

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH SMK KARYA NUGRAHA BOYOLALI  
SEBAGAI MEDIAPROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



diajukan oleh

**Eko Haryadi**

**11.01.2864**

kepada

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

**2014**

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH SMK KARYA NUGRAHA BOYOLALI  
SEBAGAI MEDIAPROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

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



diajukan oleh

**Eko Haryadi**

**11.01.2864**

kepada

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

**2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH SMK KARYA NUGRAHA BOYOLALI  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eko Haryadi**

**11.01.2864**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 3 April 2014

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190000001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH SMK KARYA NUGRAHA BOYOLALI  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eko Haryadi**

**11.01.2864**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 31 Januari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## MOTTO

*“Pembeli adalah raja penjual adalah tuhan”*

*“Life for nothing or die for something”*

*“Beriman kepada tuhan seakan besok akan mati  
berusahalah seakan miliki umur panjang”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada Kami, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam waktu yang sudah ditentukan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

- Subagyo dan Parsini orang tua tersayang, yang senantiasa selalu mendoakan Kami untuk kebaikan, keimanan, kesehatan, kesuksesan dan kebahagiaan hidup Kami serta selalu memberikan dukungan kepada Kami dalam bentuk moral (Jasa dan atau Pikiran) mapupun material (Barang dan atau Uang).
- Ayny Mahharayni F yang senantiasa menemani dan sebagai penyemangat
- Keluarga-keluarga kami yang telah mendukung kami dari nol.
- Buat Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mau meluangkan waktunya untuk membimbing kami dalam mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini .
- Teman – teman sekelas 11-D3TI-01.
- Teman- teman main yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
- Buat teman teman SMK Karya Nugraha yang sudah membantu proses pembuatan.
- Buat teman kontrakan Faris, Coro, jawak, Arpi yang saling bersaing yang membuat saya semangat dalam pembuatan TA.
- Buat printer dan kertas yang setia menemaniku kalian luar biasa.
- Buat semua yang mendo'akan kelancaran TA hingga lulus terima kasih yang tak terbalas

Oke thanks for STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji saya ucapkan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH SMK KARYA NUGRAHA BOYOLALI SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kepala Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Mardhiya Hayaty, ST, M.Kom selaku Dosen Wali.
4. Bapak Agus Purwanto selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman D3TI – 01 angkatan 2011 yang telah mendukung saya.

6. Semua pihak yang bersangkutan dan atau yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penyusun sangat mengharapkan masukan maupun kritik dan saran yang membangun dari pembaca karena penyusun yakin bahwa masih banyak kekurangan dari Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas bagi pembacanya. Amin.

Yogyakarta, 5 Desember 2014

Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Rencana Kegiatan.....	5

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2 Definisi Multimedia .....	8
2.3 Objek-objek Multimedia .....	9
2.4 Fungsi Multimedia. ....	10
2.5 Sistem Penyajian Multimedia.....	13
2.6 Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.6.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
2.6.2 Mendefinisikan Masalah.....	14
2.6.3 Merancang Konsep.....	15
2.6.4 Merancang Isi.....	15
2.6.5 Menulis Naskah.....	15
2.6.6 Merancang Grafik .....	15
2.6.7 Memproduksi Sistem.....	16
2.6.8 Melakukan Tes Pemakaian.....	16
2.6.9 Menggunakan Sistem .....	16
2.6.10 Memelihara Sistem.....	16
2.7 Sistem Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan .....	17
2.7.1 Adobe Flash Professional CS3.....	17
2.7.2 Adobe Photoshop CS3 .....	18
2.7.3 Corel Draw X4 .....	20

2.7.4	Adobe Premiere Pro CS6 .....	22
2.7.5	Adobe After Effect CS6 .....	24
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>		<b>27</b>
3.1	Tinjauan Umum SMK Karya Nugraha Boyolali.....	27
3.1.1	Profil Sekolah SMK Karya Nugraha Boyolali.....	27
3.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMK Karya Nugraha Boyolali .....	30
3.2.1	Visi Sekolah SMK Karya Nugraha Boyolali .....	30
3.2.2	Misi Sekolah SMK Karya Nugraha Boyolali.....	30
3.2.3	Tujuan Sekolah SMK Karya Nugraha .....	31
3.3	Fasilitas Sekolah.....	33
3.4	Struktur Organisasi Sekolah.....	35
3.5	Kegiatan Ekstrakurikuler .....	36
3.6	Grafik Akademis .....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Identifikasi Masalah .....	41
4.2	Merancang Konsep.....	41
4.3	Merancang Isi .....	42
4.4	Merancang Naskah .....	43
4.5	Merancang Grafik .....	44
4.5.1	Intro .....	44
4.5.2	Home .....	44

4.5.3	Profil Sekolah .....	47
4.5.4	Jurusan.....	50
4.5.5	Tenaga Pendidik .....	53
4.5.6	Ekstrakurikuler .....	55
4.5.7	Gallery.....	57
4.5.8	Grafik .....	59
4.6	Memproduksi Sistem.....	62
4.6.1	Membuat Background .....	62
4.6.2	Membuat Header .....	64
4.6.3	Membuat Desain Tombol.....	65
4.6.4	Membuat Konten Header .....	67
4.6.5	Membuat Grafik Data.....	68
4.6.6	Membuat Animasi .....	70
4.6.7	Mengedit Video Wawancara.....	73
4.6.8	Menyusun Tampilan di Adobe Flash .....	78
4.6.9	Membuat Tombol.....	81
4.6.10	Membuat Label Tombol.....	81
4.6.11	Membuat Motion Tween Tombol .....	82
4.6.12	Menambahkan Action Script Tombol .....	83
4.6.13	Menambahkan Efek Suara Tombol.....	84
4.6.14	Membuat Efek Transisi Pada Konten.....	85

4.6.15	Membuat Scrool Text.....	86
4.6.16	Import Video Di Adobe Flash.....	88
4.6.17	Mengganti Kursor .....	91
4.6.18	Proses Publishing File .....	92
4.7	Menguji Sistem .....	93
4.8	Menggunakan Sistem.....	94
4.9	Memelihara Sistem.....	94
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		98

## DAFTAR TABEL

Tabell.1	Rencana Kegiatan.....	5
----------	-----------------------	---



## DAFTAR GAMBAR

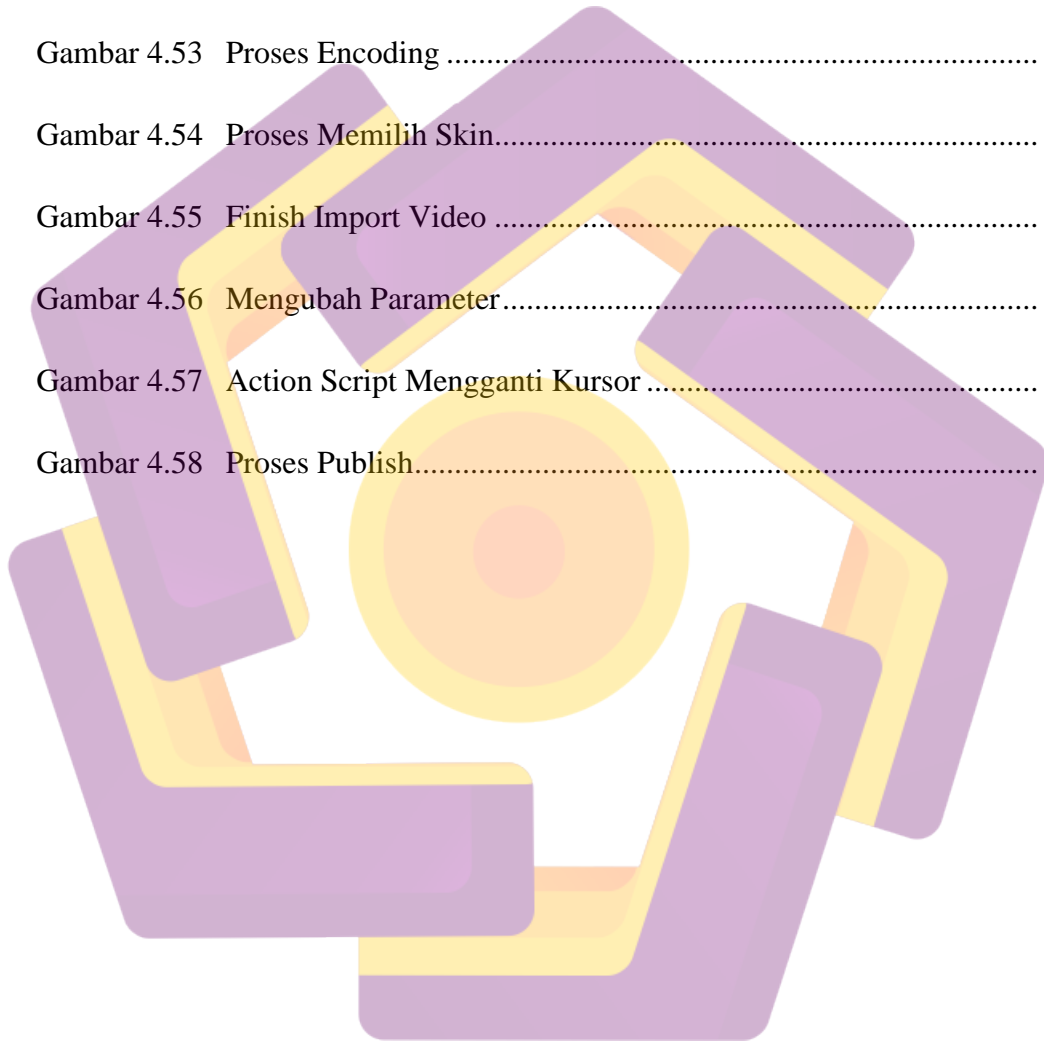
Gambar 2.1	Rincian Siklus Perkembangan Multimedia .....	14
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash .....	17
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop .....	19
Gambar 2.4	Tampilan Corel Draw .....	21
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Premiere Pro .....	23
Gambar 2.6	Tampilan Adobe After Effect .....	25
Gambar 3.1	Bengkel Class Suzuki .....	33
Gambar 3.2	Lab TKJ .....	34
Gambar 3.3	Struktur Organisasi .....	35
Gambar 3.4	Kegiatan Pramuka .....	37
Gambar 3.5	Lomba Futsal Antar Sekolah .....	38
Gambar 3.6	Pentas Seni Rebana .....	39
Gambar 3.7	Grafik Nilai UN .....	40
Gambar 3.8	Grafik Jumlah Siswa .....	40
Gambar 4.1	Rancangan Struktur Media Promosi SMK KN Boyolali .....	43
Gambar 4.2	Halaman Intro .....	44
Gambar 4.3	Halaman Menu Utama .....	45
Gambar 4.4	Halaman Profil Sekolah .....	47
Gambar 4.5	Halaman Jurusan .....	50
Gambar 4.6	Halaman Tenaga Pendidik .....	53

Gambar 4.7	Halaman Ekstrakurikuler .....	55
Gambar 4.8	Halaman Gallery .....	58
Gambar 4.9	Halaman Grafik .....	60
Gambar 4.10	Tampilan Awal Dokumen Baru Corel Draw .....	62
Gambar 4.11	Membuat Pola Gambar .....	63
Gambar 4.12	Tampilan Setelah Diberi Warna .....	63
Gambar 4.13	Tampilan Awal Dokumen Baru Corel Draw .....	64
Gambar 4.14	Tampilan Hasil Gambar .....	65
Gambar 4.15	Tampilan Logo SMK Karya Nugraha .....	66
Gambar 4.16	Tampilan Setelah Diberi Warna .....	66
Gambar 4.17	Tampilan Adobe Photosop .....	67
Gambar 4.18	Tampilan Setelah di Crop .....	68
Gambar 4.19	Tampilan Desain Grafik .....	69
Gambar 4.20	Tampilan Hasil .....	69
Gambar 4.21	Tampilan Composition Settings .....	70
Gambar 4.22	Proses Menambahkan Text .....	71
Gambar 4.23	Menambahkan Efek Tulisan .....	71
Gambar 4.24	Proses Render Video .....	72
Gambar 4.25	Menu Output Module Settings .....	72
Gambar 4.26	Mengatur Kualitas Gambar .....	73
Gambar 4.27	Proses Render .....	73



Gambar 4.28	Membuat Project Baru.....	74
Gambar 4.29	Menu New Project.....	74
Gambar 4.30	Menu New Sequence.....	75
Gambar 4.31	Import File.....	75
Gambar 4.32	Menambahkan Title.....	76
Gambar 4.33	Memilih Template Title.....	77
Gambar 4.34	Proses Render.....	77
Gambar 4.35	Export Settings.....	78
Gambar 4.36	Tampilan Adobe Flash Profesional.....	78
Gambar 4.37	Documen Panel Properties.....	79
Gambar 4.38	Pengelompokan Layer.....	79
Gambar 4.39	Memasukkan Halaman Intro.....	80
Gambar 4.40	Memasukkan Actions Script.....	80
Gambar 4.41	Proses Membuat Tombol.....	81
Gambar 4.42	Membuat Label Tombol.....	82
Gambar 4.43	Membuat Motion Tween Tombol.....	83
Gambar 4.44	Proses Menambahkan Action.....	84
Gambar 4.45	Menambahkan Efek Suara.....	85
Gambar 4.46	Membuat Objek.....	86
Gambar 4.47	Tabel Properties.....	86
Gambar 4.48	Membuat Konten Text.....	87

Gambar 4.49	Tabel Properties.....	87
Gambar 4.50	Membuat Scrool Text.....	88
Gambar 4.51	Select Video.....	88
Gambar 4.52	Proses Deployment.....	89
Gambar 4.53	Proses Encoding .....	89
Gambar 4.54	Proses Memilih Skin.....	90
Gambar 4.55	Finish Import Video .....	90
Gambar 4.56	Mengubah Parameter.....	90
Gambar 4.57	Action Script Mengganti Kursor .....	92
Gambar 4.58	Proses Publish.....	93



## INTISARI

Company profile merupakan identitas sebuah lembaga baik perusahaan, yayasan sosial atau sekolah yang berfungsi sebagai media komunikasi atau penyampaian informasi akan komponen-komponen yang ada di lembaga tersebut. Dewasa ini sistem company profile di buat dalam sebuah tampilan komputerisasi yang lebih canggih sehingga minat dan antusias masyarakat akan media informasi tersebut semakin banyak. SMK Karya Nugraha Boyolali merupakan salah satu lembaga pendidikan, dalam penyebaran informasi mengenai sekolah tersebut masih dilakukan dengan media yang sederhana, seperti brosur, pamflet, dan lain sebagainya. Sehingga terkesan masih manual dan sistemnya masih sederhana.

Dikarenakan media informasi SMK Karya Nugraha Boyolali masih sederhana, antusias masyarakat akan sekolah tersebut belum begitu besar. Dari polemik inilah penulis berusaha membuat company profile SMK Karya Nugraha Boyolali menggunakan sistem komputerisasi yang lebih inovatif dengan berbasis multimedia. Dengan mengambil judul “Pembuatan Profil Sekolah SMK Karya Nugraha Boyolali sebagai media promosi berbasis multimedia”.

Adapun fitur yang mendukung dalam proses pembuatan program tersebut diantaranya adobe flash, adobe phothosop dan CorelDraw. Diharapkan dengan adanya aplikasi berbasis multimedia tersebut dapat dijadikan sebagai inovasi komputerisasi yang lebih efektif dalam menyebarkan company profile di SMK Karya Nugraha Boyolali.

**Kata kunci:** *Media Promosi, Flash, Karya Nugraha, Company Profile*

## **ABSTRACT**

*Company profile is the identity of a company good organization, charitable foundation or a school that serves as a medium of communication or information delivery components that will exist at the agency. Today the company profile system is made in a more sophisticated computerized display so that the interest and enthusiasm of the information society will be more and more media. Vocational High School Karya Nugraha Boyolali is one of the educational institutions, in the dissemination of information about the school is still done with a simple media, such as brochures, pamphlets, and so forth. So impressed the manual and the system is simple.*

*Due to the information media SMK Karya Nugraha Boyolali still modest, enthusiastic would the school community has not been so great. From this polemic writer trying to make company profile SMK Karya Nugraha Boyolali using more innovative computerized system with multimedia-based. By taking the title of "Making Profile Vocational High School Karya Nugraha Boyolali as multimedia-based media campaign".*

*The features that support the programming process including adobe flash, adobe photosop and CorelDraw. Hopefully with multimedia-based applications can be used as a more effective computerized innovation in deploying company profile in Vocational High School Karya Nugraha Boyolali*

**Keywords:** *Media Campaign, Flash, Karya Nugraha, Company Profile*