

**PERANCANGAN PROFILE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 JOGONALAN**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

JALAL SAYUTI 06.02.6349

RYAN ADITYA WIBOWO 06.02.6369

GALIH HARDHIAN 06.02.6373

FAJAR SIDIK SAPUTRO 06.02.6375

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

**PERANCANGAN PROFILE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 JOGONALAN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat
sarjana D3 pada jurusan Manajemen Informatika



Disusun Oleh :

JALAL SAYUTI 06.02.6349

RYAN ADITYA WIBOWO 06.02.6369

GALIH HARDHIAN 06.02.6373

FAJAR SIDIK SAPUTRO 06.02.6375

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

2010

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan Profile Interaktif Sebagai Media Informasi
Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jogonalan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jalal Sayuti

06.02.6349

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 3 Mei 2010

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Ahli Madya Komputer tanggal 31 Juli 2011

Ketua STMIK Amikom Yogyakarta

Prof.Dr.M.Suyanto, MM.

NIK.190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan Profile Interaktif Sebagai Media Informasi
Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jogonalan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jalal Sayuti

06.02.6349

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, S.Kom.

NIK. 190000001

Kusnawi, S.Kom.M.Eng.

NIK. 190302112

Tanda Tangan



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agus Purwanto', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademi di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 Juni 2011

Nama	NIM	Tanda tangan
Jalal Sayuti	06.02.6349	_____
Ryan Aditya Wibowo	06.02.6369	_____
Galih Hardhian	06.02.6373	_____
Fajar Sidik Saputro	06.02.6375	_____

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Serta dukungan dan doa dari keluarga, teman-teman, kerabat, dan semuanya, saya ucapkan banyak terimakasih.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Keluargaku tercinta yang telah banyak memberikan dukungan, semangat dan doa sehingga saya dapat seperti ini.
- Pak Erik yang telah banyak membimbing dan memberi masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- SMA Negeri 1 Jogonalan yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian.
- Cintaku Murtini yang telah memberi motivasi dan semangat.
- Galih Hardian yang telah mengajari program – program aplikasi dalam pembuatan Tugas Akhir.
- Nanda yang nyumbangin suaranya buat backsound.
- Temen – temen Taku (Ryan, Galih, Fajar) yang banyak membantu. Semangat..semangat..!!!!!! Aku doain cepet lulus pendaran.
- Buat temanku Fajar/Genjor yang belum lulus aku doakan cepat lulus dan sukses.

HALAMAN MOTTO

HIDUP YANG BERARTI IALAH HIDUP YANG SELALU BERSYUKUR, SABAR DAN MENERIMA KENYATAAN.

ORANG YANG BAIK IALAH ORANG YANG BISA BERGUNA BAGI ORANG LAIN.

CARILAH HARTA SEBANYAK MUNGKIN SEAKAN – AKAN KAMU AKAN HIDUP SELAMA - LAMANYA, DAN BERIBADAHLAH DENGAN SUNGGUH – SUNGGUH SEAKAN – AKAN KAMU AKAN MATI ESOK HARI.

GUNAKANLAH WAKTU SEBAIK MUNGKIN AGAR TIDAK MENYESAL DI KEMUDIAN HARI.

Jalal Sayuti

KATA PENGANTAR

Atas berkat Rahmat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Karunianya kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “ Perancangan Profile Interaktif Sebagai Media Inforrmasi pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jogonalan Klaten “ untuk melengkapi salah satu persyaratan guna memperoleh derajat Ahli Madya di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

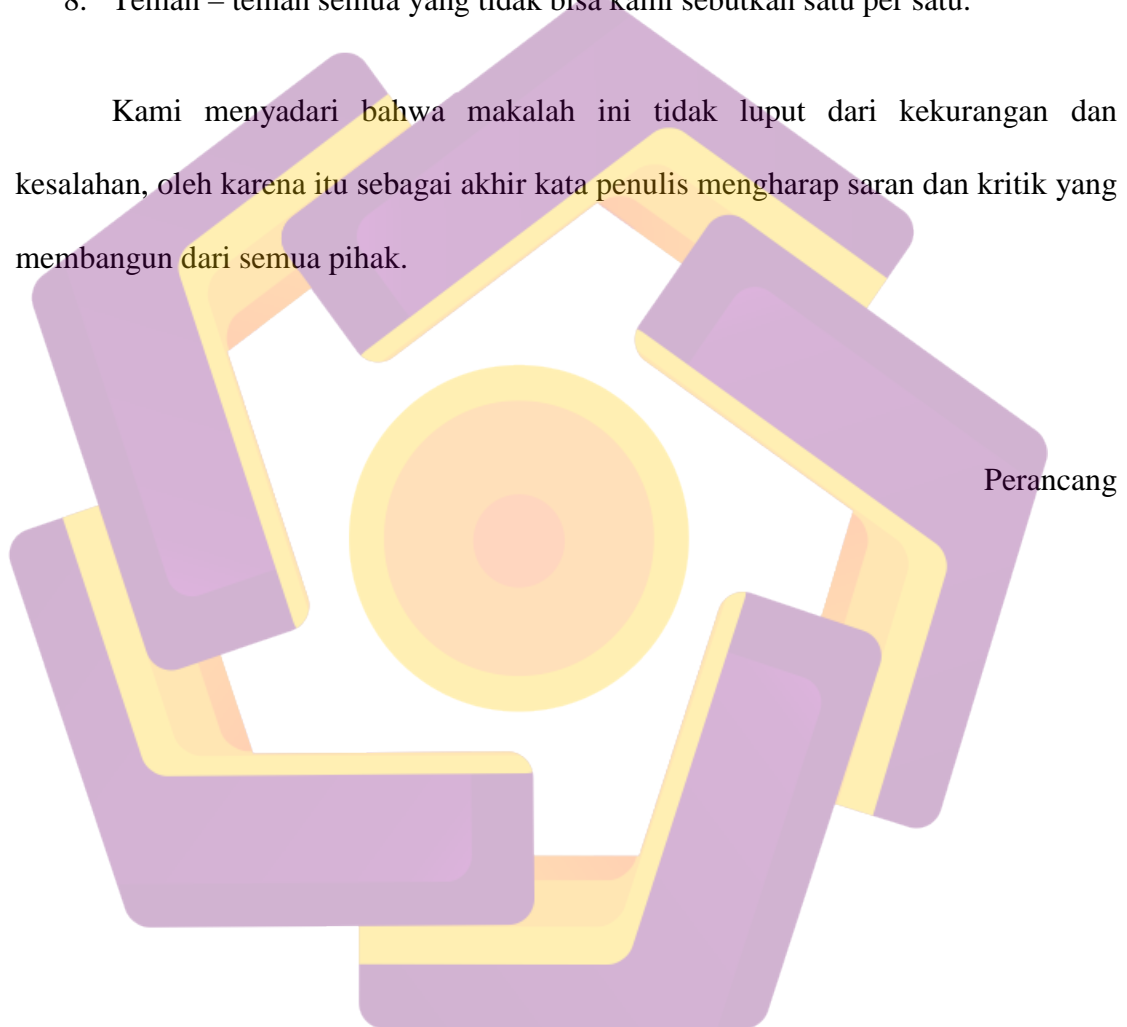
Kami menyadari bahwa makalah ini sederhana dan masih banyak kekurangan, namun kami berharap hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan bagi mahasiswa pada khususnya.

Makalah ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu perkenankanlah kami menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya atas segala bimbingan, dorongan, bantuan dan saran – sarannya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dra. Ryryn Purwanti HR, M.Hum selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Jogonalan tahun 2008 – 2010.
3. Drs. Kawit Sudiyono selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Jogonalan 2010.
4. Dra. Sri Supeni Kapti selaku wakil kepala sekolah Urusan Kurikulum SMA Negeri 1 Jogonalan.

5. Semi Royanto, BA selaku Kepala Tata Usaha SMA Negeri 1 Jogonalan.
6. Erik Hadisaputra, S.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan makalah ini.
7. Orang tua yang telah memberikan dorongan dan masukan.
8. Teman – teman semua yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Kami menyadari bahwa makalah ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu sebagai akhir kata penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi
Intisari.....	xvii
Abstract.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

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. Rencana Penelitian.....	7

BAB II DASAR TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.2. Peranan Multimedia.....	11
2.3. Fungsi Efektif Multimedia.....	12
2.4. Teknik Penyajian Multimedia.....	13
2.5. Konsep Dasar Informasi	14
2.6. Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
1. Struktur Linier.....	15
2. Struktur Hirarki.....	15
3. Struktur Piramida.....	16
4. Struktur Polar	16
2.7. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	17
2.8. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	21
1. Macromedia Director MX 2004.....	21
2. Adobe Photoshop CS2	26

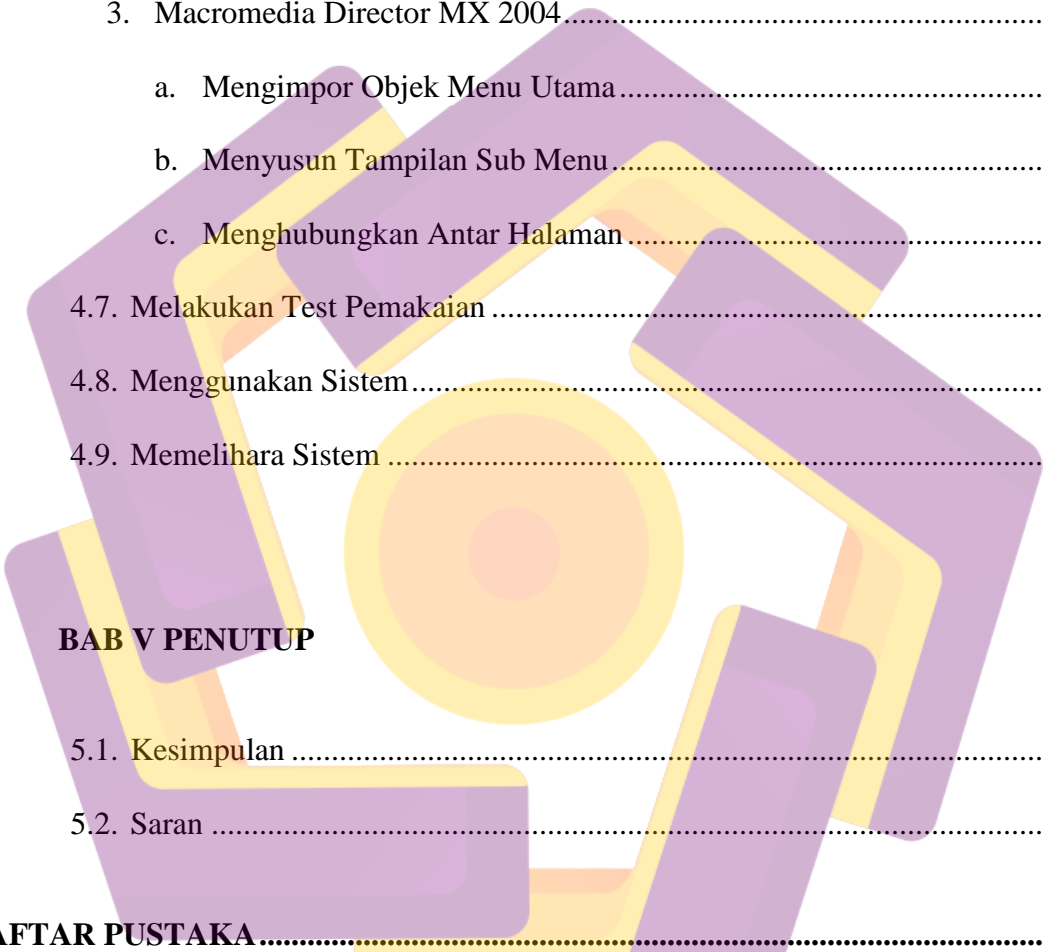
3. Sothink SWF Easy	31
4. Cool Edit Pro 2.0.....	32
2.9. Spesifikasi Perangkat Keras dan Sistem Operasi.....	33

BAB III TINJAUAN UMUM

3.1. Sejarah Berdirinya	34
3.2. Visi dan Misi.....	35
3.3. Fasilitas Sekolah	36
3.4. Struktur Organisasi	38
3.5. Tujuan Sekolah	41
3.6. Program Peningkatan Mutu Akademik.....	41
3.7. Program Urusan Kurikulum.....	44
3.8. Prestasi yang Pernah Diraih Sekolah	45
3.9. Prasarana yang Lain	47
3.10. Ekstakurikuler.....	48
3.11. Profil Sekolah	49

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

4.1. Identifikasi Masalah.....	51
4.2. Merancang Konsep	51
4.3. Merancang Isi.....	52
4.4. Merancang Naskah.....	55



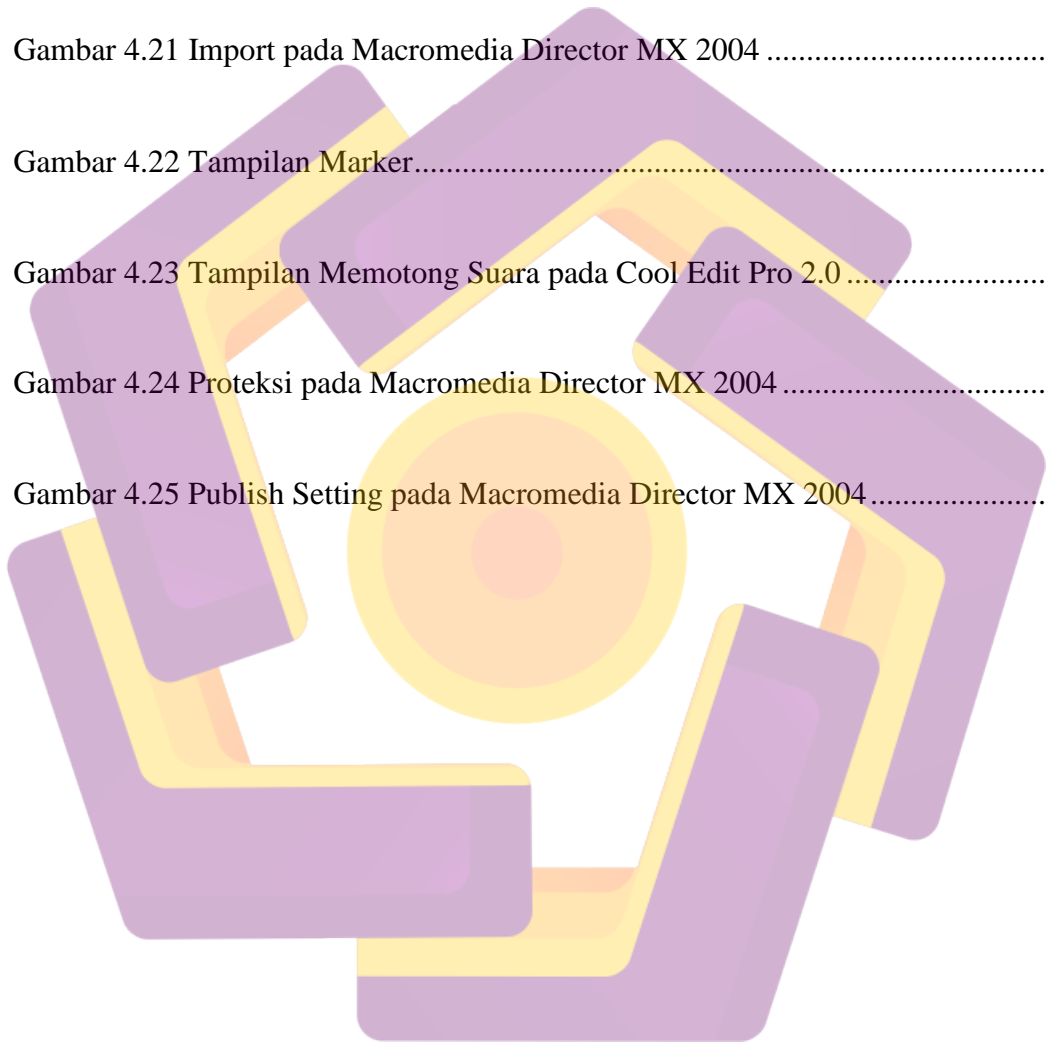
4.5. Merancang Grafik	64
4.6. Memproduksi Sistem	72
1. Adobe Photoshop CS2	73
2. Sothink SWF Easy	74
3. Macromedia Director MX 2004	77
a. Mengimpor Objek Menu Utama	77
b. Menyusun Tampilan Sub Menu	78
c. Menghubungkan Antar Halaman	79
4.7. Melakukan Test Pemakaian	87
4.8. Menggunakan Sistem	88
4.9. Memelihara Sistem	89
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	15
Gambar 2.2 Struktur Hirarki.....	15
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	17
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	22
Gambar 2.7 Tools Macromedia Director MX 2004.....	24
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS2.....	27
Gambar 2.9 Tampilan Sothink SWF Easy.....	32
Gambar 2.10 Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	38
Gambar 3.2 Tampak Depan SMA Negeri 1 Jogonalan.....	49
Gambar 4.1 Diagram Rancangan Program Aplikasi.....	53
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Intro.....	64

Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Profil.....	66
Gambar 4.5 Rancangan Sejarah	67
Gambar 4.6 Rancangan Visi Misi.....	67
Gambar 4.7 Rancangan Tujuan.....	68
Gambar 4.8 Rancangan Staf Pimpinan.....	69
Gambar 4.9 Rancangan Fasilitas.....	69
Gambar 4.10 Rancangan Galeri Foto.....	70
Gambar 4.11 Rancangan Prestasi.....	70
Gambar 4.12 Rancangan Akademik	71
Gambar 4.13 Rancangan Creator	72
Gambar 4.14 Cara Kerja Memproduksi Sistem.....	73
Gambar 4.15 Tampilan New Pada Adobe photoshop CS2.....	74
Gambar 4.16 Background Profil	74
Gambar 4.17 Pilihan Button pada Sothink SWF Easy	75

Gambar 4.18 Mengedit Teks pada Sothink SWF Easy.....	76
Gambar 4.19 Save as pada Sothink SWF Easy.....	76
Gambar 4.20 New movie	77
Gambar 4.21 Import pada Macromedia Director MX 2004	78
Gambar 4.22 Tampilan Marker.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Memotong Suara pada Cool Edit Pro 2.0	80
Gambar 4.24 Proteksi pada Macromedia Director MX 2004	85
Gambar 4.25 Publish Setting pada Macromedia Director MX 2004.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan April – Juli 2009.....	7
Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia	19
Tabel 2.2 Fungsi Tools Macromedia Director MX 2004.....	24
Tabel 2.3 Fungsi Tools Adobe Photoshop CS2.....	30
Tabel 3.1 Fasilitas Sekolah	36
Tabel 3.2 Daftar Guru SMA Negeri 1 Jogonalan	39
Tabel 3.3 Tabel Mutu Akademik.....	41
Tabel 3.4 Tabel Kurikulum.....	44
Tabel 3.5 Tabel Prestasi 2008 – 2009	45
Tabel 3.6 Tabel Prestasi 2007 – 2008.....	46
Tabel 3.7 Tabel Prasarana yang Lain.....	47
Table 5.1 Merancang Naskah.....	55

INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat membuat bermacam – macam aktivitas dan kehidupan sehari – hari tidak lepas dari media informasi, informasi yang didapat bisa dari media cetak maupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dalam bentuk multimedia juga tidak ketinggalan. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informative yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar video yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Membuat profile dari SMA N 1 Jogonalan. Isi dari profile tersebut adalah tentang halaman profil yang terdiri dari sejarah, visi misi, dan tujuan, staf pimpinan, fasilitas, gallery foto, prestasi, akademik, creator yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan SMA N 1 Jogonalan kepada pihak – pihak yang berkepentingan.

Perancangan isi multimedia dalam bentuk interaktif tentang SMA N 1 Jogonalan akan dibagi menjadi beberapa level yang masing – masing level mempunyai sub level.

Kata kunci : teknologi, informasi, multimedia, teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

ABSTRACT

Science and technology are developing with Quickly create a wide - range of activities and life a day - the day can not be separated from the information media, information which can be obtained from print media and media electronics. The role of information technology in the form Multimedia is also no lag. Multimedia is tool that can create an interactive presentation and that combine informative text, graphics, animation, audio, video images are used to advantage compete.

Create a profile of SMA N 1 Jogonalan. The contents of the profile it is about the profile pages which consist of history, vision, mission, and goals, staff leadership, facilities, photo gallery, achievements, academic, creator of the future will be used as a means to introduce more and inform the SMA N 1 Jogonalan to the party –interested parties.

The design of multimedia content in an interactive form about SMA N 1 Jogonalan will be divided into several each level - each level has a sub-level.

Key words: technology, information, multimedia, text, graphics, animation, audio, and video images.

