

**CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi dan
Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ririh Astu Nawati

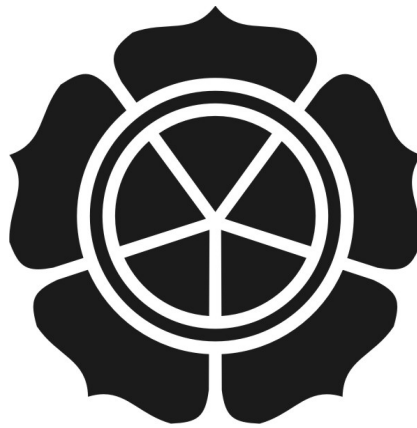
10.02.7819

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

**CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi dan
Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Ririh Astu Nawati

10.02.7819

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi dan
Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ririh Astu Nawati

10.02.7819

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi dan
Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ririh Astu Nawati

10.02.7819

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

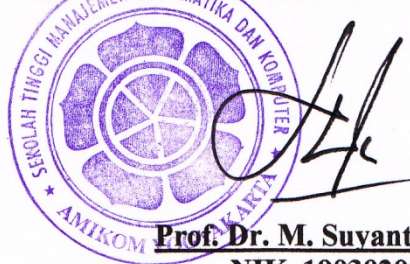
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 1 Mei 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Mei 2013


Ririh Astu Nawati
NIM 10.02.7819

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Ini saya Persembahkan untuk :

Alloh SWT yang memberikan kelancaran, kemudahan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik ☺.

Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan syafaat hingga akhir zaman Bapak, Ibu, dan Adik saya yang selalu tak henti hentinya mendoakan, mendukung serta memberi semangat. Terimakasih ☺.

Untuk Pak Agus Purwanto, terimakasih atas Bimbingan, Saran, Nasehatnya ya Pak, ☺ Tanpa Bimbingan Pak Agus semua tidak akan lebih baik.

Untuk Teman Teman semuanya :

- Untuk kelas D3 MI semuanya, khususnya MI 02 , terimakasih atas semangat kalian ☺. Isti, Lisna Terimakasih atas bantuannya bebek bebek semua. Untuk Trio Pakdhe (Aji, Deka, Hajar) Terimakasih udah ngajari saya bikin animasi dari photoshopnya. Untuk Andre, Ian, Om Tio, Zeni, Itri, Dita dan semuanya kelas MI 02, terimakasih sudah menyemangati saya ☺.
- Untuk Sahabat sahabat saya : Ningrum, Ira, Matul, Pepy terimakasih sudah memberi semangat untuk saya.
- Untuk semua keluarga besar ONEGAI SHELTER, Terimakasih ☺.

“ Jika Saya tak pernah menjulurkan tangan pada kalian , saya tidak akan tau kalian mau menerima saya atau menolak saya “

MOTTO

- Malu bertanya sesat di jalan.
- Berakit rakit ke hulu Berenang renang ketepian, Bersakit sakit dahulu Bersenang Senang Kemudian.
- Jika kamu tak pernah menjulurkan tangan mu, tidak akan ada yang mau menerimanya.
- Semua tidak akan pernah kamu dapatkan jika kamu hanya duduk dan berpangku tangan
- Ikutilah kemampuan diri sendiri, jika kamu memaksakan untuk menjadi dan seperti kemampuan orang lain, kamu tidak akan bisa tanpa kamu mempelajari apa yang orang lain pelajari terlebih dahulu.
- Hari ini kamu bekerja kesar, mungkin kamu lelah tapi Semua kerja kerasmu akan terbalaskan esok atau kah nanti.
- Berusahalah terbaik sebisa mu bukan berusaha terbaik untuk mendapatkan simpati orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi dan Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo”. Tugas Akhir ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

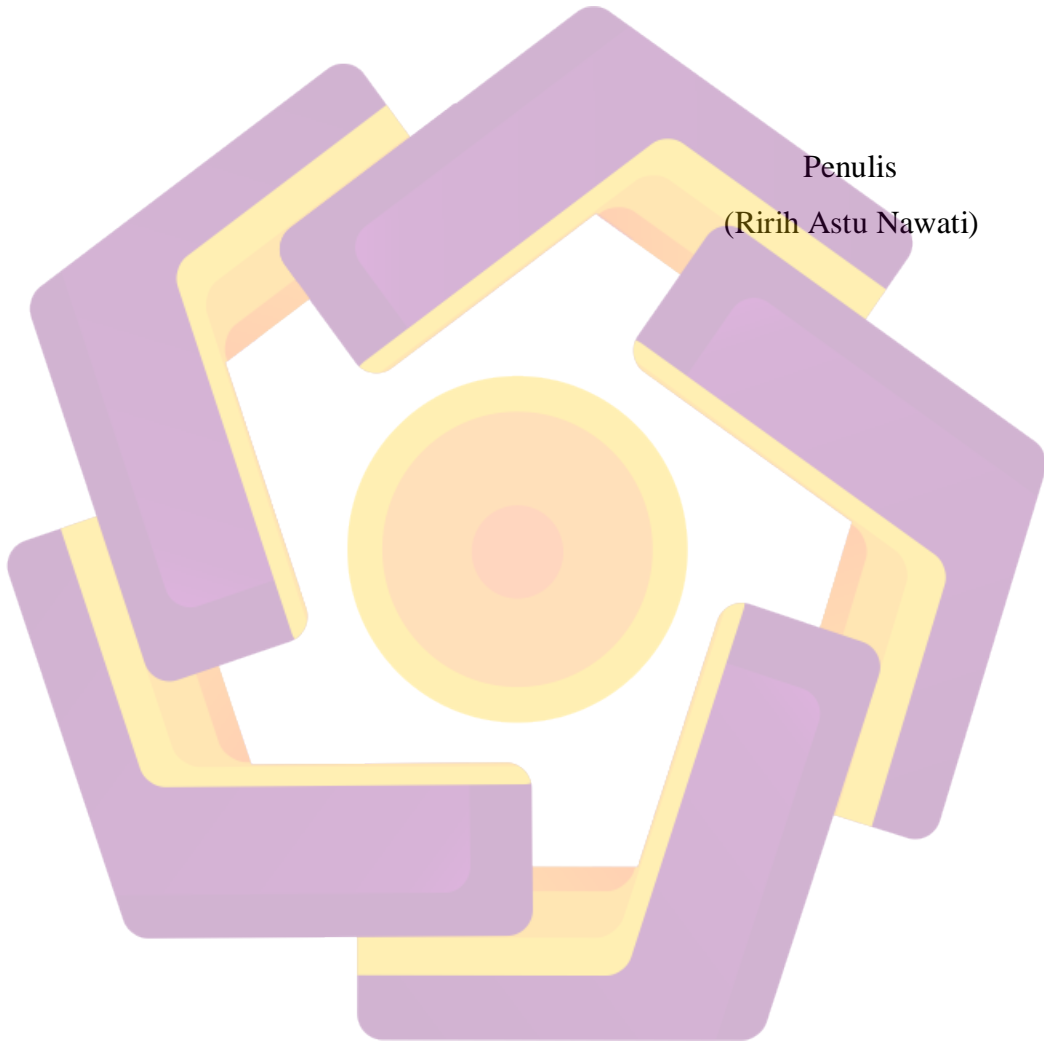
Penulisan Tugas Akhir ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan , dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan Rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI, M.T, selaku Kepala Jurusan D3 Manajemen Informatika.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Staff Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Seluruh keluarga besar Penulis terutama kedua orang tua yang selalu memberi doa untuk penulis.
6. Kepada Kepala Sekolah SMK WIDYA Kutoarjo dan Guru Guru SMK WIDYA Kutoarjo yang telah bekerja sama membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat di selesaikan tepat pada waktunya.
7. Semua Teman Teman 10 D3MI , khususnya 10 D3MI 02 yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang komunikatif dari semua pihak untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Purworejo, 6 Mei 2013

Penulis
(Ririh Astu Nawati)



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I 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. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.7. Jadwal Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2. Pentingnya Multimedia.....	7
2.1.3. Elemen-Element Multimedia	8
2.1.3.1. Teks.....	8

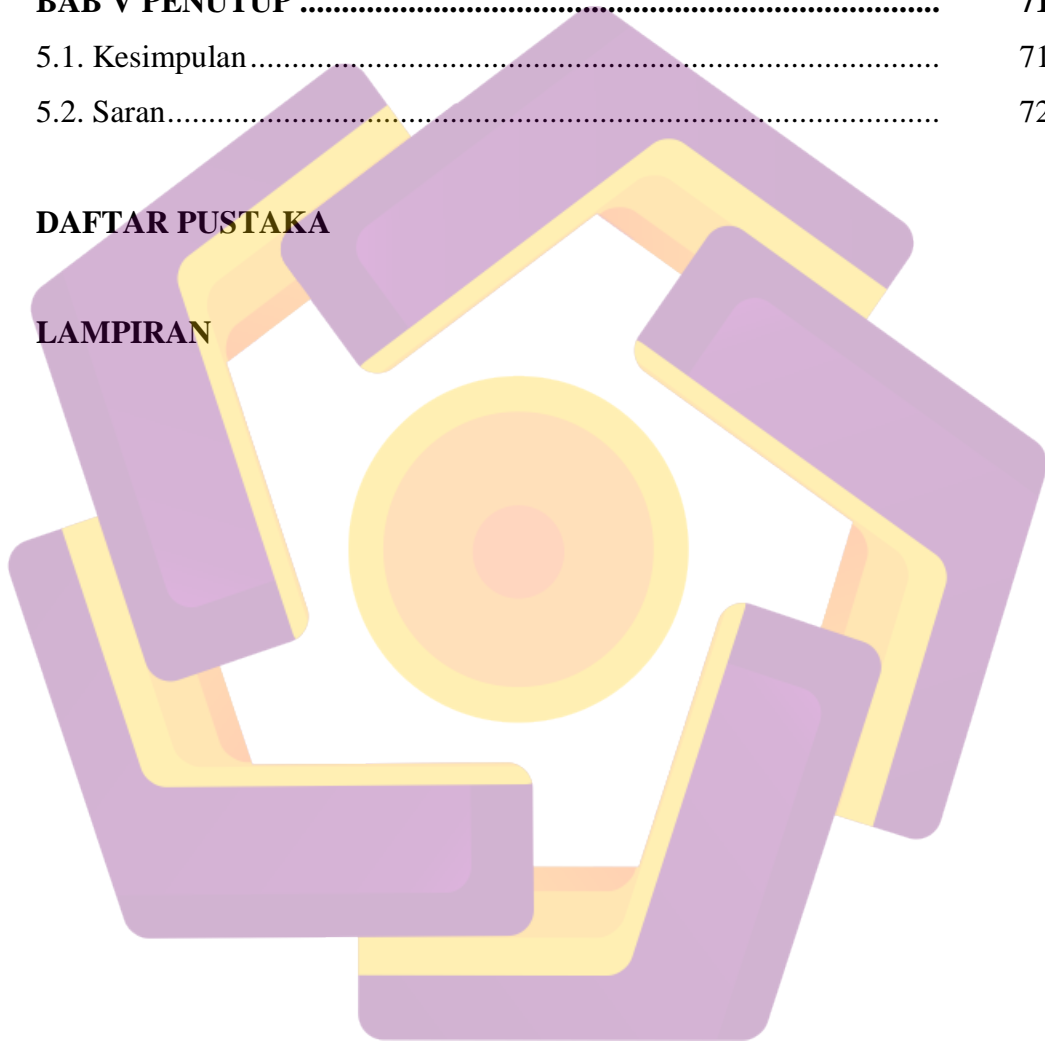
2.1.3.2. Grafik	8
2.1.3.3. Video	9
2.1.3.4. Suara	9
2.1.3.5. Animasi	9
2.1.4. Struktur Multimedia	10
2.1.4.1. Struktur Linear	10
2.1.4.2. Struktur Hierarki	10
2.1.4.3. Struktur Piramida	11
2.1.4.4. Struktur Polar	11
2.1.5. Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.2. Software atau Perangkat Lunak Digunakan	16
2.2.1. Adobe Director 11	16
2.2.2. Adobe Photoshop CS3	18
2.2.3. Adobe Soundbooth CS3	20
2.2.4. CorelDRAW X5	21
2.2.5. Adobe Premiere Pro CS3	23
BAB III TINJAUAN UMUM	25
3.1. Tentang SMK WIDYA Kutoarjo	25
3.1.1. Sejarah Berdirinya	25
3.1.2. Lokasi SMK WIDYA Kutoarjo	27
3.3.1. Visi dan Misi SMK WIDYA Kutoarjo	27
3.1.3.1. Visi	27
3.1.3.2. Misi	27
3.1.4. Tujuan dan Sasaran SMK WIDYA Kutoarjo	28
3.1.4.1. Tujuan SMK WIDYA Kutoarjo	28
3.1.4.2. Sasaran SMK WIDYA Kutoarjo	29
3.1.5. Luas dan Fasilitas SMK WIDYA Kutoarjo	29
3.1.5.1. Luas Sekolah	29
3.1.5.2. Fasilitas	29
3.2. Profil Yayasan SMK WIDYA Kutoarjo	30

3.3. Daftar Guru dan Tugas Mengajar SMK WIDYA Kutoarjo	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
4.1. Identifikasi Masalah.....	33
4.2. Merancang Konsep.....	34
4.3. Merancang Isi.....	34
4.4. Merancang Naskah.....	35
4.5. Merancang Grafik.....	39
4.5.1. Tampilan Menu Utama.....	39
4.5.2. Tampilan Menu About.....	40
4.5.3. Tampilan Menu Bidang Studi.....	41
4.5.4. Tampilan Menu Fasilitas.....	42
4.5.5. Tampilan Menu Kegiatan.....	43
4.5.6. Tampilan Menu Galeri Sekolah.....	43
4.6. Memproduksi Sistem.....	44
4.6.1. Pembuatan Background.....	45
4.6.2. Pembuatan Tombol Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	47
4.6.3. Pembuatan Animasi Kata SMK WIDYA Kutoarjo Menggunakan Adobe Photoshop CS 3.....	49
4.6.4. Membuat Halaman Aplikasi Pada Adobe Director.....	53
4.6.5. Memasukkan Objek ke dalam Adobe Director 11.....	54
4.6.6. Membuat Marker.....	55
4.6.7. Menyusun Halaman-halaman Sub Menu.....	56
4.6.8. Membuat Stop Script.....	57
4.6.9. Penggunaan Script untuk Tombol.....	58
4.6.10. Mengolah Suara dengan Adobe Soundbooth CS3	62
4.6.11. Mengolah Video dengan Adobe Premiere CS3.....	64
4.6.12. Memproteksi File.....	65

4.6.13. Membuat File Executable	66
4.7. Mengetes Sistem	68
4.8. Menggunakan Sistem	69
4.9. Memelihara Sistem	70
BAB V PENUTUP	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1. Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1. Tabel Data Guru dan Tugas Guru	30

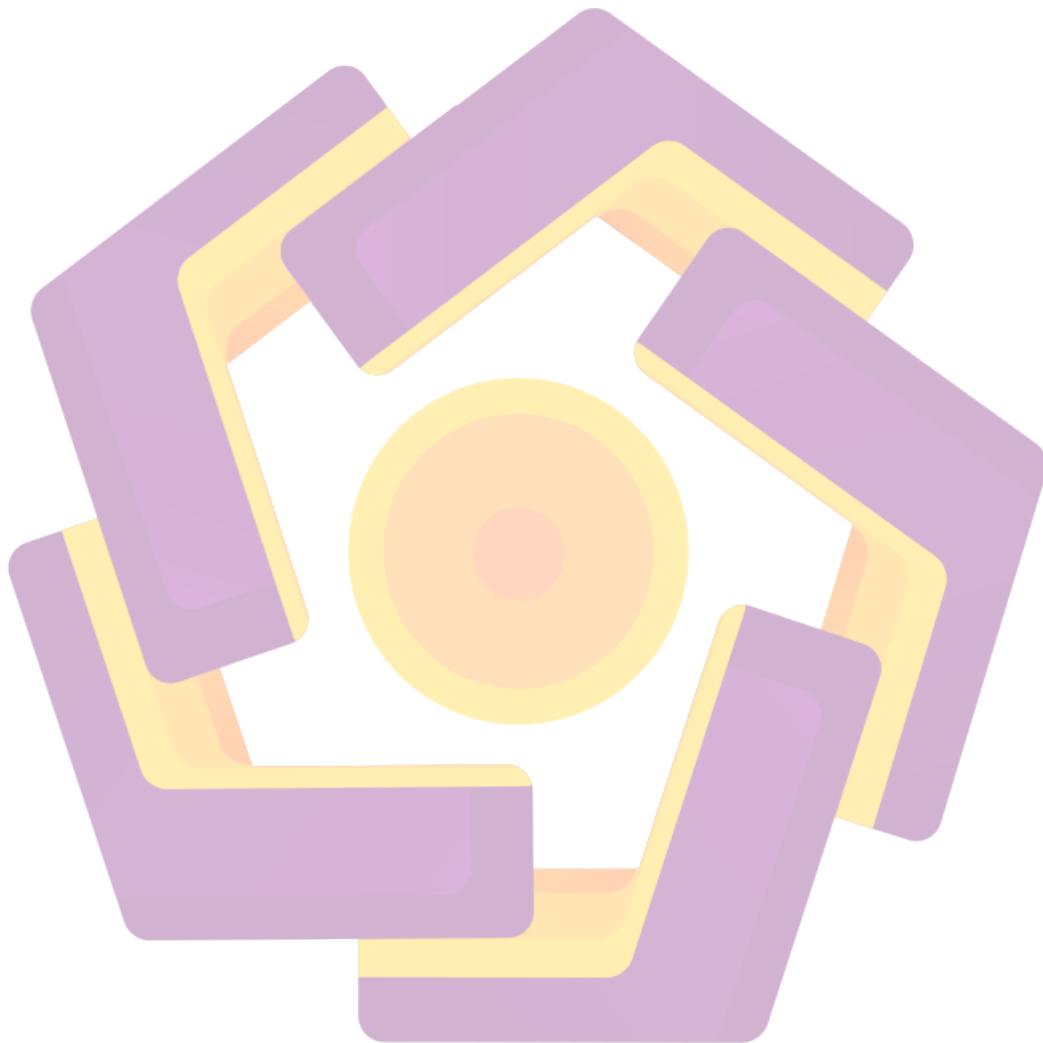


DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Struktur Linear.....	10
Gambar 2.2. Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.3. Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.4. Struktur Polar	12
Gambar 2.5. Model Icon	12
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Director 11.....	16
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	20
Gambar 2.10. Tampilan Area Kerja CorelDRAW X5	21
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Premiere CS3.....	23
Gambar 4.1. Struktur Hierarki Pembuatan Aplikasi Multimedia	36
Gambar 4.2. Rancangan Tampilan Menu Utama	39
Gambar 4.3. Rancangan Tampilan Menu About.....	40
Gambar 4.4. Rancangan Tampilan Menu Bidang Studi Keahlian	41
Gambar 4.5. Rancangan Tampilan Menu Fasilitas.....	42
Gambar 4.6. Rancangan Tampilan Menu Kegiatan	43
Gambar 4.7. Rancangan Tampilan Menu Galeri Sekolah	44
Gambar 4.8. Menu Setting Adobe Photoshop CS3	45
Gambar 4.9. Membuka File Gambar untuk Membuat Background	46
Gambar 4.10. Template Menu Bidang Studi.....	46
Gambar 4.11. Menu Setting Adobe Photoshop CS3	48
Gambar 4.12. Membuka File Gambar	48
Gambar 4.13. Contoh Tombol About	49
Gambar 4.14. Menu Setting Adobe Photoshop untuk Pembuatan Animasi Kata SMK WIDYA Kutoarjo secara bergantian	

.....	50
Gambar 4.15. Tampilan Window Animation	50
Gambar 4.16. Kata “SMK”,”WIDYA”,”Kutoarjo”.....	51
Gambar 4.17. Kata “SMK”	51
Gambar 4.18. Kata “WIDYA	51
Gambar 4.19. Kata “Kutoarjo”	52
Gambar 4.20. Layer Kosong untuk Frame keempat.....	52
Gambar 4.21. Jendela Property Inspector	53
Gambar 4.22. Import File Background	54
Gambar 4.23. Cara mengimport file dengan Menu File lalu Import.....	55
Gambar 4.24. Cara mengimport file dengan Klik kanan pada Cast	55
Gambar 4.25. Contoh Marker pada Adobe Director 11.....	56
Gambar 4.26. Contoh Menyusun Halaman pada Adobe Director 11	57
Gambar 4.27. Tombol untuk Play pada Toolbar	57
Gambar 4.28. Contoh Perintah Stop Script	58
Gambar 4.29. Stop Script	58
Gambar 4.30. Pengaturan Tombol pada Behavior Inspector	60
Gambar 4.31. Cara memberikan Perintah pada Tombol.....	61
Gambar 4.32. Pengisian Script Tombol	61
Gambar 4.33. Mengimport File pada Adobe Soundbooth CS3	62
Gambar 4.34. Bagian Suara yang akan di potong	63
Gambar 4.35. Pemotongan suara .mp3 pada Adobe Soundbooth CS3.....	63
Gambar 4.36. Import File pada Adobe Premiere CS3.....	64
Gambar 4.37. Pemotongan File Video pada Adobe Premiere CS3.....	65

Gambar 4.38. Update Movie	66
Gambar 4.39. Kotak Dialog Publish Setting	67
Gambar 4.40. Kotak dialog Projector pada Publish Setting.....	67
Gambar 4.41. Menu untuk mengganti Page Background	68



INTISARI

Teknologi Informasi yang berkembang seiring dengan kemajuan era globalisasi dan ilmu pengetahuan tentunya sudah tidak asing lagi di telinga kita. Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil yang maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Aplikasi Multimedia merupakan alternative yang semakin di kembangkan oleh software dalam dunia komputer. Kemajuan Teknologi saat ini sebagian besar adalah di bidang multimedia. Sebagai contoh : Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk media pembelajaran dan untuk media informasi dengan mengatur data data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi Multimedia dan menyimpannya di dalam media seperti Compact Disk (CD).

Pada Penulisan ilmiah ini, aplikasi multimedia yang dibuat adalah berupa “ CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi Dan Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo “. Dimana CD Interaktif ini di buat dengan menggunakan Adobe Director 11, Adobe Photoshop CS3 dan CoreIDRAW X5 sebagai pendukung pendesignan template, dan Adobe Audition untuk Suara. Alternatif Penyampaian Informasi dengan menggunakan CD Interaktif ini di harapkan dapat melengkapi Media Informasi dan Promosi sekolah tanpa harus menggantikan peran Brosur sebagai sumber Penyampaian Informasi.

Kata Kunci : Media Informasi, CD Interaktif

ABSTRACT

Information technology is evolving along with the progress of globalization and science certainly is not foreign to our ears. Currently the development of the information technology helps people to achieve maximum results in all areas. One is the role of media computer with various software applications to improve the delivery of information.

Multimedia applications are an increasingly alternative developed by software in the computer world. Technological advancement is now largely in the field of multimedia. For example: Multimedia applications can be used to study media and for media information to organize data relating to the data in the form of multimedia applications and store it in the media such as Compact Disk (CD). On scientific writing, multimedia applications are made in the form of "Interactive Multimedia CD Media Means For Information And Promotions At SMK WIDYA Kutoarjo".

Where this Interactive CD created using Adobe Director 11 and Adobe Photoshop CS3 CorelDRAW X5 as support design templates, and Adobe Audition for the Voice. Submission of alternative information using Interactive CD is expected to complete the Media Information and Promotion school without having to replace the role of Submission Information Brochure as a source.

Keywords: *Media Information, Interactive CD*