

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI  
2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP

TUGAS AKHIR



disusun oleh

**DEKA PRAKOSA** 10.02.7758

**DWI AJI ZULIANTO** 10.02.7779

**HAJAR PUTRA MEGANTARA** 10.02.7784

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI  
2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

**DEKA PRAKOSA** **10.02.7758**

**DWI AJI ZULIANTO** **10.02.7779**

**HAJAR PUTRA MEGANTARA** **10.02.7784**

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013

## **PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

#### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI 2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deka Prakosa**

**10.02.7758**

**Dwi Aji Zulianto**

**10.02.7779**

**Hajar Putra Megantara**

**10.02.7784**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal

**Dosen Pembimbing**

**Agus Purwanto, S.Kom.**

**NIK. 19000001**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI 2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deka Prakosa 10.02.7758**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 April 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, S.Kom**  
NIK.190302174





**M.Rudyanto Arief, MT**  
NIK.190302098



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 April 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI 2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Aji Zulianto 10.02.7779**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 April 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK.190302052**

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 25 April 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF SMP NEGERI 2 BANTUL BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR DAN GOOGLE SKETCHUP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hajar Putra Megantara** 10.02.7784

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 April 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Andi Sunyoto, M.Kom  
NIK.190302052

Pandan P.Purwacandra, M.Kom  
NIK.190302190

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 25 April 2013


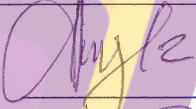
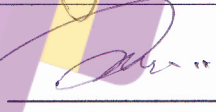
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya kami sendiri ( ASLI ), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu instansi Pendidikan, dan pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 April 2013

Nama	NIM	Tanda tangan
DEKA PRAKOSA	10.02.7758	
DWI AJI ZULIANTO	10.02.7779	
HAJAR PUTRA MEGANTARA	10.02.7784	

## HALAMAN PERSEMBAHAN

By : Deka Prakosa

### Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. **Tuhan Yesus Kristus** atas semua karunia, nikmat, kesehatan dan semua hal baik yang sudah **Tuhan Yesus** berikan untukku.
2. **Bapak, Ibu, Adik-adik, Kakak dan Saudaraku** terimakasih atas semua kasing sayang, doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Sehingga saya bisa lulus tepat waktu.
3. **Bapak Agus Purwanto** selaku dosen pembimbing kami.
4. **Aron Kirti M** terima kasih buat doamu serta dukungan kamu untuk mencapai tujuanku I MISS YOU
5. **Sahabat-Sahabat Hello.Owl ArtWork** terima kasih support nya yaa :D
6. **Dion, Deka, Pakde** yang telah bersusah payah membantu.
7. **SMP N 2 BANTUL** yang telah mengijinkan untuk kami lakukan penelitian.
8. Teman – teman **10 D3MI 02** makasih buat semua kenangan dan dukungan selama 3 tahun bersama – sama. Mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak. Aku akan mengingat kalian.....
9. **STMIK AMIKOM Yogyakarta** atas segala ilmu dan pengalamannya.
10. Buat semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan dukungannya dari penyusunan Tugas Akhir ini.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

By : Dwi Aji Zulianto

### Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. **Allah SWT** atas semua karunia, nikmat, kesehatan dan semua hal baik yang sudah **Allah SWT** berikan untukku.
2. **Bapak, Ibu, Adik-adik, Kakak dan Saudaraku** terimakasih atas semua kasing sayang, doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Sehingga saya bisa lulus tepat waktu.
3. **Bapak Agus Purwanto** selaku dosen pembimbing kami.
4. **Dion, Deka, Pakde, Janu** yang telah bersusah payah membantu.  
Gaaassssss terus.....!!!!!!!!!!!!
5. **SMP N 2 BANTUL** yang telah mengijinkan untuk kami lakukan penelitian.
6. Teman – teman **10 D3MI 02** makasih buat semua kenangan dan dukungan selama 3 tahun bersama – sama. Mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak. Aku akan mengingat kalian.....
7. **STMIK AMIKOM Yogyakarta** atas segala ilmu dan pengalamannya.
8. Buat semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan dukungannya dari penyusunan Tugas Akhir ini.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

By : Hajar Putra Megantara

### Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. *Allah SWT* atas semua karunia, nikmat, kesehatan dan semua hal baik yang sudah *Allah SWT* berikan untukku.
2. *Bapak, Ibu, Kakak dan Saudaraku* terimakasih atas semua kasih sayang, semangat, doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Sehingga saya bisa menyelesaikan TA ini tepat waktu.
3. Untuk calon pendamping hidupku...*Niken Megantara* I Always Loving You...
4. *Bapak Agus Purwanto* selaku dosen pembimbing kami.
5. *Dion, Deka, Ajik* yang telah bersusah payah membantu.
6. *SMP N 2 BANTUL* yang telah mengizinkan untuk kami lakukan penelitian.
7. Teman – teman *10 D3MI 02* makasih buat semua kenangan dan dukungan selama 3 tahun bersama – sama. Mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak. Aku akan mengingat kalian.....
8. *STMIK AMIKOM Yogyakarta* atas segala ilmu dan pengalamannya.
9. Buat semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan dukungannya dari penyusunan Tugas Akhir ini.

By : Deka Prakoso

## MOTTO

- Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda
- Janganlah larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.
- Bertanggung jawab dengan semua perilaku yang diperbuat.
- Jadikan masa lalu sebagai pelajaran dan pengalaman untuk melangkah kedepan untuk menjadi lebih baik.
- Kejarlah mimpimu untuk kebahagiaanmu.
- Jangan putus asa untuk menggapai cita – citamu.
- Janganlah Fokus terhadap masalahmu tetapi fokuslah dengan tujuan kamu

By : DwiAjiZulianto

## MOTTO

- Menjadikan diri yang sederhana namun mengagumkan karena ilmu.
- Dimana kamu berpijak disitulah Tuhan menggariskan tempat untukmu berfikir.
- Menanam kebaikan akan memetik hasil yang baik pula.
- Jadikan masa lalu sebagai pelajaran dan pengalaman untuk melangkah kedepan agarkamu menjadi pribadi yang lebih baik.
- Kejarlah mimpimu untuk kebahagiaanmu.
- Jangan putus asa untuk menggapai cita – citamu.
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.

By : Hajar Putra Megantara

## MOTTO

- Kemauan tidak diukur dari kekuatan fisik tapi diukur dari kegigihan tekad (Mahadma Gandhi).
- Jika kau tidak mau mengambil cerita sekecil apapun, maka kau akan menanggung resiko yang lebih besar dalam hidupmu (Erica Jong).
- Kunci keberhasilan adalah dengan bekerja keras menuju kesuksesan (Penulis).
- Terkadang apa yang harus dihadapi bukanlah apa yang diinginkan, kita harus melewatinya dengan senyuman walaupun sebenarnya terasa pahit. Tanamkan dalam hati penuh dengan keyakinan bahwa semuanya akan indah pada waktunya (Penulis).

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum wr.wb**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Penulis panjatkan puja dan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karuniaNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam, penulis panjatkan kepada junjungan kita, pemimpin umat manusia, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, tabiin dan para pengikutnya semoga di hari akhir kita mendapatkan syafaat beliau. Amin

Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma III STIMIK AMIKOM, selain itu juga untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis selama berada di bangku kuliah.

Tak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan kasih sayangnya.
3. Bapak Agus Purwanto selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang sangat berharga.
4. Bapak M. Suyanto, MM. selaku direktur AMIKOM.

5. Bapak Slamet Miranto selaku kepala SMP N 2 Bantul yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Seluruh guru dan karyawan SMP N 2 Bantul
7. Teman- teman yang banyak memberikan bantuan baik materil maupun dukungannya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini serta perancangan media promosi SMP N 2 Bantul masih banyak kekurangan yang perlu dikembangkan sehingga menjadi program aplikasi yang sempurna. Karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun penulis harapkan guna kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir penulis mengharapkan agar Tugas Akhir dapat menjadi acuan dalam pengembangan program aplikasi pada SMP N 2 Bantul dan pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

**Wassalamu'alaikum wr,wb**

Yogyakarta, Januari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

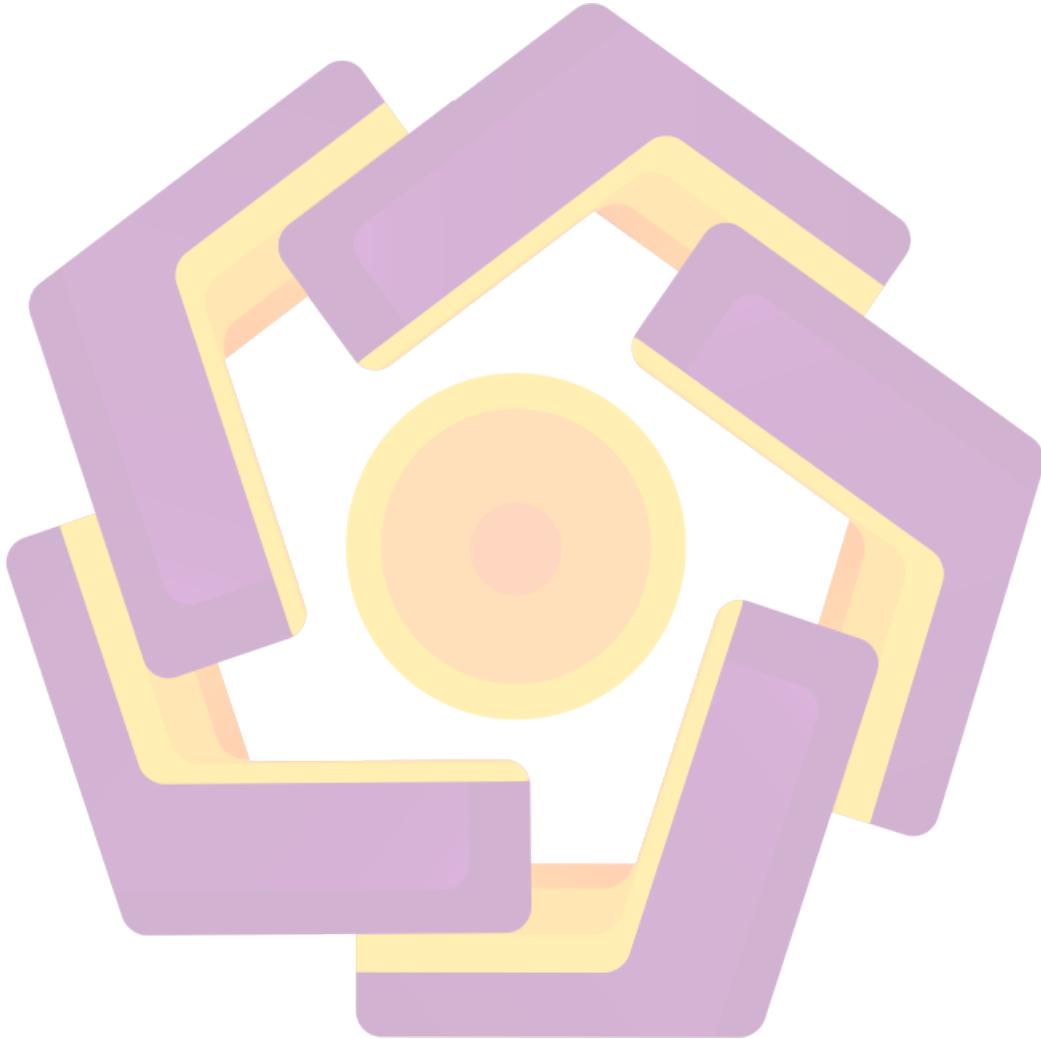
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
HALAMAN MOTTO.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
INTISARI .....	xxv
ABSTRACT.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	2
1.3.Batasan Masalah .....	3
1.4.Tujuan Penelitian .....	3
1.5.Manfaat Penelitian .....	4
1.6.Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.Sistematika Penulisan .....	6
1.8.Jadwal Kegiatan .....	7
BAB II DASAR TEORI .....	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.2. Sejarah Multimedia.....	8
2.3. Definisi Multimedia .....	9
2.4. Pentingnya Multimedia.....	10
2.5. Perkembangan Multimedia .....	10
2.6. Unsur-unsur Multimedia.....	11
2.7. Struktur Aplikasi Multimedia .....	13



2.7.1. Struktur Linear.....	13
2.7.2. StrukturHierarki.....	14
2.7.3. StrukturPiramida.....	14
2.7.4. Struktur Polar.....	15
2.8. Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
2.9. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	16
2.9.1. Adobe Photoshop CS3.....	16
2.9.2. Macromedia Director MX 2004.....	23
2.9.3. Adobe Premier CS3.....	27
2.9.4. Google Sketchup.....	31
2.9.5. Corel Draw X5.....	33
2.10. Hardware / Perangkat Keras yang Digunakan.....	37
<b>BAB III GAMBARAN UMUM SMP N 2 BANTUL.....</b>	<b>39</b>
3.1. Sejarah SMP N 2 Bantul.....	39
3.2. Profil SMP N 2 Bantul.....	41
3.3. Visi, Misi dan Tujuan.....	42
3.3.1. Visi.....	42
3.3.2. Misi.....	42
3.3.3. Tujuan.....	43
3.3.4. Tujuan Pendidikan.....	44
3.3.4.1. Tujuan Pendidikan Dasar.....	44
3.3.4.2. Tujuan Pendidikan Karakter.....	45
3.4. Prestasi yang Diraih.....	45
3.5. fasilitas yang Dimiliki SMP N 2 Bantul.....	48
3.6. Struktur Organisasi SMP N 2 Bantul.....	52
3.7. KegiatanSekolah.....	53
3.7.1. Kegiatan Rutin.....	53
3.7.2. Kegiatan Terprogram.....	57
3.7.3. Kegiatan Spontan.....	57
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
4.1. Identifikasi Masalah.....	59

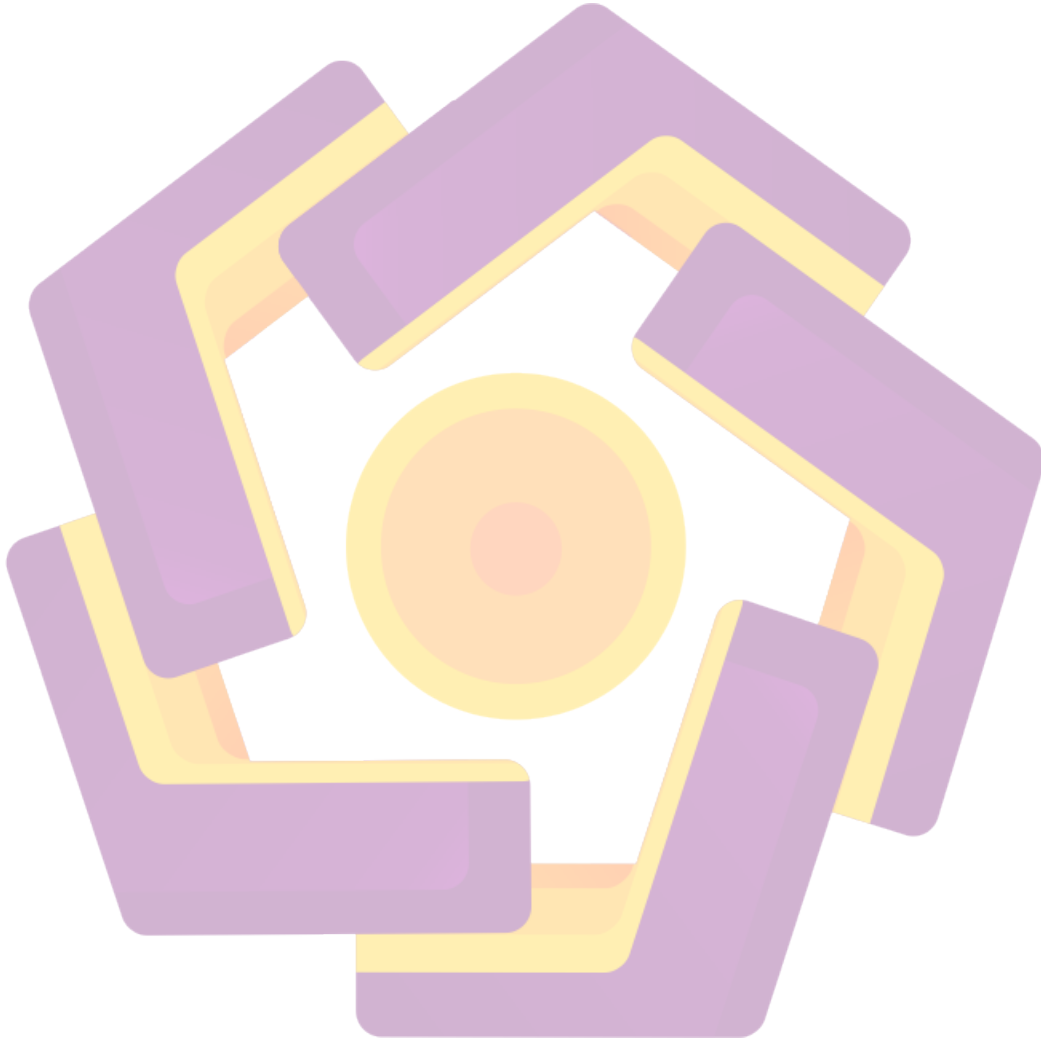
4.2. Merancang Konsep .....	59
4.3. Merancang Isi.....	60
4.4. Merancang Aplikasi dengan Struktur Hierarki .....	61
4.5. Merancang Grafik .....	65
4.5.1. Menu Intro .....	66
4.5.2. Menu Utama .....	67
4.5.3. Menu Profil.....	68
4.5.4. Menu Kegiatan.....	70
4.5.5. Menu Galeri.....	71
4.5.6. Menu Prestasi.....	72
4.5.7. Menu Fasilitas.....	72
4.6. Memproduksi Sistem .....	74
4.6.1. Pembuatan Background .....	74
4.6.2. Proses Pembuatan Animasi GIF .....	78
4.6.3. Proses Pembuatan Tombol .....	81
4.6.4. Proses Pengeditan Video .....	85
4.6.5. Proses Pembuatan Arsitektur Sekolah.....	88
4.6.6. Persiapan Bidang kerja Stage / Movie.....	91
4.6.7. Memasukkan Obyek kedalam Macromedia Director MX.....	92
4.6.7.1. Menyusun Halaman.....	93
4.6.7.2. Membuat Marker Penghenti Movie.....	94
4.6.7.3. Cara Merubah dan Menghubungkan Tombol Dengan Halaman .....	95
4.6.7.4. Penggunaan Skrip.....	99
4.6.7.5. Publish File.....	100
4.6.7.6. Membuat File Autorun .....	101
4.7. Mengetes Sistem .....	101
4.8. Menggunakan Sistem.....	102
4.9. Memelihara Sistem .....	102
BAB V PENUTUP .....	104

5.1. Kesimpulan .....	104
5.2. Saran .....	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....	7
Tabel 3.1.Tabel Prestasi.....	45
Tabel 3.2 Tabel Fasilitas .....	48



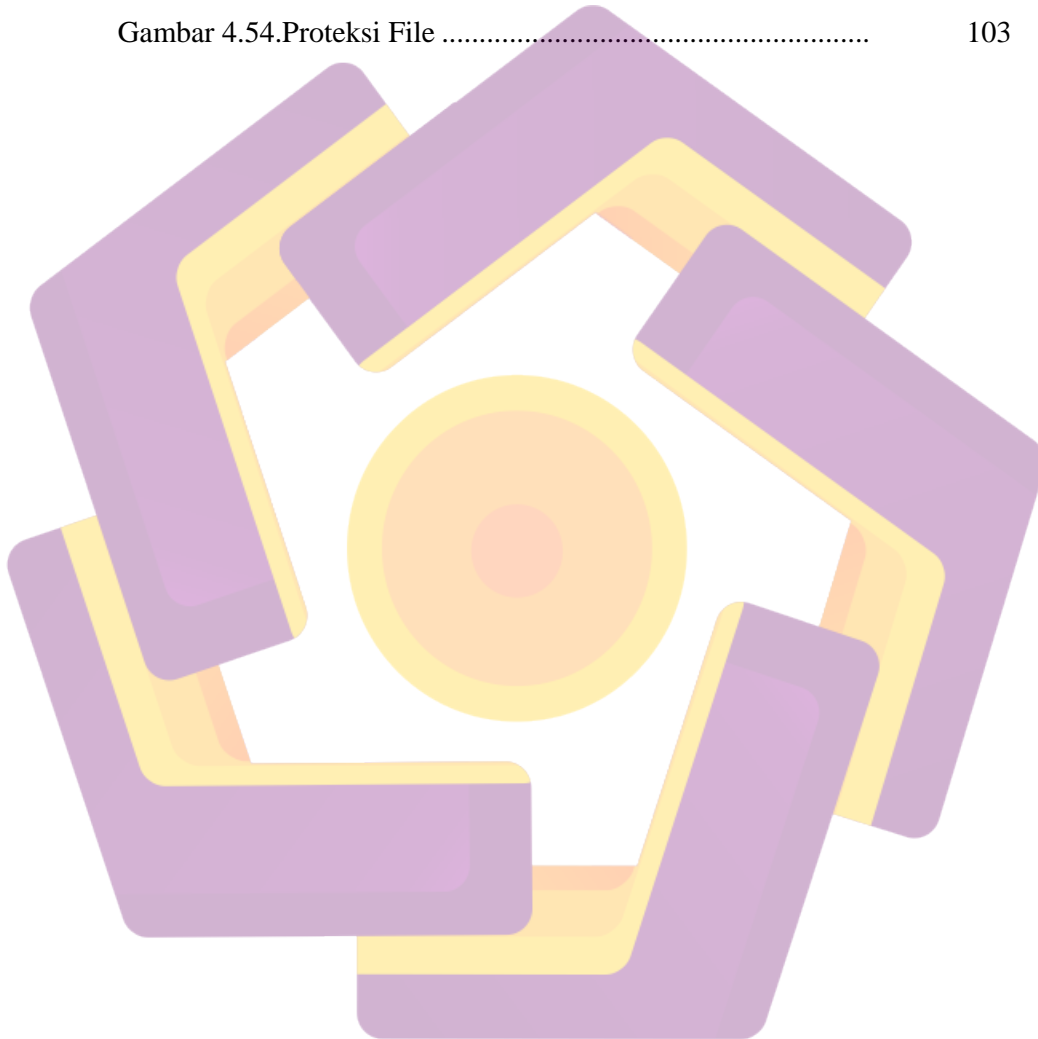
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Struktur Pembentuk Aplikasi .....	13
Gambar 2.2.Struktur Linear .....	13
Gambar 2.3.Struktur Hierarki .....	14
Gambar 2.4.Struktur Piramida .....	14
Gambar 2.5.Struktur Polar .....	15
Gambar 2.6.Rincian siklus pengembangan aplikasi .....	16
Gambar 2.7. Adobe Photoshop .....	17
Gambar 2.8.Titlebar .....	18
Gambar 2.9.Menubar .....	18
Gambar 2.10. Panel Tool .....	19
Gambar 2.11. Panel Layer .....	20
Gambar 2.12. Panel Histori.....	20
Gambar 2.13. Panel Navigator.....	21
Gambar 2.14. Panel Swatches.....	21
Gambar 2.15. Panel Color.....	22
Gambar 2.16. Panel Styles.....	22
Gambar 2.17. Macromedia Director MX 2004.....	23
Gambar 2.18. Menu Bar.....	24
Gambar 2.19. Score.....	24
Gambar 2.20. Property Inspektor.....	25
Gambar 2.21. Tool Pallet .....	25
Gambar 2.22. Stage.....	26
Gambar 2.23. Cast Internal .....	26
Gambar 2.24. Adobe Premier CS3 .....	28
Gambar 2.25. Menu Bar.....	28
Gambar 2.26. Project Window.....	29
Gambar 2.27. Timeline .....	29
Gambar 2.28. Monitor .....	30
Gambar 2.29.Efek Control.....	30

Gambar 2.30. Tool .....	31
Gambar 2.31. Google Sketchup .....	32
Gambar 2.32. Pull Up Down Menu .....	32
Gambar 2.33. Tollbar .....	33
Gambar 2.34. Corel Draw X5 .....	34
Gambar 2.35. Menu Bar .....	34
Gambar 2.36. Toolbar Standar .....	35
Gambar 2.37. Properti Bar .....	35
Gambar 2.38. Color Pallet .....	35
Gambar 2.39. Navigasi Dokumen .....	36
Gambar 2.40. Ruler .....	36
Gambar 2.41. Tollbox .....	37
Gambar 3.1. Struktur Dasar Organisasi .....	52
Gambar 4.1. Struktur Hierarki .....	62
Gambar 4.2. Sketsa loading .....	66
Gambar 4.3. Rancangan Grafik Menu Utama .....	68
Gambar 4.4. Menu Profil .....	69
Gambar 4.5. Menu Kegiatan .....	70
Gambar 4.6. Sketsa Menu Galeri .....	71
Gambar 4.7. Sketsa Menu Prestasi .....	72
Gambar 4.8. Sketsa Menu fasilitas .....	73
Gambar 4.9. Ukuran Background .....	74
Gambar 4.10. Pengaturan Noise .....	75
Gambar 4.11. Pengaturan Motion Blur .....	75
Gambar 4.12. Pembuatan Garis dengan Rectangle Tool .....	76
Gambar 4.13. Pembuatan Lens Flare .....	76
Gambar 4.14. Lens Flare .....	77
Gambar 4.15. Ubah Warna .....	77
Gambar 4.16. Langkah Pembuatan .gif Loading .....	79
Gambar 4.17. Proses Pembuatan Animasi .gif .....	80
Gambar 4.18. Pengaturan Frame .gif .....	80

Gambar 4.19. Proses Pembuatan lingkaran Corel Draw.....	81
Gambar 4.20. Proses Pembuatan Tombol Corel Draw .....	82
Gambar4.21. Tombol Menu Utama .PSD.....	82
Gambar 4.22. Pembuatan Tombol dengan Macromedia .....	83
Gambar 4.23. Property Inspector .....	84
Gambar 4.24. Contoh Tombol Home .....	84
Gambar 4.25. New Project.....	85
Gambar 4.26. Proses Import .....	85
Gambar 4.27. Proses Drag Video ke timeline.....	86
Gambar 4.28. Pengaturan Video dan Pematongannya .....	86
Gambar 4.29. Proses Drag Laguke Timeline.....	87
Gambar 4.30. Proses Pemberian Efek Transisi.....	87
Gambar 4.31. Export movie.....	88
Gambar 4.32. Proses Pembuatan Dinding .....	88
Gambar 4.33. Proses Penyamaan Ketebalan Dinding .....	89
Gambar 4.34. Google Sketchup .....	90
Gambar 4.35. Pembuatan Animasi Sketcup .....	90
Gambar 4.36. Export Video .....	90
Gambar 4.37. Director File .....	91
Gambar 4.38. Director 8 .....	91
Gambar 4.39. Property Inspector .....	92
Gambar 4.40. Import File.....	93
Gambar 4.41. Cast Member ke Score .....	93
Gambar 4.42. Marker dan Penghenti Frame .....	94
Gambar4.43. Proses Penghubungan Halaman .....	95
Gambar4.44. Behavior Inspector .....	96
Gambar4.45. Proses Pemberian Nama Behavior .....	96
Gambar4.46. Event Pada Behavior .....	96
Gambar 4.47. Proses Pemberian Action Behavior.....	97
Gambar 4.48. Proses Pemberian Event Behavior .....	97
Gambar 4.49. Proses Pemberian Action Behavior.....	98

Gambar 4.50. Specify Cast Member.....	98
Gambar 4.51. Proses PenghubunganHalaman Event dengan Behavior .....	98
Gambar 4.52.PenghubunganHalaman Action Behavior .....	99
Gambar 4.53. Specify Marker.....	99
Gambar 4.54.Proteksi File .....	103





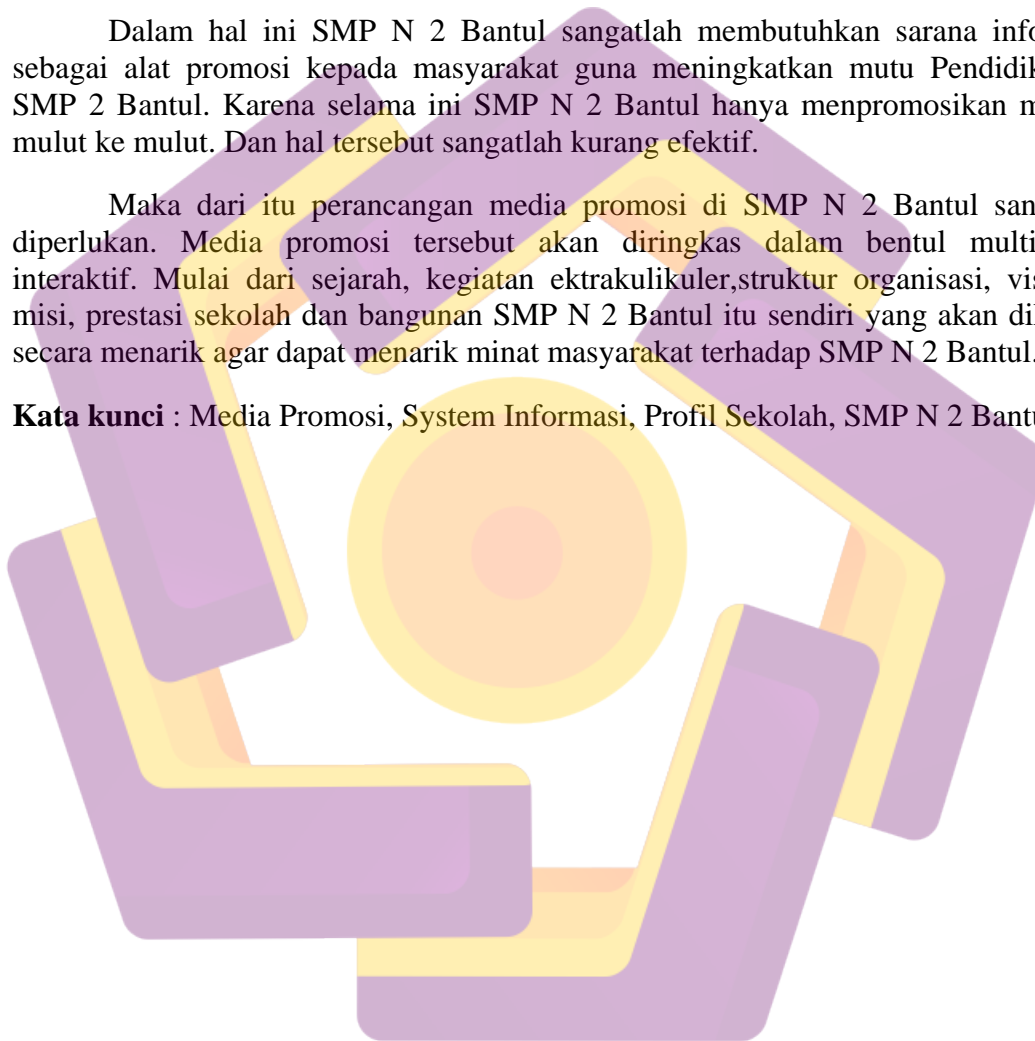
## INTISARI

Perancangan media promosi ini bertujuan sebagai sarana informasi kepada masyarakat, karena dalam Era Globalisasi ini masyarakat membutuhkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Oleh karena itu system informasi sangatlah penting untuk Dunia Pendidikan terutama sebagai sarana promosi sekolah.

Dalam hal ini SMP N 2 Bantul sangatlah membutuhkan sarana informasi sebagai alat promosi kepada masyarakat guna meningkatkan mutu Pendidikan di SMP 2 Bantul. Karena selama ini SMP N 2 Bantul hanya mempromosikan melalui mulut ke mulut. Dan hal tersebut sangatlah kurang efektif.

Maka dari itu perancangan media promosi di SMP N 2 Bantul sangatlah diperlukan. Media promosi tersebut akan diringkas dalam bentuk multimedia interaktif. Mulai dari sejarah, kegiatan ekstrakurikuler, struktur organisasi, visi dan misi, prestasi sekolah dan bangunan SMP N 2 Bantul itu sendiri yang akan dikemas secara menarik agar dapat menarik minat masyarakat terhadap SMP N 2 Bantul.

**Kata kunci** : Media Promosi, System Informasi, Profil Sekolah, SMP N 2 Bantul



## **ABSTRACT**

*The design of promoting media is aimed have purpose at as a means of informing the public, because in this globalization era people need information fast, precise and accurate. Therefore very important to the information system of education, especially as a means of promoting the school.*

*In this case the SMP N 2 Bantul is needed means of information as a promotional tool for the community to improve the quality of education in the Junior 2 Bantul. Because during the SMP N 2 Bantul just promoting through word of mouth. And it is less effective.*

*Thus the design of a media campaign on the SMP N 2 Bantul is required. The media campaign will be summarized in the form of interactive multimedia. Starting from the history, ekstrakurikuler activities, organizational structure, vision and mission, school performance and SMP N 2 Bantul building itself will be attractively packaged in order to attract people towards SMP N 2 Bantul.*

**Keywords:** *Media Promotion, Information Systems, School Profile, SMP N 2 Bantul*

