

# **Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi**

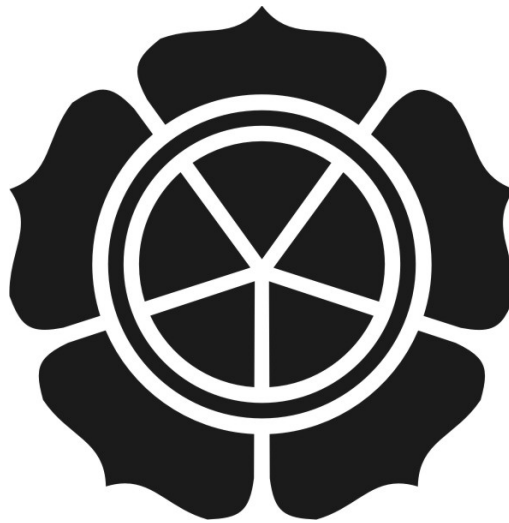
## **Pada SMP N 1 Candung Kab.Agam Sumatra Barat**

### **Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ullya Ardino**

**08.12.3348**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian  
Informasi Pada SMP N 1 Candung Kab.Agam Sumatra Barat**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ully Ardino  
08.12.3423**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 juni 2012

**Dosen Pembimbing,**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi  
Pada SMP N 1 Candung Kab.Agam Sumatra Barat**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ully Ardino**

**08.12.3348a**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 7 juni 2012

#### Susunan Dewan Penguji

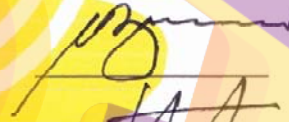
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

M.Rudyanto Arief.MT  
NIK. 190302098



Dr. Abidarin Rosidi, MMA  
NIK. 190302034



Kusnawi, S.Kom. M.Eng  
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

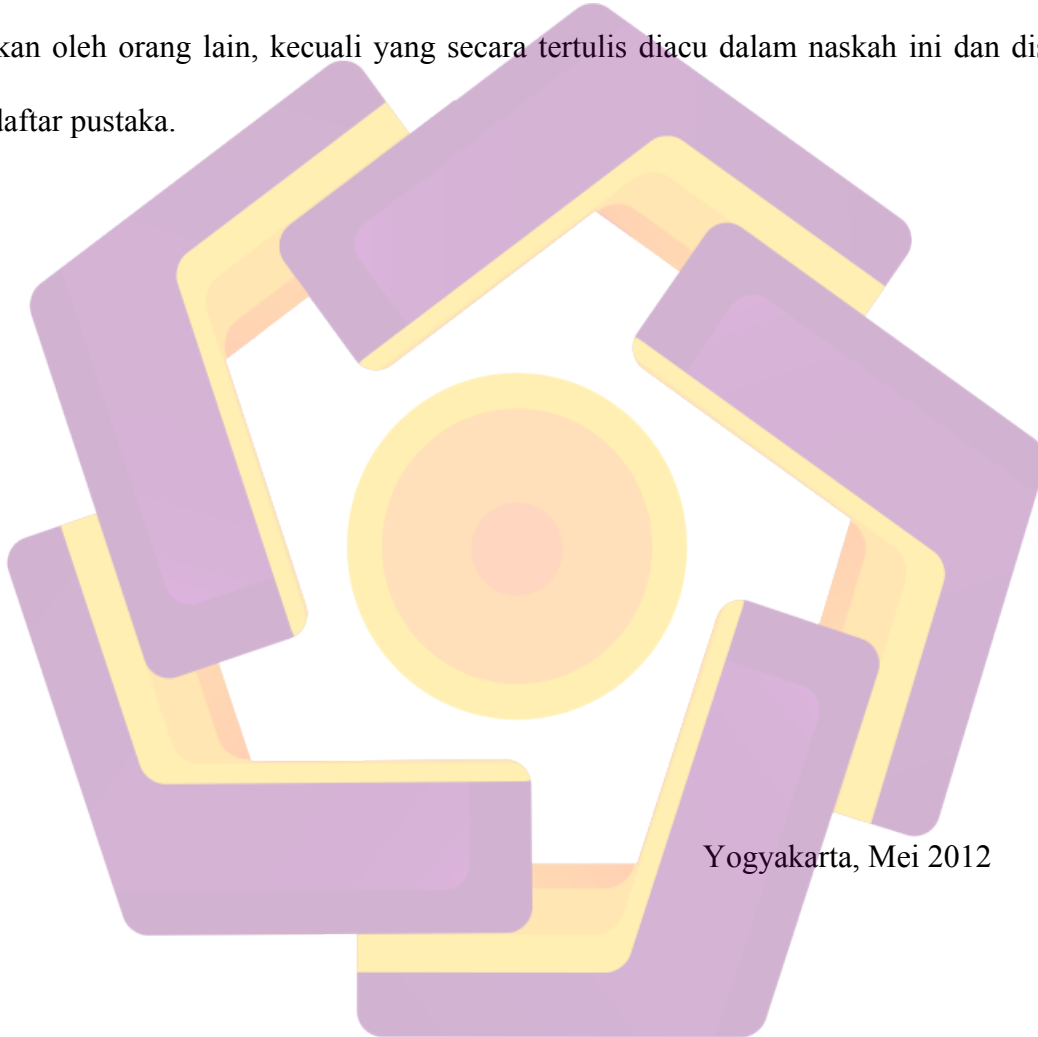


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001



## **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, Mei 2012

**Ully Ardino**

**(08.12.3348)**

**MOTTO**

Alam Takambang jadi Guru



## KATA PENGANTAR

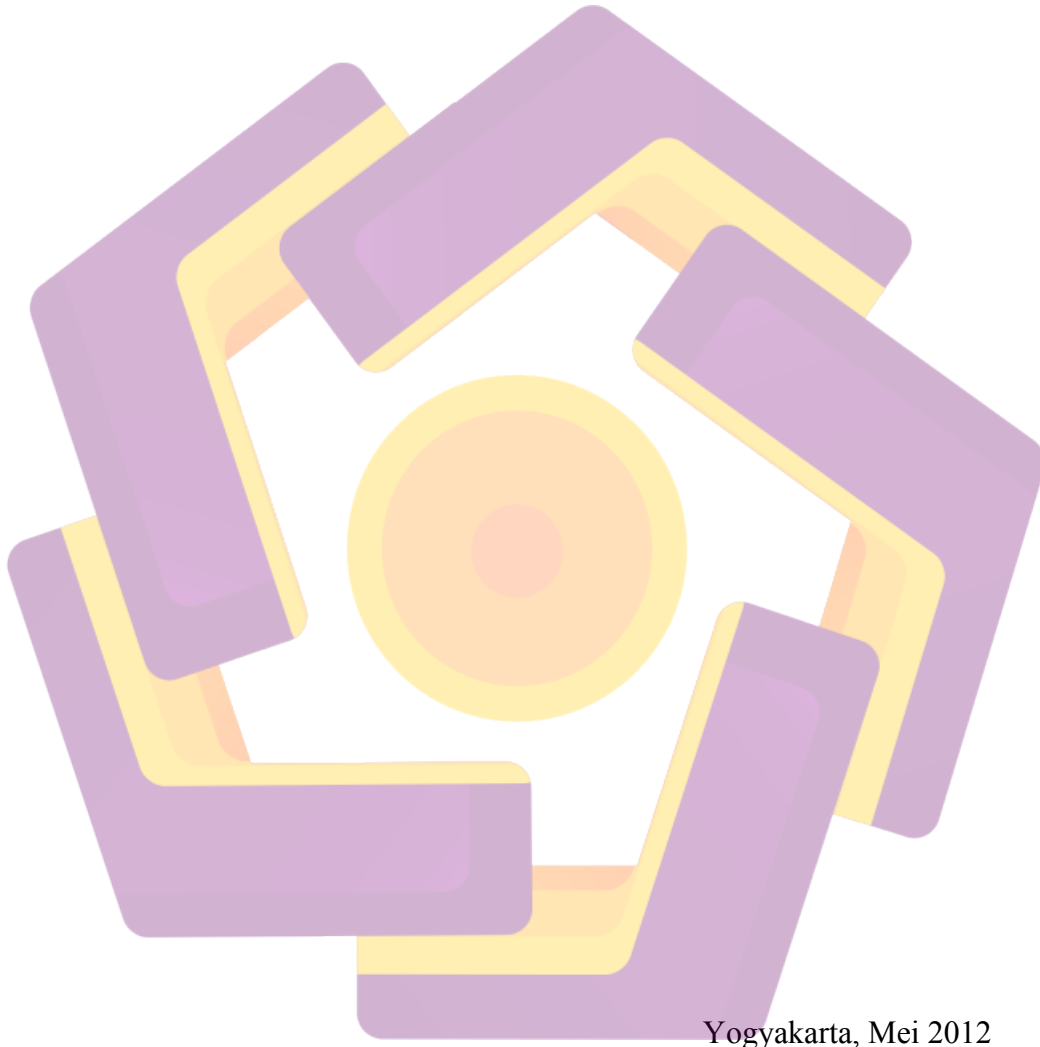
Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

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 M. Rudyanto Arief MT . selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman saya semasa kuliah.
7. 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 klemahan-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 2012

**Ullya Ardino**

**(08.12.3348)**

## DAFTAR ISI

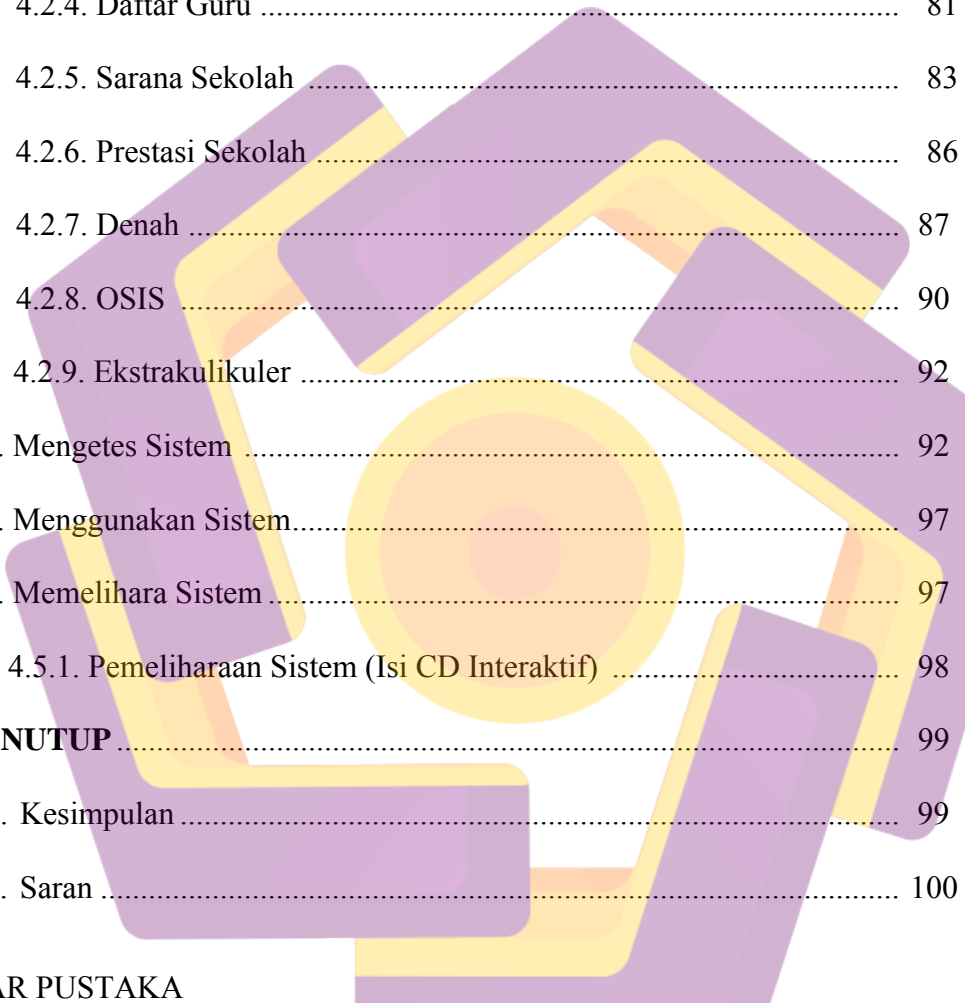
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACTI .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 .....	
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5



<b>II. LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1. Multimedia .....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2. Objek-Objek Multimedia .....	8
2.1.3. Produk-Produk Multimedia .....	10
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	
2.2.1. Struktur Linier .....	11
2.2.2. Struktur Hirarki .....	11
2.3.3. Struktur Piramida .....	12
2.3.3. Struktur Polar .....	12
2.3. Pengembangan Sistem Multimedia .....	13
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	13
2.3.2. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	14
2.3.3. Studi Kelayakan .....	15
2.3.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	15
2.3.5. Merancang Konsep .....	16
2.3.6. Merancang Isi .....	16
2.3.7. Merancang Naskah .....	16
2.3.8. Merancang Grafik .....	17
2.3.9. Memproduksi Sistem Multimedia .....	17
2.3.10. Pengetesan Sistem Multimedia .....	18
2.3.11. Penggunaan Sistem Multimedia .....	18
2.3.12. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	19

2.4. Software Yang Digunakan.....	19
2.4.1. Adobe Photoshop CS5 .....	19
2.4.2. Adobe Flash CS3 Professional.....	23
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>26</b>
3.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	26
3.1.1. Profil Sekolah .....	26
3.1.2. Visi dan Misi .....	26
3.1.3. Struktur Organisasi .....	27
3.1.4. Daftar Guru .....	28
3.1.5. Mendefinisikan Masalah .....	29
3.2. Analisis Sistem.....	30
3.2.1. Analisis Pieces.....	30
3.2.1.1. Analisis Kinerja .....	31
3.2.1.2. Analisis Informasi.....	31
3.2.1.3. Analisis Ekonomi.....	33
3.2.1.4. Analisis Keamanan .....	33
3.2.1.2. Analisis Efisiensi .....	34

3.2.1.2. Pelayanan.....	34
3.2.2. Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.2.3.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	35
3.2.3.2. Analisis Kelayakan Operasional.....	35
3.2.3.3. Analisis Kelayakan Hukum.....	35
3.2.3.4. Analisis Kelayakan Ekonomi.....	35
3.2.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.3. Perancangan.....	43
3.3.1. Merancang Konsep.....	44
3.3.2. Merancang Isi.....	44
3.3.3. Merancang Naskah.....	49
3.3.4. Merancang Grafik.....	50
<b>IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
4.1. Implementasi Sistem.....	56
4.1.1. Sketsa Pembuatan Program Profil SMP N1 Candung.....	56
4.1.2. Pembuatan Background.....	57
4.1.3. Pembuatan Tombol.....	64
4.1.4. Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional.....	68



4.2. Manual Program .....	74
4.2.1. Halaman Utama .....	75
4.2.2. Profile .....	76
4.1.3. Struktur Organisasi Sekolah .....	78
4.2.4. Daftar Guru .....	81
4.2.5. Sarana Sekolah .....	83
4.2.6. Prestasi Sekolah .....	86
4.2.7. Denah .....	87
4.2.8. OSIS .....	90
4.2.9. Ekstrakurikuler .....	92
4.3. Mengetes Sistem .....	92
4.4. Menggunakan Sistem .....	97
4.5. Memelihara Sistem .....	97
4.5.1. Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif) .....	98
<b>V. PENUTUP</b> .....	99
5.1. Kesimpulan .....	99
5.2. Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Desain Struktur linear.....	11
Gambar 2.2.	Desain Struktur Hierarki .....	12
Gambar 2.3.	Desain Struktur Piramida .....	12
Gambar 2.4.	Desain Struktur polar .....	13
Gambar 2.5.	Tampilan awal Adobe Photoshop CS5.....	20
Gambar 2.6.	Jendela kerja Photoshop CS5 .....	20
Gambar 2.7.	Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional.....	23
Gambar 2.8.	Tampilan layar kerja Adobe Flash CS3 Profesional .....	24
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi .....	29
Gambar 3.2.	Struktur Hierrarki Menu .....	48
Gambar 3.3.	Sketsa Halaman Utama.....	51
Gambar 3.4.	Sketsa Profil .....	52
Gambar 3.5.	Sketsa Struktur Organisasi.....	53
Gambar 3.6.	Sketsa Daftar Guru.....	53
Gambar 3.7.	Sketsa Sarana .....	54
Gambar 3.8.	Prestasi Sekolah .....	54
Gambar 3.9.	Sketsa Denah Sekolah.....	55
Gambar 3.9.	Sketsa OSIS.....	55
Gambar 3.9.	Sketsa Ekstrakulikuler.....	56
Gambar 4.1.	Skema Pembuatan Aplikasi .....	57
Gambar 4.2.	Tampilan menu new.....	58
Gambar 4.3.	Tampilan Adobe Photoshop CS5.....	59

Gambar 4.4. Menu open Adobe Photoshop CS5 .....	59
Gambar 4.5. File open .....	60
Gambar 4.6. Lembar kerja Photoshop CS5 .....	60
Gambar 4.7. Menu save File .....	61
Gambar 4.8. Lokasi Save File.....	62
Gambar 4.9. Gambar1.jpg.....	62
Gambar 4.10. Gambar2.jpg.....	63
Gambar 4.11. Gambar3.jpg.....	63
Gambar 4.12. Tampilan Awal.....	64
Gambar 4.13. Lembar Kerja .....	65
Gambar 4.14. Pembuatan Tombol .....	65
Gambar 4.15. Letak Tools Style .....	66
Gambar 4.16. Hasil Pemberian Style.....	66
Gambar 4.17. Tombol1.PNG.....	67
Gambar 4.18. Tombol2.PNG.....	67
Gambar 4.19. Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	68
Gambar 4.20. Lembar Kerja Adobe Flash CS3 .....	69
Gambar 4.21. Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3 .....	69
Gambar 4.22. Memasukkan File ke dalam Stage .....	70
Gambar 4.23. Membuat Tombol Adobe Flash CS3 .....	71
Gambar 4.24. Jendela Timeline Adobe Flash CS3 .....	72
Gambar 4.25. Publish Setting .....	74
Gambar 4.26. Halaman Utama.....	75

Gambar 4.27. Halaman Profil .....	76
Gambar 4.28. Halaman Profil Sekolah .....	76
Gambar 4.29. Halaman Visi.....	77
Gambar 4.30. Halaman Misi.....	77
Gambar 4.31. Organisasi Sekolah.....	78
Gambar 4.32. Kepala Sekolah .....	78
Gambar 4.33. Komite Sekolah.....	79
Gambar 4.34. Tata Usaha Sekolah.....	79
Gambar 4.35. Wakil Kurikulum .....	80
Gambar 4.36. Wakil Kesiswaan.....	80
Gambar 4.37. Halaman Daftar Guru.....	81
Gambar 4.38. Tampilan Halaman Guru.....	81
Gambar 4.39. Halaman Sarana Sekolah .....	84
Gambar 4.40. Tampilan Halaman Kelas.....	84
Gambar 4.41. Tampilan Halaman Galeri.....	85
Gambar 4.42. Tampilan Halaman Prestasi Sekolah.....	86
Gambar 4.43. Tampilan Halaman Prestasi Akademik.....	87
Gambar 4.44. Tampilan Halaman UAS.....	87
Gambar 4.45. Tampilan Halaman Nilai UN .....	88
Gambar 4.46. Tampilan Halaman Lomba.....	88
Gambar 4.47. Tampilan Halaman Prestasi Non Akademik.....	89
Gambar 4.48. Tampilan Halaman Denah Sekolah.....	89
Gambar 4.49. Tampilan Halaman OSIS .....	90

Gambar 4.50. Tampilan Hal. Visi & Misi OSIS.....	90
Gambar 4.51 Tampilan Hal. Pengurus OSIS .....	91
Gambar 4.52. Tampilan Hal. Kegiatan OSIS .....	91
Gambar 4.53. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler .....	92

### DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Guru .....	30
Tabel 3.2. Rincian biaya Operasional .....	39
Tabel 3.3. Biaya manfaat .....	40
Tabel 3.4. Hasil Analisi.....	40
Tabel 4.1. Hasil Pengetesan .....	93



## 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.

SMP N 1 Candung merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kec. Candung Kab. Agam Sumatra Barat, dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMP N1 Candung kepada masyarakat luas terutama di daerah Canduang.

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 simplify 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 purposes of presentation, design magazines, create animations, and much more.*

*SMP N 1 Candung was one of the first secondary schools in the district. Candung Kab. Agam West Sumatra, with various promotions and publications to provide information about SMP N1 Candung to the general public, especially in the area Canduang.*

*The way this campaign is still felt less effective in achieving marketing targets that need to Generate a way of promotion using interactive media, and therefore in the process of designing interactive media to do with the concepts and strategies that mature to produce an attractive design, communicative, creating the impression modern and exclusive so as to achieve design goals. Multimedia interkatif media form aims to make it easier for members to find news information, a variety of cultural events, and a complete data membership*

*Keywords: Interactive Media, Promotion, School*