

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
SMA BHINNEKA TUNGGAL IKA**

SKRIPSI



disusun oleh

Anggit Eko Prasetyo

09.12.3830

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

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
SMA BHINNEKA TUNGGAL IKA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Anggit Eko Prasetyo

09.12.3830

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
SMA BHINNEKA TUNGGAL IKA**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :

Anggit Eko Prasetyo

09.12.3830

**Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 September 2012**

Dosen Pembimbing

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
SMA BHINNEKA TUNGGAL IKA**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :
Anggit Eko Prasetyo

09.12.3830

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 february 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer
tanggal 20 Februari 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 20 februari 2013

Anggit Eko Prasetyo

09.12.3830

HALAMAN MOTTO

- *Some Will, Some Will Not, So What ?*
Seseorang diluar sana mungkin ada yang menyukai mu, dan ada pula yang tidak menyukaimu, yang terpenting adalah lakukan hal yang baik dan berdampak positive untuk dirimu dan orang lain
- *Perfect Time is Bullsit !*
- Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu. Kita akan tau itu adalah waktu yang tepat kalo kita telah mencobanya, bukan dengan menunggunya
- Jika kamu mau mendapatkan yang terbaik, tinggalkan *zona nyamanmu!*
- Jadikanlah kekecewaan masa lalu menjadi senjata sukses dimasa depan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsiku ini aku ucapkan banyak terima kasih kepada :

- ✓ *Allah SWT* sebagai tempatku berkeluh kesah sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan berarti, terima kasih *Allah SWT* Engkau selalu menuntunku dengan jalanMU, melalui kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan semangat yang luar biasa.
- ✓ Orang Tua Terkasih. Terimakasih telah menjadi ayah terbaik dan ayah juara satu sedunia, engkau sosok teladan. Terimakasih Ibu, kasih sayangmu begitu hangat. Kalianlah satu - satunya alasan untuk bertahan atas segala sitasi dan berbagai macam lingkungan yang berusaha mematahkan jalanku dalam meraih cita - cita. Terimakasih atas semua kerja keras, peluh keringat ayah dan ibu tak akan pernah sia - sia. Terimakasih telah membuat semua orang iri atas semangat dan kasih sayang ini. *Lihatlah kesuksesan anakmu beberapa tahun lagi!*
- ✓ Terimakasih buat seluruh keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kalian membuatku sadar betapa beruntungnya aku hidup dan dibesarkan dengan kasih sayang yang melimpah.
- ✓ Terimakasih buat teman - teman keluarga besar S1 - SI - 05, kalian telah mewarnai hari - hariku selama masa - masa indah perkuliahan
- ✓ Teman - teman kost Doni, Reza, Ali, Ganang kalian sungguh teman - teman satu atap yang kompak dan menyenangkan
- ✓ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak.
- ✓ Kampus ungu tercinta, *Tempat Kuliah Orang Berdasi*. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen yang telah berbagi ilmunya. Teruntuk dosen pembimbing Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, sungguh luar biasa bimbingannya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada SMA Bhinneka Tunggal Ika”**

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.

5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Kelurga besar yang telah memberikan doa, motifasi, dan finansial hingga menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
7. Teman – teman SI-05 angkatan 2009 yang meluangkan waktu untuk memberi saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Untuk pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari sempurna, maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 23 Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTI SARI	xix
ABSTRACT.....	xviii
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. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	6

II. LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1. Penelitian Terdahulu	8
2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.2.1. Sistem.....	8
2.2.2. Informasi	10
2.3.3. Sistem Informasi	11
2.3. Konsep Dasar Multimedia	12
2.3.1. Sejarah Multimedia	12
2.3.2. Pengertian Multimedia	13
2.3.3. Elemen-elemen Multimedia	14
2.3.3.1. Teks.....	14
2.3.3.2. Picture	15
2.3.3.3. Audio.....	15
2.3.3.4. Video.....	16
2.3.3.5. Animation	16
2.4. Konsep Dasar Animasi	17
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia	18
2.5.1. Struktur Linier	18
2.5.2. Struktur Hierarki	18
2.5.3. Struktur Piramida	19
2.5.4. Struktur Polar	19
2.6. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	20
2.6.1. Mendefinisikan Masalah	20
2.6.2. Merancang Konsep.....	20
2.6.3. Merancang Isi	20
2.6.4. Menulis Naskah.....	21
2.6.5. Merancang Grafik	21
2.6.6. Memproduksi Sistem.....	21
2.6.7. Melakukan Tes Pemakaian.....	21
2.6.8. Menggunakan Sistem	21

2.6.9. Memelihara Sistem.....	21
2.7. Software yang digunakan.....	22
2.7.1. Adobe Flas CS3.....	22
2.7.1.1. Action Script.....	25
2.7.2. Adobe Photoshop CS5.....	26
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
3.1. Gambaran Umum.....	28
3.1.1. Profil Sekolah.....	28
3.1.2. Visi dan Misi.....	28
3.1.3. Mendefinisikan Masalah.....	29
3.2. Analisis Kinerja (Performance).....	30
3.2.1. Analisis Kinerja (Performance).....	30
3.2.2. Analisis Efisiensi (Efficiency).....	32
3.2.3. Analisis Pelayanan.....	33
3.2.4. Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.2.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.2.4.2. Analisis Kelayakan Operasional.....	34
3.2.4.3. Analisis Kelayakan Ekonomi.....	35
3.2.5. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.3. Merancang Konsep.....	37
3.3.1. Merancang Isi.....	37
3.3.2. Merancang Naskah.....	42
3.3.3. Merancang Grafik.....	48
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1. Implementasi Sistem.....	58
4.1.1. Skema Pembuatan Program Profil Sekolah.....	59
4.1.2. Pembuatan Background.....	59
4.1.3. Pembuatan Tombol.....	64

4.1.4. Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional	68
4.1.5. White Box	74
4.1.6. Black Box.....	84
4.1.6.1. Pengujian loading File	84
4.1.6.2. Pengujian Error Sistem.....	85
4.1.6.3. Pengujian Pengguna.....	86
4.2. Manual Program	88
4.2.1. Halaman Intro dan Halaman Utama	88
4.2.2. Halaman Profil	90
4.2.3. Halaman Struktur Organisasi Sekolah	90
4.2.4. Halaman Sarana	93
4.2.5. Halaman Daftar Guru.....	93
4.2.6. Halaman Osis	95
4.2.7. Halaman Eskul	96
4.2.8. Halaman Tata Tertib	97
4.3. Mengetes Sistem	97
4.4. Menggunakan Sistem	100
4.5. Memelihara Sistem	101
4.5.1. Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif)	101
V. PENUTUP.....	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan	6
Tabel 2.1. Tipe Data dan Variabel	25
Tabel 3.1. Analisis Kinerja.....	30
Tabel 3.2. Analisis Informasi.....	31
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi.....	31
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian	32
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi	32
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan	33
Tabel 3.7. Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
Tabel 3.8. Biaya Perancangan.....	35
Tabel 3.9. Perangkat Keras	36
Tabel 3.10. Perangkat Lunak	36
Tabel 3.11. Naskah CD Interaktif Company Profil.....	43
Tabel 4.1. Hasil Pengujian Loading File.....	85
Tabel 4.2. Hasil Pengujian Error Sistem	85
Tabel 4.3. Tabel Responden.....	87
Tabel 4.4. Hasil Pengetesan	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Sistem	10
Gambar 2.2. Siklus Informasi	11
Gambar 2.3. Konsep Sistem Informasi	12
Gambar 2.4. Elemen-elemen Multimedia	14
Gambar 2.5. Desain Struktur Linier	18
Gambar 2.6. Desain Struktur Hierarki	18
Gambar 2.7. Desain Struktur Piramida	18
Gambar 2.8. Desain Struktur Polar	19
Gambar 3.9. Tampilan Awal Adobe Flas CS3	24
Gambar 3.10. Tampilan Awal Adobe Photoshop CS5	27
Gambar 3.1. Struktur Hierarki	39
Gambar 3.2. Sketsa Halaman Intro	48
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Utama	49
Gambar 3.4. Sketsa Halaman Profil	50
Gambar 3.5. Sketsa Halaman Struktur Organisasi	51
Gambar 3.6. Sketsa Halaman Sarana	52
Gambar 3.7. Sketsa Halaman Daftar Guru	54
Gambar 3.8. Sketsa Halaman Osis	55
Gambar 3.9. Sketsa Halaman Eskul	56

Gambar 3.10. Sketsa Halaman Tata Tertib	58
Gambar 4.1. Skema Pembuatan Aplikasi.....	59
Gambar 4.2. Tampilan menu new	60
Gambar 4.3. Tampilan Adobe Photoshop CS5	61
Gambar 4.4. Menu open Adobe Photoshop CS5	61
Gambar 4.5. File open.....	62
Gambar 4.6. Lembar kerja Photoshop CS5.....	62
Gambar 4.7. Menu save File	63
Gambar 4.8. Lokasi Save File	64
Gambar 4.9. Tampilan Awal.....	64
Gambar 4.10. Lembar Kerja.....	65
Gambar 4.11. Pembuatan Tombol	65
Gambar 4.12. Letak Tools Style	66
Gambar 4.13. Hasil Pemberian Style	66
Gambar 4.14. Tombol1.png	67
Gambar 4.15. Logo SMA Bhinneka Tunggal Ika.png	67
Gambar 4.16. Tombol Home.png	67
Gambar 4.17. Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	68
Gambar 4.18. Lembar Kerja Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.19. Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.20. Memasukkan File ke dalam Stage.....	70

Gambar 4.21. Membuat Tombol Adobe Flash CS3.....	71
Gambar 4.22. Jendela Timeline Adobe Flash CS3	71
Gambar 4.23. Publish Setting.....	74
Gambar 4.24. Halaman Intro.....	88
Gambar 4.25. Halaman Utama.....	89
Gambar 4.26. Halaman Profil	90
Gambar 4.27. Halaman Struktur Organisasi	91
Gambar 4.28. Halaman Sarana.....	92
Gambar 4.29. Halaman Daftar Guru	93
Gambar 4.30. Halaman Osis	95
Gambar 4.31. Halaman Eskul	96
Gambar 4.32. Halaman Tata Tertib.....	97

BAB I INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Informasi dapat dengan mudahnya di dapat dari berbagai media yang saat ini tersedia. Semua itu hanya bertujuan satu, yaitu memudahkan apa yang dilakukan manusia. Dalam hal ini saya ingin membuat “Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada SMA Bhinneka Tunggal ika”

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan Media Promosi SMA Bhinneka Tunggal ika Berbasis Multimedia ini yaitu : Adobe Flash CS 3 sebagai penyusun program dan pengolah animasi dan Photoshop untuk mendesain Baground software-software tersebut akan disusunlah Media promosi ini.

Tujuan dari pembuatan media promosi ini adalah untuk memudahkan pihak sekolah dalam melakukan kegiatan promosi, sehingga kegiatan promosi sekolah menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra SMA Bhinneka Tunggal ika itu sendiri.

Kata kunci : Media Interaktif, Media Promosi, SMA Bhinneka Tunggal ika

ABSTRACT

The development of information technology is increasingly supporting human creativity to achieve maximum results in all areas. One of the most prominent aspect is the role of media computer with various software applications to improve the delivery of information. One of the advances in information technology is the most striking in the field of multimedia. Multimedia applications are able to produce the information becomes more beautiful and lively. Multimedia application form used is interactive multimedia, which takes an active role of the user in search of information. Information can be easily obtained from a variety of media that are currently available. Everything was just aimed at one, which is what makes it easy man. In this case I want to create a "School Profile-Based Multimedia As a Means of Communication of information on the Unity High School ika"

The software used in the manufacture of Unity High School Media Campaign ika-Based Multimedia are: Adobe Flash CS 3 as a constituent programs and animation processing and Photoshop to design Baground software will be drafted Media promotion.

The objective of the media campaign is to facilitate the school in conducting promotional activities, so the school promotional activities become more effective and efficient, and can improve the image of the Unity High School ika itself.

Keywords: Interactive Media, Media Promotion, Bhinneka Tunggal Ika High School