

**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

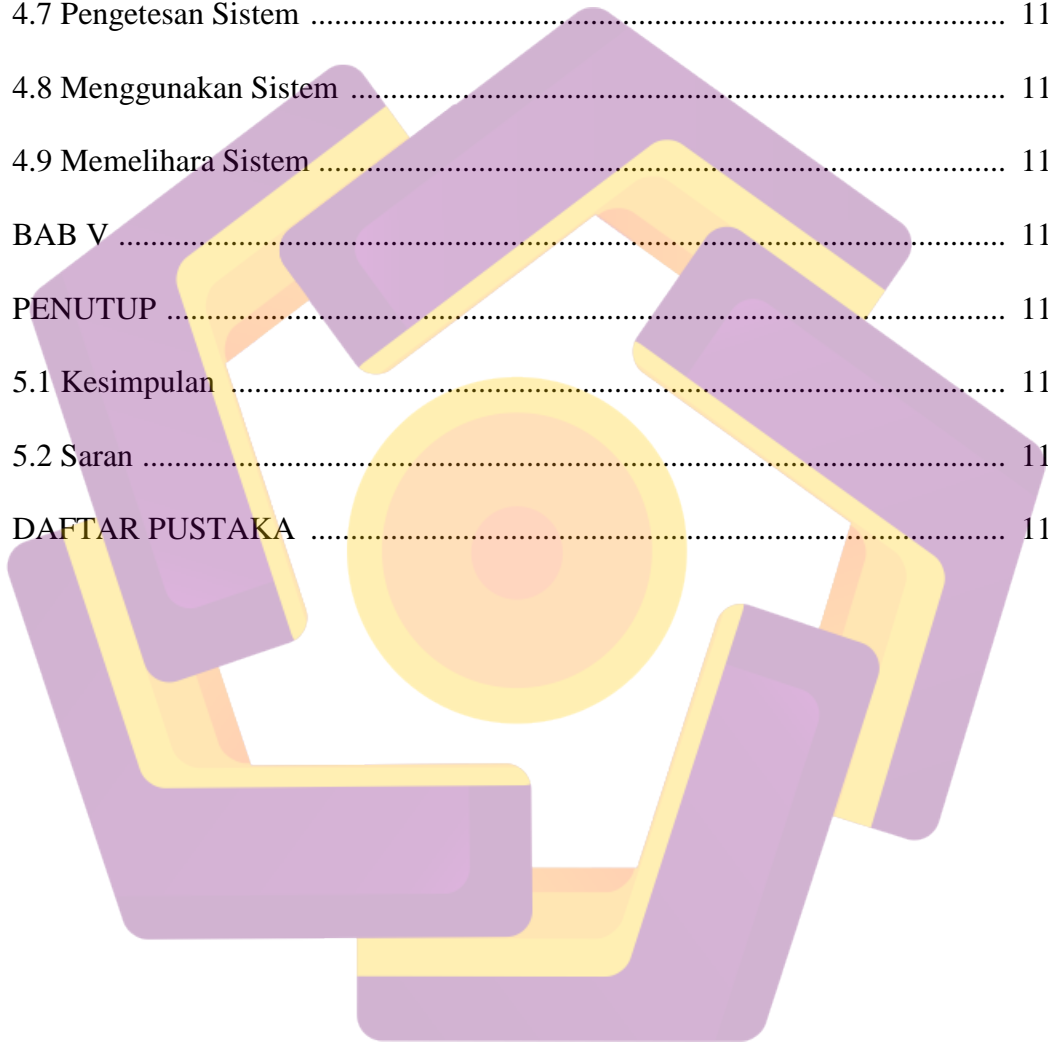
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI	xxv
ABSTRACT	xxvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
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
BAB III	29
TINJAUAN UMUM	29
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

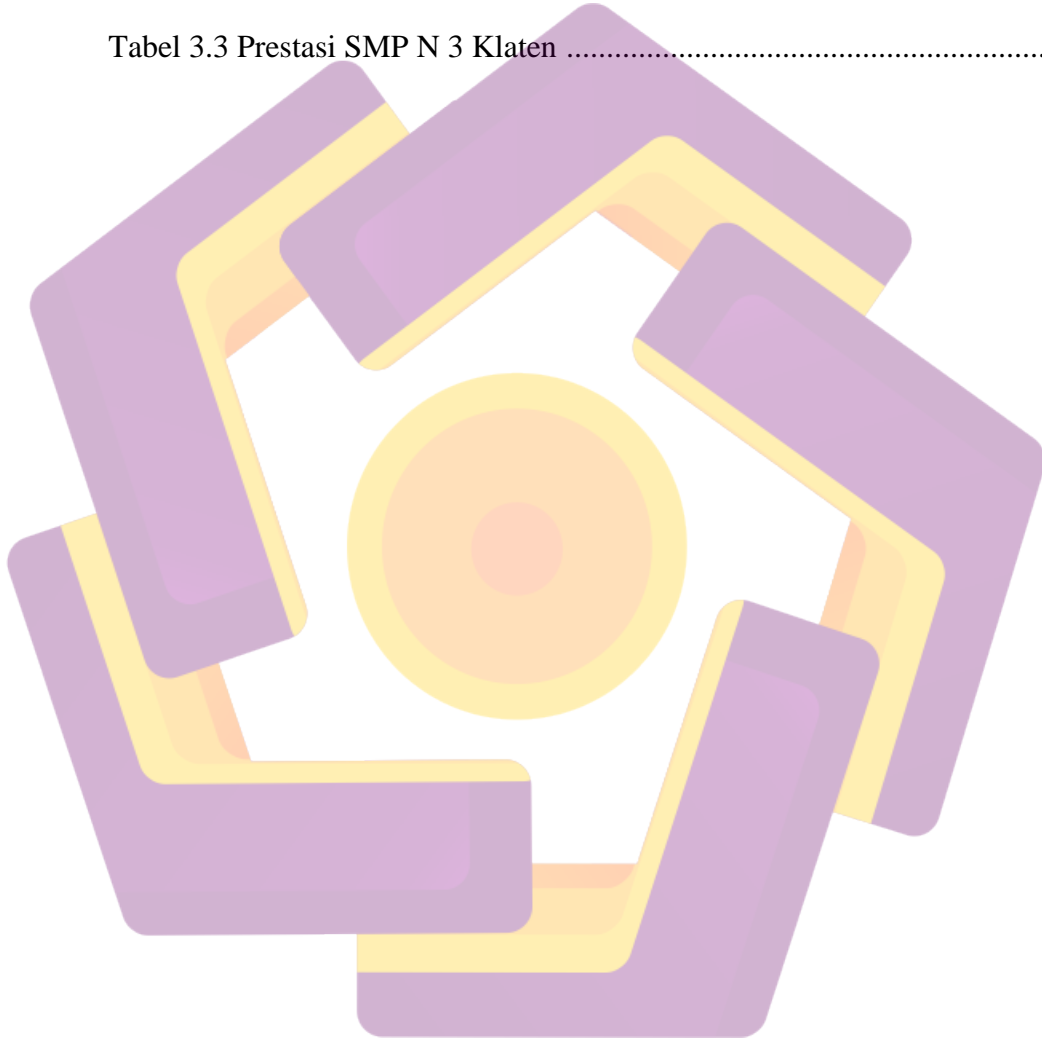
BAB IV	46
PEMBAHASAN	46
4.1 Identifikasi Masalah	46
4.2 Merancang Konsep	46
4.3 Merancang Isi	47
4.4 Merancang Naskah	48
4.5 Merancang Grafik	52
4.6 Memproduksi Sistem	61
4.6.1 Membuat Background Ruangan dengan Autodesk 3ds Max 2012	62
4.6.2 Membuat Gradien	71
4.6.3 Membuat Objek Bola Basket dengan Autodesk 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
BAB V	113
PENUTUP	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115



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 Oxy	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 Ruang Kosong.....	93
Gambar 4.66 Tampilan Viewport Top Ruang.....	93
Gambar 4.67 Tampilan Hasil Ruang.....	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*