

**PEMBUATAN PROFIL SMA HANG TUAH TARAKAN BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Satriyo

10.02.7822

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

**PEMBUATAN PROFIL SMA HANG TUAH TARAKAN BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Satriyo

10.02.7822

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN PROFIL SMA HANG TUAH TARAKAN BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satriyo

10.02.7822

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 Januari 2013

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL SMA HANG TUAH TARAKAN BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satriyo

10.02.7822

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2013

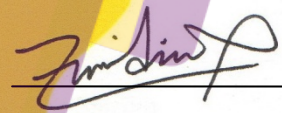
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

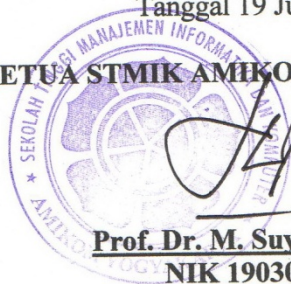
Sidiq Wahyu Surya W, M.Kom
NIK. 190000018

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Agustus 2013

Penulis



Satriyo
10.02.7822

HALAMAN MOTTO

Ingat Hanya pada Allah SWT apapun dan di manapun kita berada.

Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.

Berakit - rakit ke hulu, Berenang - renang Ketepian Bersakit - sakit dahulu, Bersenang - senang kemudian.

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.

Jika kau tidak bangun besok, jika seperti itu, hari ini hari terakhirmu di bumi. apa kau akan bangga atas yang telah kaulakukan dalam hidup ini? karena jika kau tidak, kau sebaiknya mulai memikirkanya.

Tidak akan ada hasil tanpa kerja keras.

Uang akan datang dan pergi, kita tahu itu, Hal yang paling penting dalam hidup adalah selalu dengan orang - orang Di ruangan ini, Di sini, sekarang Seperti kalian.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Ibu tersayang dan Bapak tersayang dengan segala perjuangan dan pengorbanan serta doa yang tak ada putusnya.
- Kakak dan adikku tersayang yang tetap setia memberikan semangat dan doa.
- Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya MI02.

Terima kasih kepada :

- Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai pembimbing yang telah mendampingi dan memberikan target yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- Semua temen-temen Kost GREEN,Ibu Bapak Soto,Bojoku VIKA yang telah memberikan supoort yang telah memberikan semangat dan doanya tidak pula tim sukses ian,andry,hamam,adhen,kucing,yogi,umam,bambang telah memfasilitasi game PES nya makasih atas semuanya itu indah pada waktunya karena kaian lah aku bisa sampai disini sekali lagi terimakasih semuanya.
- Teman-teman 10-D3MI-02 yang telah memberikan dukungan dan doa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PEMBUATAN PROFIL SMA HANG TUAH TARAKAN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI”**. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu prasyarat guna mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat tersusun dengan baik atas peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

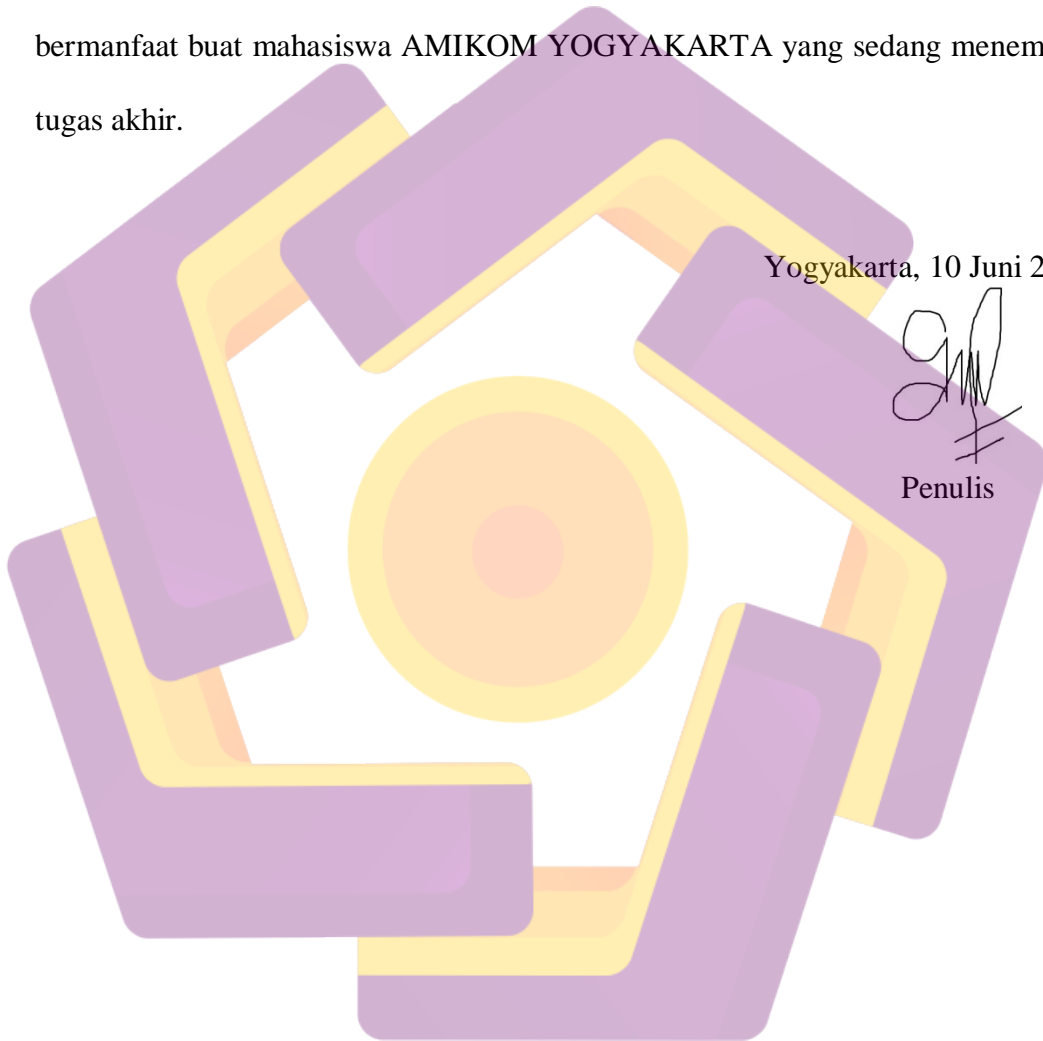
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing atas bantuan, bimbingan, dan arahnya selama penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Kepala Sekolah dan seluruh jajaran SMA HANG TUAH yang sudah memberi izin penelitian.
4. Kedua Orang Tua , yang selalu memberi Doa tanpa ada putusya,dan juga yang sudah memberika biaya selama kuliah ini.
5. Buat teman-teman Kost GREEN yang selalu ramai dan ceria
6. Buat teman-teman MI02 terima kasih banyak atas bantuanya. Semoga ketemu dengan kalian lagi di hari selanjutnya dan sukses semua.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu diperlukan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap semoga naskah Tugas Akhir ini dapat bermanfaat buat mahasiswa AMIKOM YOGYAKARTA yang sedang menempuh tugas akhir.

Yogyakarta, 10 Juni 2013



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Jadwal Rencana Kegiatan.....	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Umum Multimedia	8
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia	9
2.2 Struktur Informasi Multimedia	11
2.2.1 Struktur Linier	11
2.2.2 Struktur Hierarki.....	11
2.2.3 Struktur Non Linier	12
2.2.4 Struktur Kombinasi	12

2.3 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.4 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	15
2.4.1 Macromedia Director MX.....	15
2.4.2 Adobe Photoshop.....	21
2.4.3 Adobe Audition 3.....	25
2.5 Sistem Perangkat Keras Yang Digunakan.....	27
BAB III TINJAUAN UMUM	28
3.1 Sejarah Berdiri	28
3.2 Visi dan Misi SMA Hang Tuah Tarakan	29
3.2.1 Visi	29
3.2.2 Misi	29
3.3 Kurikulum	29
3.4 Jam Belajar	30
3.5 Fasilitas SMA Hang Tuah Tarakan	31
3.5.1 Ruang Kepala Sekolah	31
3.5.2 Ruang Wakil Kepala Sekolah	31
3.5.3 Ruang Guru	31
3.5.4 Ruang Tata Usaha (TU)	32
3.5.5 Ruang Kelas	32
3.5.6 UKS	32
3.5.7 Mushola	33
3.5.8 Perpustakaan	33
3.5.9 Aula	33
3.5.10 Kantin	34
3.5.11 Ruang Osis	34
3.5.12 Ruang Multimedia	34
3.5.13 Ruang Seni	34
3.5.14 Laboratorium Bahasa	34
3.5.15 Laboratorium Komputer	35
3.5.16 Laboratorium Biologi	35
3.5.17 Laboratorium Kimia	36

3.5.18 Laboraturium Fisika	36
3.6 Profil SMA Hang Tuah Tarakan	36
3.7 Prestasi SMA Hang Tuah Tarakan	37
3.8 Data Guru Dan Karyawan	37
BAB IV PEMBAHASAN	40
4.1 Mengidentifikasi Masalah	40
4.2 Merancang Konsep	41
4.3 Merancang Isi	41
4.4 Merancang Naskah	51
4.5 Merancang Grafik	55
4.6 Memproduksi Sistem	62
4.6.1 Pembuatan Desain Grafik	62
4.6.2 Mengimport Ke Director	69
4.6.3 Menyusun Halaman	71
4.6.4 Membuat Animasi	72
4.6.5 Pengaturan Link Halaman	72
4.6.6 Penggunaan Script	77
4.6.7 Mengubah File *.dir Menjadi File *.exe	77
4.6.8 Memproteksi File	79
4.6.9 Membuat File Autorun	80
4.7 Menggunakan Sistem	80
4.8 Pemeliharaan Sistem	82
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan.....	7
Tabel 3.1 Data guru dan karyawan.....	37
Tabel 3.2 Data Karyawan.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	24
Gambar 2.3 Struktur Non Linier	26
Gambar 2.4 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	26
Gambar 2.5 Tampilan Utama Director	27
Gambar 2.6 Menu Bar.....	32
Gambar 2.7 Score	37
Gambar 2.8 Property Inspector.....	38
Gambar 2.9 Tool Pallette	39
Gambar 2.10 Stage.....	40
Gambar 2.11 Cast Internal	40
Gambar 2.12 Tampilan Photoshop	41
Gambar 2.13 Tampilan Menu Bar	42
Gambar 2.14 Tampilan Option Bar dengan Tool Gradient.....	47
Gambar 2.15 Tampilan Option Bar dengan Tool Brush.....	51
Gambar 2.16 Tampilan Tool box.....	52
Gambar 2.17 Adobe Audition 3	52
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi SMA Hang Tuah Tarakan.....	53
Gambar 4.2 Sketsa Menu Utama	53
Gambar 4.3 Sketsa Sub Menu level 2	54
Gambar 4.4 Sketsa Menu Bangunan.....	54
Gambar 4.5 Sketsa Menu Ekskul	55
Gambar 4.6 Sketsa Menu Foto 1	55
Gambar 4.7 Sketsa Menu Foto 2	56
Gambar 4.8 Sketsa Informasi Foto	56
Gambar 4.9 Sketsa Informasi Denah	57
Gambar 4.10 New di Adobe Photoshop.....	57
Gambar 4.11 Rectangle Tool	58
Gambar 4.12 Garis Header.....	58

Gambar 4.13 Mengubah Warna Layer.....	59
Gambar 4.14 Pengaturan Warna Gradient	59
Gambar 4.15 Hasil Copy Paste.....	60
Gambar 4.16 Kotak Tombol.....	60
Gambar 4.17 Fill.....	61
Gambar 4.18 Hasil Pengaturan Fill.....	61
Gambar 4.19 Paste Bacground	62
Gambar 4.20 Tarik Layer Bacground	63
Gambar 4.21 Hasil akhir	63
Gambar 4.22 Pengaturan Stage	64
Gambar 4.23 Import.....	65
Gambar 4.24 Import Files	66
Gambar 4.25 Image option.....	67
Gambar 4.26 Drag Files	68
Gambar 4.28 Marker.....	69
Gambar 4.29 Insert Script	70
Gambar 4.30 Script Stop.....	70
Gambar 4.31 Hasil Score	71
Gambar 4.32 Behavior	72
Gambar 4.33 Jendela Behavior.....	74
Gambar 4.34 New Beavior.....	75
Gambar 4.35 Mouse Up Enter dan Leave	76
Gambar 4.36 Go to marker.....	77
Gambar 4.37 Tampilan Menu Publish Setting	77
Gambar 4.38 Tampilan Menu Projector	78
Gambar 4.39 Tampilan Menu image	78
Gambar 4.40 Tampilan Menu Update Movies Option	79

INTISARI

Diera teknologi informasi yang berkembang saat ini pola pikir masyarakat yang sudah tersentuh oleh teknologi informasi menjadi berubah. Banyak orang-orang yang mulai bersaing dalam dunia bisnis dengan menggunakan teknologi informasi. Bagi yang masih menggunakan teknik manual, mereka mulai ketinggalan dan sulit untuk bersaing.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi, pemanfaatan komputer untuk membantu tugas manusia sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi. Demikian juga penerapan teknologi sebagai media informasi, dengan teknologi, penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan mudah menyerap kepada subjek yang dituju.

Dengan ini penulis merancang sebuah DVD interaktif agar masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi. Untuk merancang DVD interaktif ini, penulis membuat rancangan masukan yang berisi profil SMA Hangtuh Tarakan, ilustrasi kegiatan belajar mengajar, struktur organisasi, visi dan misi, tenaga pengajar. Penulis menggunakan *Macromedia Director MX*.

Kata Kunci : Aplikasi, DVD Interaktif, Multimedia

ABSTRACT

In this technology of information's era, people's mindset that has been touched by technology of information is changing. A lot of people start to compete in business by using technology of information. Even for those who are using manual technique, they are getting lost and hard to compete

As the technology grows especially in technology of information, the using of computer to help human is needed to get the highest point of effectivity and efficiency. Along with technology of information as information media, with technology, information is easy to be delivered.

Because of this, writer has designed an interactive DVD for people can easily get information. In order to design this interactive DVD's, writer has made a design's suggestion that includes Hangtuah Tarakan highschool profile, teaching and learning's situation, organization's structure, vision and mission, lecturer. writer uses Macromedia Director MX.

Keyword : Application, DVD Interactive, Multimedia

