

**PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMK SUKAWATI BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Vicky Niyanda Libriyanto

10.12.4419

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMK SUKAWATI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Vicky Niyanda Libriyanto

10.12.4419

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMK SUKAWATI BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vicky Niyanda Libriyanto

10.12.4419

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMK SUKAWATI BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vicky Niyanda Libriyanto

10.12.4419

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



13 Mei 2013

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2013




KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 5 Juni 2013
Yang Membuat Pernyataan

Vicky Niyanda Libriyanto
10.12.4419

MOTTO

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah rabbil 'Aalamiin segala puja dan puji bagi Allah SWT. Atas segala nikmat serta limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dengan terselesaikannya Skripsi ini, penulis persembahkan untuk pelita kehidupanku, yang tak pernah padam di terjang badai dan tak pernah kering di telan masa yang selalu memberikan curahan embun kesejukan di saat aku kehausan dipadang sahara kegundahan dan yang selalu memberikan tangga - tangga motifasi untuk meraih cita- cita memetik bintang, Ibu, Ayah, Kakek dan Nenek tercinta.

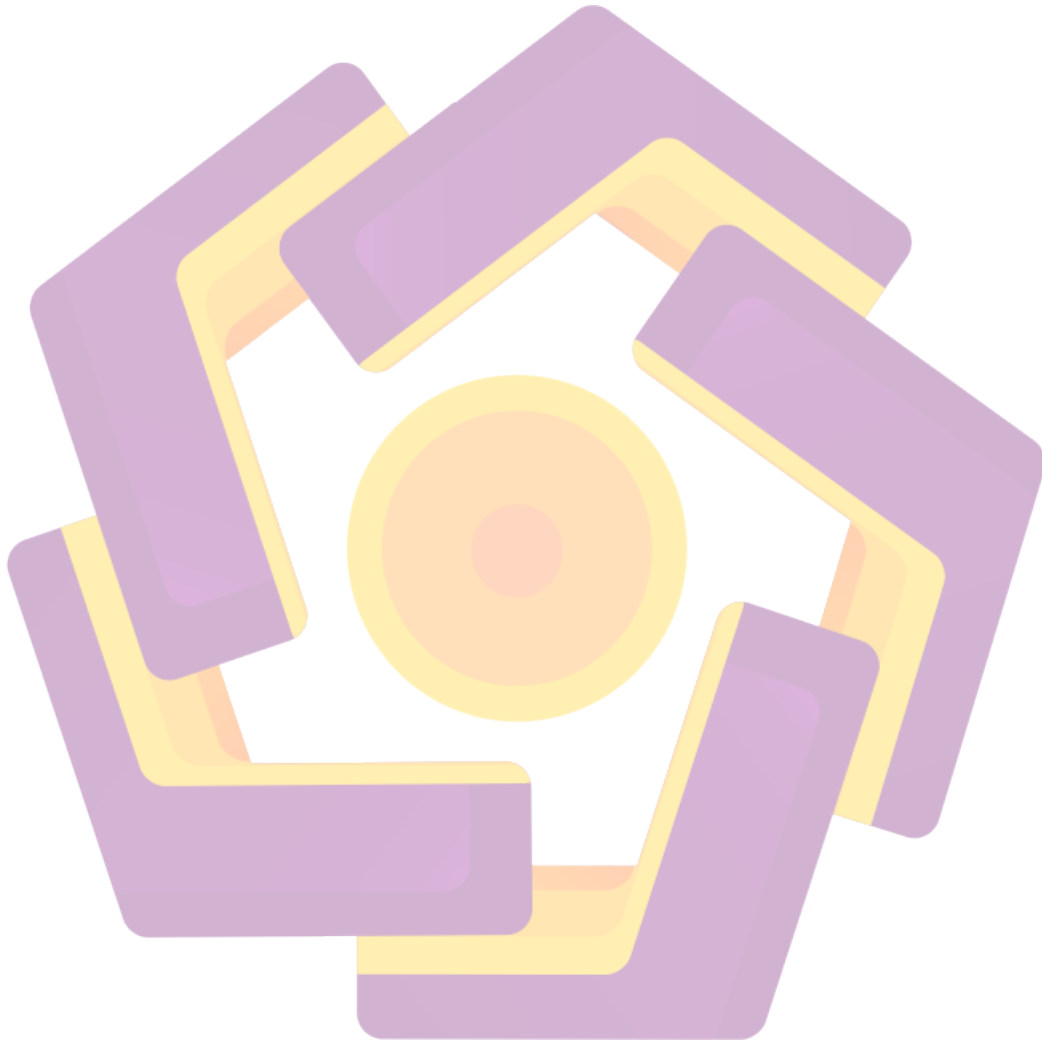
Penulis persembahkan pula untuk Tongkat petunjukku yang selalu memberikan dan menunjukkan jalan yang lurus dan terang di saat aku masuk di dalam dilema jurang kenistaan dan kebodohan, bapak dan ibu guruku.

Penulis persembahkan pula untuk permata hatiku, yang selalu menghiasi kehidupanku, memberi semangat dan dorongan demi meraih cita dan cinta, yang menghiburku di saat duka dan terharu di saat suka, kakak dan adik - adikku.

Tidak lupa penulis persembahkan untuk semua saudara dan sahabat-sahabat khususnya keluarga besar SI-01 yang telah menemani dan memberikan saran kepada

penulis dalam menyelesaikan study S1 Di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Terima kasih atas segalanya, dan semoga silaturahmi kita selalu terjaga.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

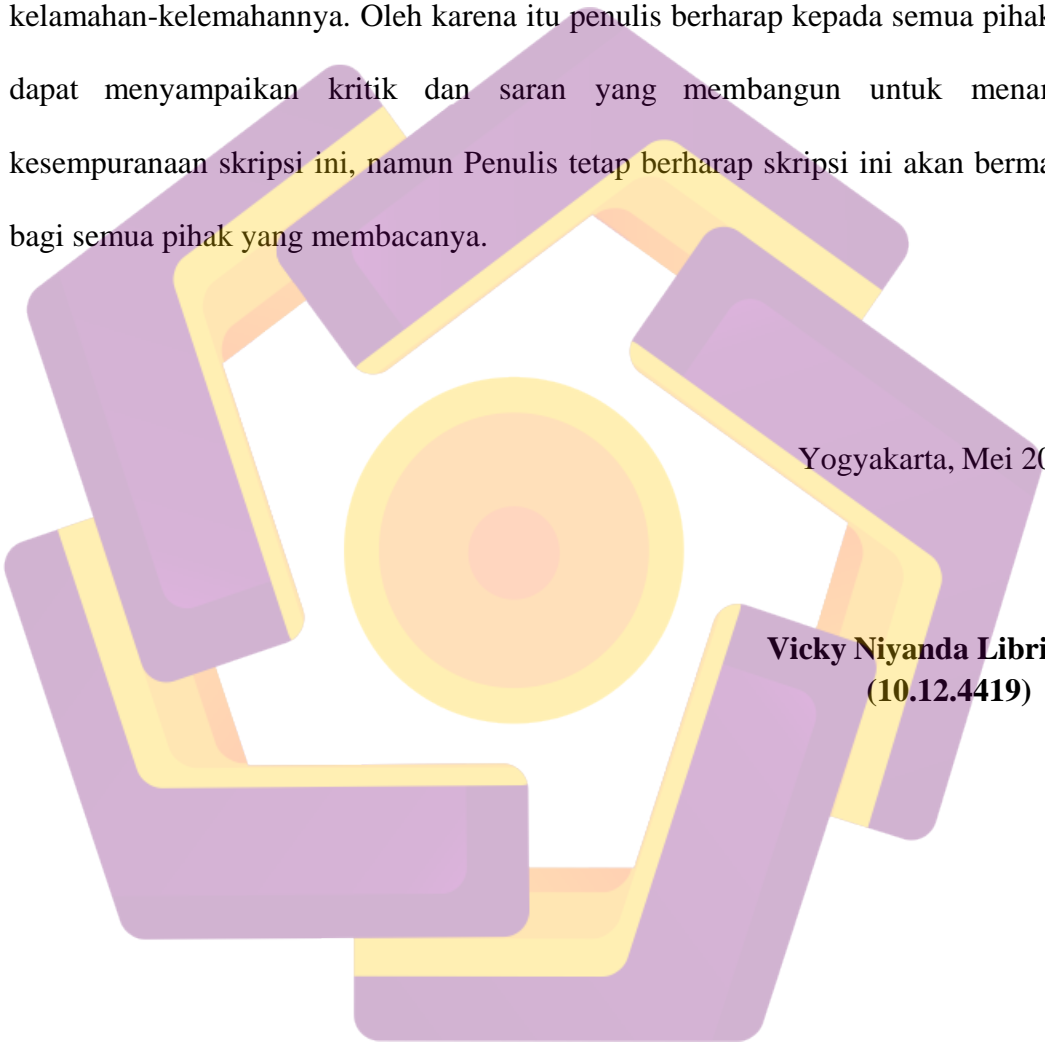
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan Selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Purnadi, selaku Kepala Sekolah SMK Sukawati Gemolong.
6. Semua Guru SMK Sukawati Gemolong yang telah membantu dalam proses pengambilan data.
7. Orang Tua saya.

8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelamahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, Mei 2013

Vicky Niyanda Libriyanto
(10.12.4419)

DAFTAR ISI

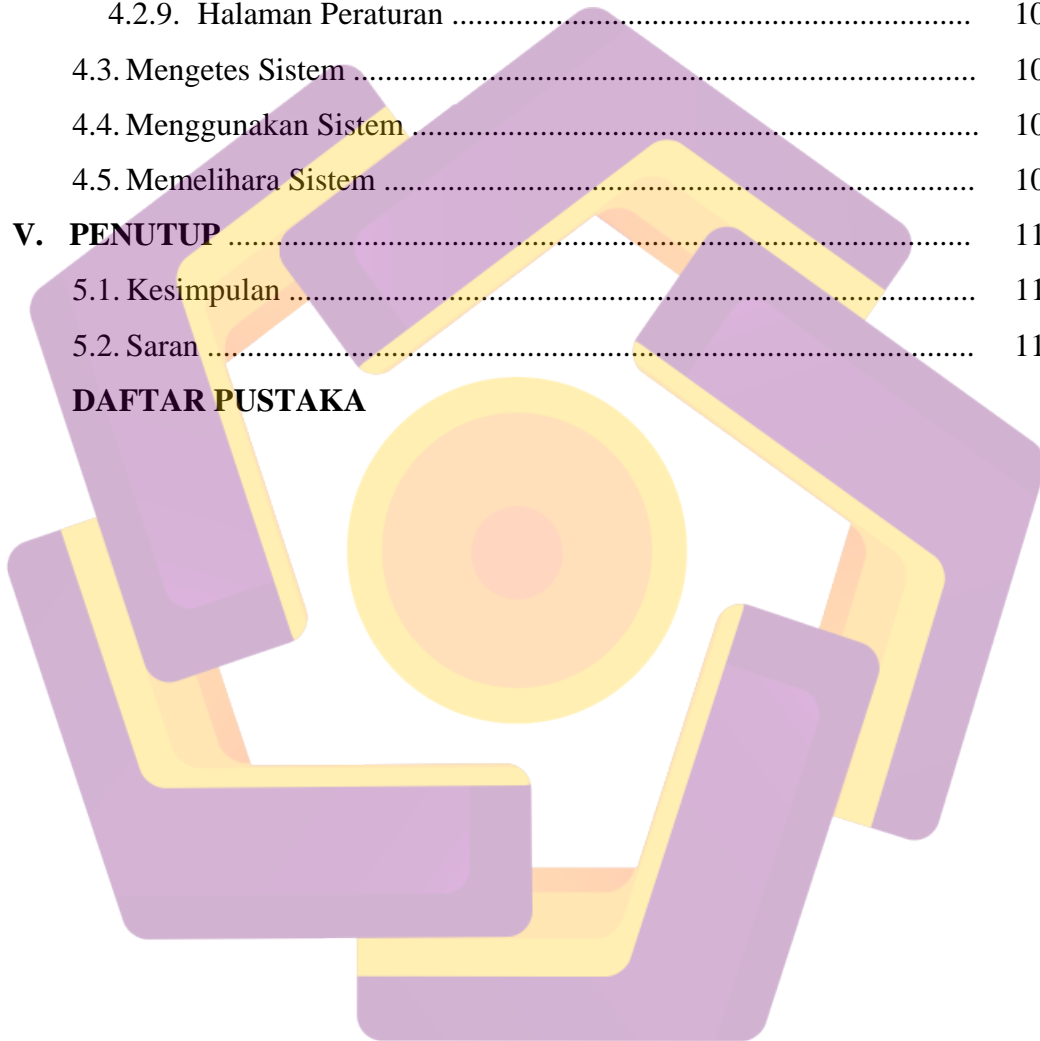
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT KENYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRACT	xvi
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Sistematika Penulisan	7
II. LANDASAN TEORI	9
2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Sejarah Multimedia	9
2.1.2. Pengertian Multimedia	9
2.1.3. Elemen-elemen Multimedia	11
2.1.3.1. Text	11
2.1.3.2. Picture	12
2.1.3.3. Audio	12

2.1.3.4. Video	13
2.1.3.5. Animation	13
2.2. Konsep Dasar Animasi	14
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.3.1. Struktur Linear	15
2.3.2. Struktur Hierarchy	15
2.3.3. Struktur Piramida	15
2.3.4. Struktur Polar	16
2.4 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem	16
2.4.1. Mendefinisikan Masalah	18
2.4.2. Merancang Konsep	18
2.4.3. Merancang Isi	18
2.4.4. Menulis Naskah	18
2.4.5. Merancang Grafik	18
2.4.6. Memproduksi Sistem	18
2.4.7. Melakukan Tes Pemakai	19
2.4.8. Menggunakan Sistem	19
2.4.9. Memelihara Sistem	19
2.5. Software Yang Digunakan	19
2.5.1. Adobe Flash CS3 Profesional	19
2.5.1.1. Action Script	22
2.5.2. Adobe Photoshop CS3	23
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1. Gambaran Umum	26
3.1.1. Profil Sekolah	26
3.1.2. Visi dan Misi	26
3.1.3. Mendefinisikan Masalah	27
3.2. Analisis Sistem	28
3.2.1. Analisis Kinerja (Performance)	29

3.2.2. Analisis Efisiensi (Efficiency)	31
3.2.3. Analisis Pelayanan	32
3.2.4. Analisis Kelayakan Sistem	32
3.2.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi	32
3.2.4.2. Analisis Kelayakan Operasional	33
3.2.4.3. Analisis Kelayakan Ekonomi	34
3.2.5. Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.2.6. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.3. Merancang Konsep	37
3.3.1. Merancang Isi	37
3.3.2. Merancang Naskah	46
3.3.3. Merancang Grafik	46
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1. Implementasi Sistem	66
4.1.1. Diagram Alur Pembuatan Program Profil Sekolah	66
4.1.2. Pembuatan Background	66
4.1.3. Pembuatan Tombol	71
4.1.4. Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional	75
4.1.5. White Box Testing	83
4.1.6. Black Box Testing	89
4.1.6.1. Pengujian Loading File	89
4.1.6.2. Pengujian Error Sistem	90
4.1.6.3. Pengujian Pengguna	91
4.2. Manual Program	93
4.2.1. Halaman Intro dan Halaman Utama	93
4.2.2. Halaman Profil	95
4.2.3. Halaman Struktur Organisasi	96
4.2.4. Halaman Prestasi	98

4.2.5. Halaman Sarana	99
4.2.6. Halaman Daftar Guru	101
4.2.7. Halaman Gallery	102
4.2.8. Halaman Kontak Kami	103
4.2.9. Halaman Peraturan	104
4.3. Mengetes Sistem	105
4.4. Menggunakan Sistem	109
4.5. Memelihara Sistem	109
V. PENUTUP	111
5.1. Kesimpulan	111
5.2. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tipe Data dan Variabel	23
Tabel 3.1. Analisis Kinerja	29
Tabel 3.2. Analisis Informasi	30
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi	30
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian	31
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi	31
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan	32
Tabel 3.7. Analisis Kelayakan Teknologi	33
Tabel 3.8. Biaya Perancangan	34
Tabel 3.9. Perangkat Lunak	36
Tabel 4.1. White Box Testing SMK Sukawati Gemolong	84
Tabel 4.2. Hasil Pengujian Loading Aplikasi	89
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Error Sistem	90
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Responden	92
Tabel 4.5. Hasil Pengetesan	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Elemen-elemen Multimedia	11
Gambar 2.2.	Desain Struktur Linear	15
Gambar 2.3.	Desain Struktur Hirearki	15
Gambar 2.4.	Desain Struktur Piramida	16
Gambar 2.5.	Desain Struktur Polar	16
Gambar 2.6.	Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 2.7.	Tampilan awal Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.8.	Tampilan awal Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 3.1.	Struktur Hirearki SMK Sukawati Gemolong	42
Gambar 3.2.	Sketsa Halaman Intro	48
Gambar 3.3.	Sketsa Halaman Utama	48
Gambar 3.4.	Sketsa Profil	51
Gambar 3.5.	Sketsa Struktur Organisasi	53
Gambar 3.6.	Sketsa Prestasi	54
Gambar 3.7.	Sketsa Sarana	56
Gambar 3.8.	Sketsa Gallery	58
Gambar 3.9.	Sketsa Daftar Guru	61
Gambar 3.10.	Sketsa Peraturan	62
Gambar 3.11.	Sketsa Kontak Kami	64
Gambar 4.1.	Diagram Alur Pembuatan Aplikasi	66
Gambar 4.2.	Tampilan Menu New	67
Gambar 4.3.	Tampilan Adobe Photoshop CS3	68
Gambar 4.4.	Menu Open Adobe Photoshop CS3	68
Gambar 4.5.	File Open	69
Gambar 4.6.	Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	69
Gambar 4.7.	Menu Safe File	70
Gambar 4.8.	Lokasi Safe File	71

Gambar 4.9.	Pembuatan Tombol	72
Gambar 4.10.	Hasil Pemberian Style	73
Gambar 4.11.	Tombol1 .png	73
Gambar 4.12.	Tombol2 .png	74
Gambar 4.13.	Tombol Back .png	74
Gambar 4.14.	Tombol Home .png	74
Gambar 4.15.	Tampilan Awal Adobe Flash CS3	75
Gambar 4.16.	Lembar Kerja Adobe Flash CS3	76
Gambar 4.17.	Tampilan Menu Import to Library Adobe Flash CS3	76
Gambar 4.18.	Memasukan File kedalam Stage	77
Gambar 4.19.	Membuat Tombol Navigasi Adobe Flash CS3	79
Gambar 4.20.	Jendela Time Line Adobe Flash CS3	80
Gambar 4.21.	Publish Setting	83
Gambar 4.22.	Halaman Intro	93
Gambar 4.23.	Halaman Utama	94
Gambar 4.24.	Halaman Profil	95
Gambar 4.25.	Halaman Struktur Organisasi	97
Gambar 4.26.	Halaman Prestasi	98
Gambar 4.27.	Halaman Sarana	100
Gambar 4.28.	Halaman Daftar Guru	101
Gambar 4.29.	Halaman Gallery	102
Gambar 4.30.	Halaman Kontak Kami	103
Gambar 4.31.	Halaman Peraturan	104

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio atau video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan computer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik, sebagai contoh multimedia dapat di gunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan persentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi yang lainnya.

SMK Sukawati Gemolong merupakan salah satu sekolah menengah keatas di desa Ngembatpadas kecamatan Gemolong kabupaten Sragen , dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMK Sukawati Gemolong kepada masyarakat luas terutama di daerah Sragen.

Cara promosi ini di rasakan masih kurang efektif untuk mencapai target pemasaran sehingga perlu di buatkan suatu cara promosi dengan menggunakan media interaktif, oleh karena itu dalam proses perancangan media interaktif harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang untuk menghasilkan desain yang menarik, komunikatif, menciptakan kesan modern dan eksklusif sehingga dapat mencapai tujuan perancangan. Multimedia dengan bentuk media interkatif bertujuan agar memudahkan para anggota untuk mengetahui berita informasi-informasi, berbagai event kebudayaan, dan data lengkap keanggotaan

Kata Kunci : Media Interaktif, Promosi Sekolah

ABSTRACT

Multimedia is one of the tools to facilitate the delivery of information in the form of audio or video. Multimedia allows humans to interact directly with the computer through images, text, audio, animation and video. Multimedia also produces something more interesting, for example, multimedia can be used to create interactive media, for the purposes of presentation, design magazines, create animations and many others.

SMK Gemolong Sukawati is one secondary school in the village upwards Ngembatpadas Gemolong Sragen district, with various promotions and publications to provide information about the SMK Sukawati Gemolong to the general public, especially in the area of Sragen.

Feel the way this campaign is less effective in order to achieve marketing targets that need to be in String together a way of promotion using interactive media, and therefore in the process of designing interactive media must be performed with a mature concept and strategy to generate attractive design, communicative, creating the impression modern and exclusive so as to achieve the design goals. Multimedia with media forms interkatif aims to facilitate the members to find out news information, a variety of cultural events, and complete data membership.

Keyword : *Interactive media, School promotion*