saudara dan saudari saya yang telah banyak memberikan masukan kepada saya sehingga saya bisa menjadi lebih baik dan bersemangat dalam menjalani hidup di perantauan.
- ❖ Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing kami dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- ❖ Nova Alfianto yang telah bersedia menjadi partner dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Teman-teman yang telah memberikan dukungan semangat kepada kami sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada kami dalam penyelesaian tugas akhir ini.

--- Satyo Aditya Rakhman ---

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "Pembuatan Profil SMP N 3 KLATEN Sebagai Media Informasi yang diimplementasikan Melalui Sosial Media dan Blog" dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta, sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan bagi seluruh alam yang melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis selalu diberi kesehatan dan kemudahan selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu melimpahkan kasih sayang yang tulus, serta do'a yang tiada henti.
3. Bapak Rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta dan seluruh jajaran STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua Jurusan Teknik Informatika

5. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atau segala bantuan, dukungan, semangat dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
6. Seluruh Jajaran Guru dan Staf Karyawan SMP N 3 Klaten, yang telah membantu dalam pengumpulan data.
7. Serta semua pihak yang telah turut membantu hingga selesainya penyusunan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas budi baik dan keikhlasannya, Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan suatu tulisan ilmiah, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaannya.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN .....	vi
MOTTO .....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN .....	ix
PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
INTISARI .....	xxv
ABSTRACT .....	xxvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
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

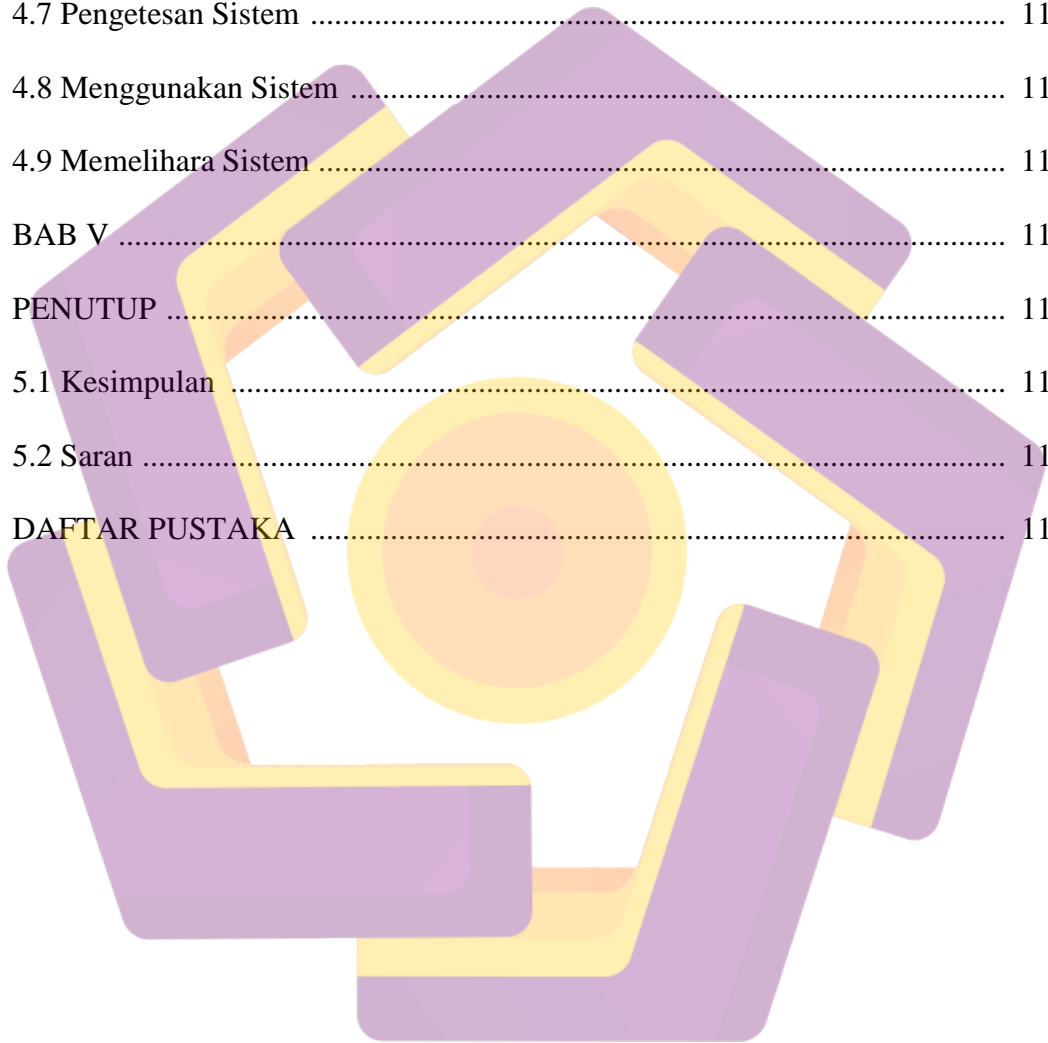
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Konsep Media Informasi .....	6
2.1.1 Definisi Media Informasi .....	6
2.1.2 Jenis Media Informasi .....	7
1. Media Lini Atas .....	7
2. Media Lini Bawah.....	7
a. Media Cetak .....	7
b. Media Elektronik .....	8
2.2 Sosial Media .....	8
2.2.1 Definisi Sosial Media .....	8
2.2.2 Pemanfaatan Sosial Media .....	10
2.3 Konsep Tentang Blog .....	12
2.3.1 Sejarah Blog.....	12
2.3.2 Definisi Blog .....	14
2.3.3 Definisi Blogger .....	14
2.3.4 Fungsi dan Kegunaan Blog .....	14
2.3.5 Pemanfaatan Blog .....	15
2.4 Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
2.5 Sistem Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan .....	20

2.5.1 Adobe Flash Professional CS3.....	20
2.5.2 Adobe Photoshop CS3 .....	24
2.5.3 Autodesk 3ds Max 2012 .....	26
2.6 Hardware yang digunakan.....	28
<b>BAB III</b> .....	<b>29</b>
<b>TINJAUAN UMUM</b> .....	<b>29</b>
3.1 Tinjauan Umum SMP Negeri 3 Klaten.....	29
3.1.1 Profil Sekolah SMP Negeri 3 Klaten .....	29
3.2 Visi Misi dan Tujuan SMP N 3 Klaten .....	30
3.2.1 Visi .....	30
3.2.2 Misi.....	30
3.2.3 Tujuan.....	31
3.3 Fasilitas .....	32
3.4 Struktur Organisasi .....	35
3.4.1 Struktur Organisasi SMP N 3 Klaten.....	35
3.4.2 Struktur Organisasi Wakasek Kesiswaan .....	36
3.5 Kegiatan Ekstrakurikuler .....	37
3.6 Data Guru .....	39
3.7 Cara Pendaftaran di SMP N 3 Klaten .....	41
3.8 Denah .....	42
3.9 Grafik .....	42
3.10 Prestasi Siswa.....	43

BAB IV .....	46
PEMBAHASAN .....	46
4.1 Identifikasi Masalah .....	46
4.2 Merancang Konsep .....	46
4.3 Merancang Isi .....	47
4.4 Merancang Naskah .....	48
4.5 Merancang Grafik .....	52
4.6 Memproduksi Sistem .....	61
4.6.1 Membuat Background Ruangan dengan Autodesk 3ds Max 2012 .....	62
4.6.2 Membuat Gradien .....	71
4.6.3 Membuat Objek Bola Basket dengan Autodesk 3ds Max 2012 .....	73
4.6.4 Mengimport Objek Bola Basket di Autodesk 3ds Max 2012 .....	79
4.6.5 Merender Ruangan dengan Autodesk 3ds Max 2012 .....	81
4.6.6 Membuat Meja dengan Autodesk 3ds Max 2012 .....	82
4.6.7 Membuat Material Denah Untuk Mempermudah Membuat Ruangan ..	87
4.6.8 Membuat Ruang Kelas dengan Autodesk 3ds Max 2012 .....	89
4.6.9 Cara Membuat Suara di Adobe Flash CS 3 .....	94
4.6.10 Mengimport Objek di Adobe Flash CS 3 .....	96
4.6.11 Membuat Tombol di Adobe Flash CS 3 .....	98
4.6.12 Menyusun Halaman di Adobe Flash CS 3 .....	99
4.6.13 Menghubungkan Tombol dengan Isi di Adobe Flash CS 3 .....	100
4.6.14 Membuat Slide Photo di Adobe Flash CS 3 .....	101

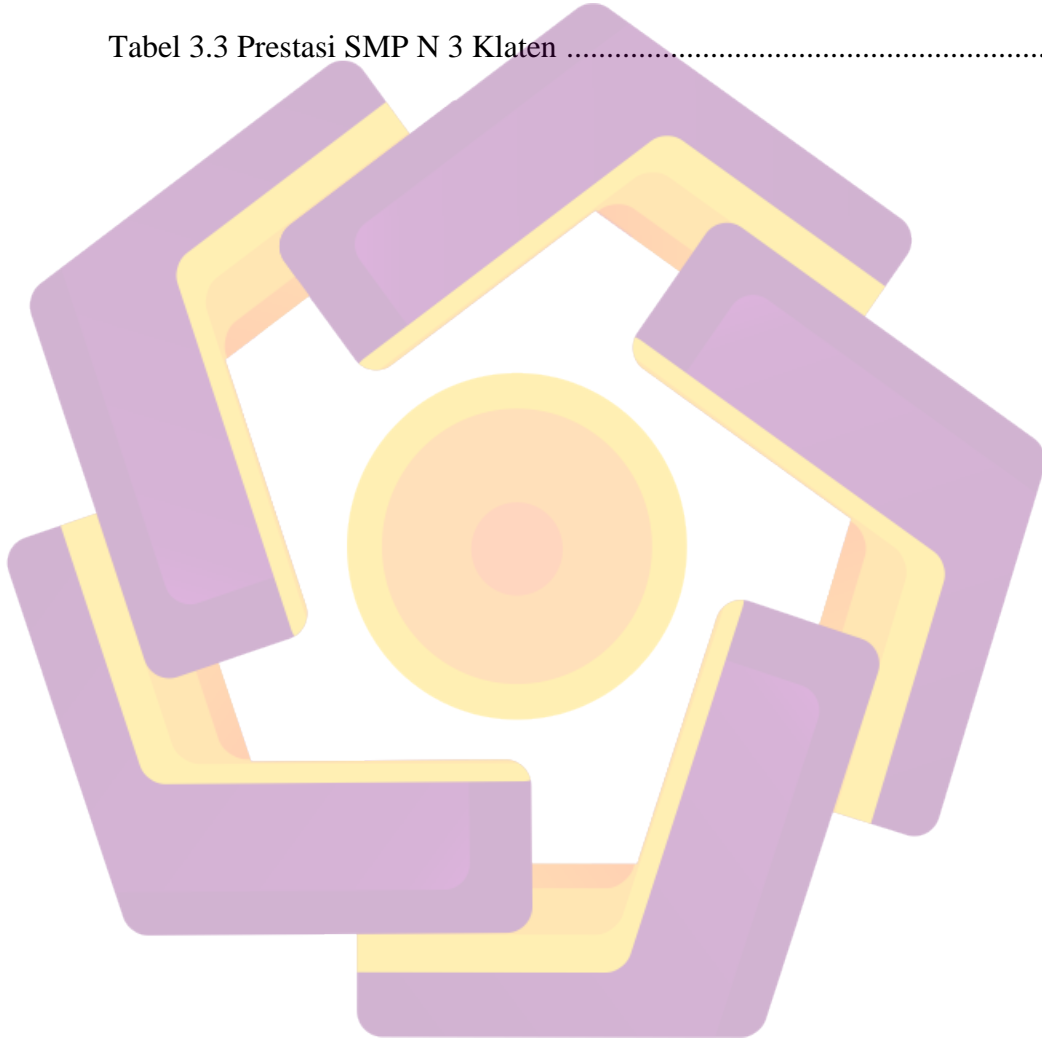


4.6.15 Membuat Teks Bergerak .....	102
4.6.16 Cara Mengupload Company Profile ke dalam Blog .....	103
4.6.17 Cara Mengupload Company Profile ke Facebook .....	107
4.7 Pengetesan Sistem .....	110
4.8 Menggunakan Sistem .....	111
4.9 Memelihara Sistem .....	112
<b>BAB V</b> .....	<b>113</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>113</b>
5.1 Kesimpulan .....	113
5.2 Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>115</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis Ekstrakurikuler .....	37
Tabel 3.2 Data Guru SMP N 3 Klaten .....	39
Tabel 3.3 Prestasi SMP N 3 Klaten .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fans Page Intel Indonesia.....	10
Gambar 2.2 Fans Page Sony Indonesia.....	11
Gambar 2.3 Fans Page Nike Running Indonesia .....	12
Gambar 2.4 Blog Toko Air Oxyy .....	15
Gambar 2.5 Blog VSI.....	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 2.7 Tampilan Flash Professional CS3 .....	21
Gambar 2.8 Tampilan Action Script Profesional CS3 .....	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	25
Gambar 2.10 Tampilan autodesk 3ds Max 2012 .....	27
Gambar 3.1 Gedung Sekolah SMP N 3 Klaten.....	29
Gambar 3.2 Perpustakaan.....	32
Gambar 3.3 Laboratorium Komputer.....	32
Gambar 3.4 Laboratorium IPA .....	33
Gambar 3.5 Mushola .....	33
Gambar 3.6 Ruang UKS .....	33
Gambar 3.7 Laboratorium Bahasa .....	34
Gambar 3.8 Koperasi Siswa .....	34
Gambar 3.9 Lapangan Olahraga .....	34
Gambar 3.10 Struktur Organisasi SMP N 3 Klaten .....	35

Gambar 3.11 Struktur Organisasi Wakasek Kesiswaan .....	36
Gambar 3.12 Denah SMP N 3 Klaten .....	42
Gambar 3.13 Grafik Kelulusan .....	42
Gambar 3.14 Grafik Penerimaan Siswa Baru .....	43
Gambar 4.1 Tampilan Struktur Aplikasi .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home .....	53
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Profil .....	54
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Prestasi .....	55
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Data Sekolah .....	56
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Fasilitas .....	57
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Organisasi .....	59
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Denah .....	60
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Cara Pendaftaran .....	61
Gambar 4.11 Siklus Software yang dipakai .....	62
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Box .....	62
Gambar 4.13 Tampilan Tampilan Menu Clone Options.....	63
Gambar 4.14 Tampilan Menu Command Panel.....	63
Gambar 4.15 Tampilan Menu Clone Options .....	64
Gambar 4.16 Tampilan Menu Command Panel.....	64
Gambar 4.17 Tampilan Cara Melubangi Dinding.....	65
Gambar 4.18 Tampilan Menu Clone Options .....	65

Gambar 4.19 Tampilan Menu Move Transform Type-In .....	66
Gambar 4.20 Tampilan Menu Clone Options .....	66
Gambar 4.21 Tampilan Menu Command Panel.....	66
Gambar 4.22 Tampilan Menu Clone Options .....	67
Gambar 4.23 Tampilan Menu Command Panel.....	67
Gambar 4.24 Tampilan Menu .....	68
Gambar 4.25 Tampilan Menu Array .....	68
Gambar 4.26 Tampilan Screenshot Top Viewport .....	69
Gambar 4.27 Tampilan Menu Slate Material Editor.....	69
Gambar 4.28 Tampilan Menu Command Panel.....	70
Gambar 4.29 Tampilan Hasil .....	70
Gambar 4.30 Tampilan Menu View.....	71
Gambar 4.31 Tampilan Menu Color .....	71
Gambar 4.32 Tampilan Menu Layer Style.....	72
Gambar 4.33 Tampilan Gradient Editor.....	72
Gambar 4.34 Tampilan Hasil Gradient .....	73
Gambar 4.35 Tampilan Membuat Sphere .....	73
Gambar 4.36 Tampilan Pilih Vertex .....	74
Gambar 4.37 Tampilan Selection Edge .....	74
Gambar 4.38 Tampilan Pilih Vertex .....	75
Gambar 4.39 Tampilan Atur Vertex .....	75
Gambar 4.40 Tampilan Selection Polygon .....	76

Gambar 4.41 Tampilan Menu Modifier List.....	76
Gambar 4.42 Tampilan Selection Edge .....	77
Gambar 4.43 Tampilan Edge Chamfer .....	78
Gambar 4.44 Tampilan Edit Poly Bola Basket .....	78
Gambar 4.45 Tampilan Hasil Bola Basket.....	79
Gambar 4.46 Tampilan Import Objek.....	80
Gambar 4.47 Tampilan Menu Merge.....	80
Gambar 4.48 Tampilan Hasil Import Objek .....	81
Gambar 4.49 Tampilan Render Setup.....	82
Gambar 4.50 Tampilan Render Ruangan.....	82
Gambar 4.51 Tampilan Menu Grid and Snap Settings .....	83
Gambar 4.52 Tampilan Menu Clone Options .....	84
Gambar 4.53 Tampilan Utama 3ds Max .....	85
Gambar 4.54 Tampilan Menu Ukuran .....	85
Gambar 4.55 Tampilan Utama 3ds Max .....	86
Gambar 4.56 Tampilan Menu Ukuran .....	86
Gambar 4.57 Tampilan Hasil Meja.....	87
Gambar 4.58 Tampilan Menu Material Editor.....	88
Gambar 4.59 Tampilan Hasil Denah.....	89
Gambar 4.60 Tampilan Menu Clone Options .....	90
Gambar 4.61 Tampilan Left Viewport.....	90
Gambar 4.62 Tampilan Box.....	91

Gambar 4.63 Tampilan Membuat Pintu.....	91
Gambar 4.64 Tampilan Viewport Top .....	92
Gambar 4.65 Tampilan Ruangan Kosong.....	93
Gambar 4.66 Tampilan Viewport Top Ruangan.....	93
Gambar 4.67 Tampilan Hasil Ruangan.....	93
Gambar 4.68 Tampilan Import Library.....	94
Gambar 4.69 Tampilan Icon Play dan Pause .....	94
Gambar 4.70 Tampilan Menu Button .....	95
Gambar 4.71 Tampilan Insert Keyframe .....	95
Gambar 4.72 Tampilan Hasil Pembuatan Tombol Play dan Pause .....	96
Gambar 4.73 Tampilan Awal Adobe Flash.....	96
Gambar 4.74 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja .....	97
Gambar 4.75 File Tersimpan di Library .....	99
Gambar 4.76 Gambar Membuat Tombol.....	98
Gambar 4.77 Tampilan Convert to Symbol.....	98
Gambar 4.78 Tampilan Membuat Halaman Home.....	99
Gambar 4.79 Tampilan Membuat Content.....	99
Gambar 4.80 Tampilan Membuat Tombol.....	100
Gambar 4.81 Tampilan Action Script .....	100
Gambar 4.82 Tampilan Lembar Kerja .....	101
Gambar 4.83 Tampilan Hasil Slide Foto.....	102
Gambar 4.84 Tampilan Membuat Teks .....	102

Gambar 4.85 Tampilan Convert Symbol .....	103
Gambar 4.86 Tampilan Teks Bergerak .....	103
Gambar 4.87 Tampilan Membuat Sites .....	104
Gambar 4.88 Tampilan Setting Google Sites.....	104
Gambar 4.89 Tampilan Cara Upload Flash.....	105
Gambar 4.90 Tampilan Upload Flash .....	105
Gambar 4.91 Tampilan Kelola Situs.....	105
Gambar 4.92 Tampilan Flash Setelah di Upload .....	106
Gambar 4.93 Tampilan Edit Template Blog.....	106
Gambar 4.94 Tampilan Edit Blog .....	107
Gambar 4.95 Tampilan Membuat Sites .....	108
Gambar 4.96 Tampilan Setting Google Sites.....	108
Gambar 4.97 Tampilan Cara Upload Flash.....	109
Gambar 4.98 Tampilan Upload Flash .....	109
Gambar 4.99 Tampilan Kelola Situs.....	109
Gambar 4.100 Tampilan Flash Setelah di Upload .....	110
Gambar 4.101 Tampilan Fans Page SMP N 3 Klaten.....	110



## INSTISARI

Salah satu hal penting yang wajib ada dalam setiap penyajian informasi suatu lembaga adalah profil. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang menyajikan profil sebagai sarana informasi seputar sekolah tersebut guna mudah diketahui oleh masyarakat.

Profil mempunyai peran penting dalam menyajikan informasi serta sebagai media promosi. Profil sekolah efektif digunakan sebagai media promosi dan informasi karena melalui profil tersebut ,masyarakat dapat lebih jelas mengetahui segala informasi mengenai sekolah tersebut. Selain itu ,melalui profil tersebut sekolah dapat mempromosikan diri agar lebih mudah dikenal oleh masyarakat sehingga sekolah tersebut lebih diminati oleh masyarakat.

Guna mendukung keefektifan profil dalam suatu lembaga khususnya sekolah ,disini penulis akan mengulas pembuatan profil sekolah yang berbasis multimedia dengan judul “ Pembuatan Profil SMP N 3 KLATEN Sebagai Media Informasi yang diimplementasikan Melalui Sosial Media dan Blog”. Dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi penulis akan digunakan untuk membuat profil sekolah menjadi lebih menarik ,inovatif ,kreatif dan modern.

**Kata Kunci:** Profil, Media Informasi, Blog, Sosial Media

## ABSTRACT

*One of the important things that must exist in every presentation of information is the profile of an institution . School is one institution that serves as a means of profile information about the school to easily known by the public .*

*Profile has an important role in presenting information as well as a media campaign . Effectively used as a school profile media campaigns and information for profiles through the profile, the public can more clearly find out any information about the school . In addition , through the school profile to promote yourself to be more easily recognized by the public so that the schools more attractive to the public*

*In order to support the effectiveness of the profile in a particular school institution , here the author will review school -based profiling of multimedia with the title " Profile Creation SMP N 3 Klaten as Media Informasi Which is Implemented Through Social Media and Blog " . With the rapid advancement of information and communication technology writer will be used to profile the school becomes more attractive , innovative , creative and modern .*

**Keywords:** *Profile, Media Information, Blog, Social Media*