

**MEDIA PRESENTASI PROFIL SD NEGERI 3 KLATEN SEBAGAI
ALAT PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh:

Ela Pramita Sari K 10.01.2686

Triningsih rahayu 10.01.2687

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

2013

**MEDIA PRESENTASI PROFIL SD NEGERI 3 KLATEN SEBAGAI
ALAT PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya

Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Ela Pramita Sari K 10.01.2686

Triningsih rahayu 10.01.2687

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PRESENTASI PROFIL SD NEGERI 3 KLATEN SEBAGAI ALAT PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

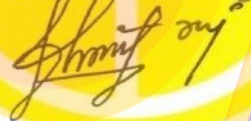
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ela Pramitasari Khasanah 10.01.2686

Triningsih Rahayu 10.01.2687

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Mei 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M. Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PRESENTASI PROFIL SD NEGERI 3 KLATEN
SEBAGAI ALAT PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ela Pramitasari Khasanah 10.01.2686

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 10 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

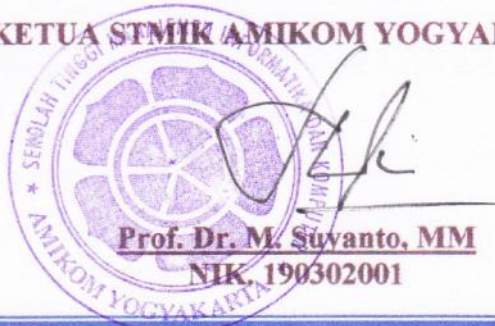
Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PRESENTASI PROFIL SD NEGERI 3 KLATEN SEBAGAI
ALAT PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Triningsih Rahayu

10.01.2687

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

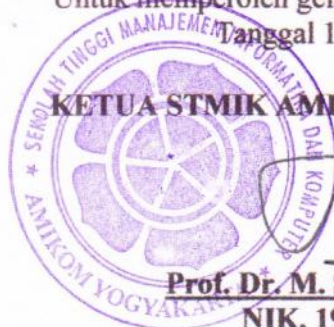
Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah 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 akademis di suatu institusi akademis Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Yogyakarta, 31 Mei 2013

1. Ela Pramitasari K 10.01.2686

2. Triningsih Rahayu 10.01.2687

MOTTO

Hargai proses untuk menuju sukses, Jagalah yang kita punya jangan sampai menyesal dikemudian hari ketika kita tahu mereka telah meninggalkan kita. Syukuri anugrah akan nasib dan takdir jangan pernah menyerah berjuang sampai akhir, mewujudkan semua mimpi, lakukan semua dari hati. Hargailah orang lain maka kamu akan dihargai juga sedemikian kamu menghargai orang itu.

Setiap hasil yang kamu peroleh, jadikan sebagai tolok ukur, perbandingan pengalaman, motivasi dan sebagai cerminan dari kamu untuk menyambut harapan dimasa depan.

By: Ela pramitasari k

MOTTO

"Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.....Jika kita benar-benar siap akan suatu hal maka Allah akan memberi keberuntungan itu pada kita.. Maka teruslah berikhtiar dan berdoa, Agar kita sampai pada kesiapan saat bertemu dengan kesempatan"



By : Triningsih Rahayu

PERSEMBAHAN

- *Segala puji syukur bagi allah, dengan segala cobaan dan kebahagiaan yang telah Engkau berikan pada hambamu yang lemah ini hingga aku dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- *Makasih buat orang tua atas doa,dukungan dan jasa jasa beliau yang sudah mendidik aku sampai saat ini dan makasih buat adek adek aku yang sudah memberi motifasi,semangat dan doanya,semoga aku menjadi kebanggaan kalian.*
- *Makasih buat bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang sudah membimbing kami sampai menyelesaikan Tugas Akhir kami.*
- *Makasih buat patner ku Triningsih Rahayu tanpa mu dan kerjakeras kita semua gak akan bisa seperti ini.*
- *Makasih buat teman-teman kost sakinah yang sudah mendukung dan menghibur aku dan agus makasih sudah membantu kami dan teman 10D301 dan Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.*

By: Ela Pramitasari k

PERSEMBAHAN

- ✚ *Segala puji syukur kepada Allah SWT,karna Ridhonya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- ✚ *Kepada kedua orang tuaku tercinta,Begitu besar cinta dan kasih yang kalian beri untuku,Terimakasih atas segala doa,dukungan serta pengorbanan kalian yang tak ternilai,semoga aku bisa membahagiakan & membanggakan kalian.*
- ✚ *Terimakasih buat kakak-kakaku atas doa dan dukungan kalian slama ini, dan juga kedua ponakanku yang lucu yang slalu menghiburku ☺*
- ✚ *Terimakasih buat partnerku TA ,Ela Pramithasari Khasanah dengan perjuangan kita bersama akhirnya kita bisa menyelesaikan Tugas akhir kita.*
- ✚ *Terimakasih buat pak Dhani Ariatmanto,M.Kom yang sudah membimbing kami sampai menyelesaikan Tugas Akhir kami.*
- ✚ *Terima kasih untuk sahabat & teman – teman 10 D3TI 01 atas bantuan dan dukungannya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Aku akan slalu merindukan kalian,Salam Sukses untuk kalian semua.*
- ✚ *Terimakasih Buat sahabat-sahabatku makasih atas doa dan dukunganya .*

By : Triningsih Rahayu

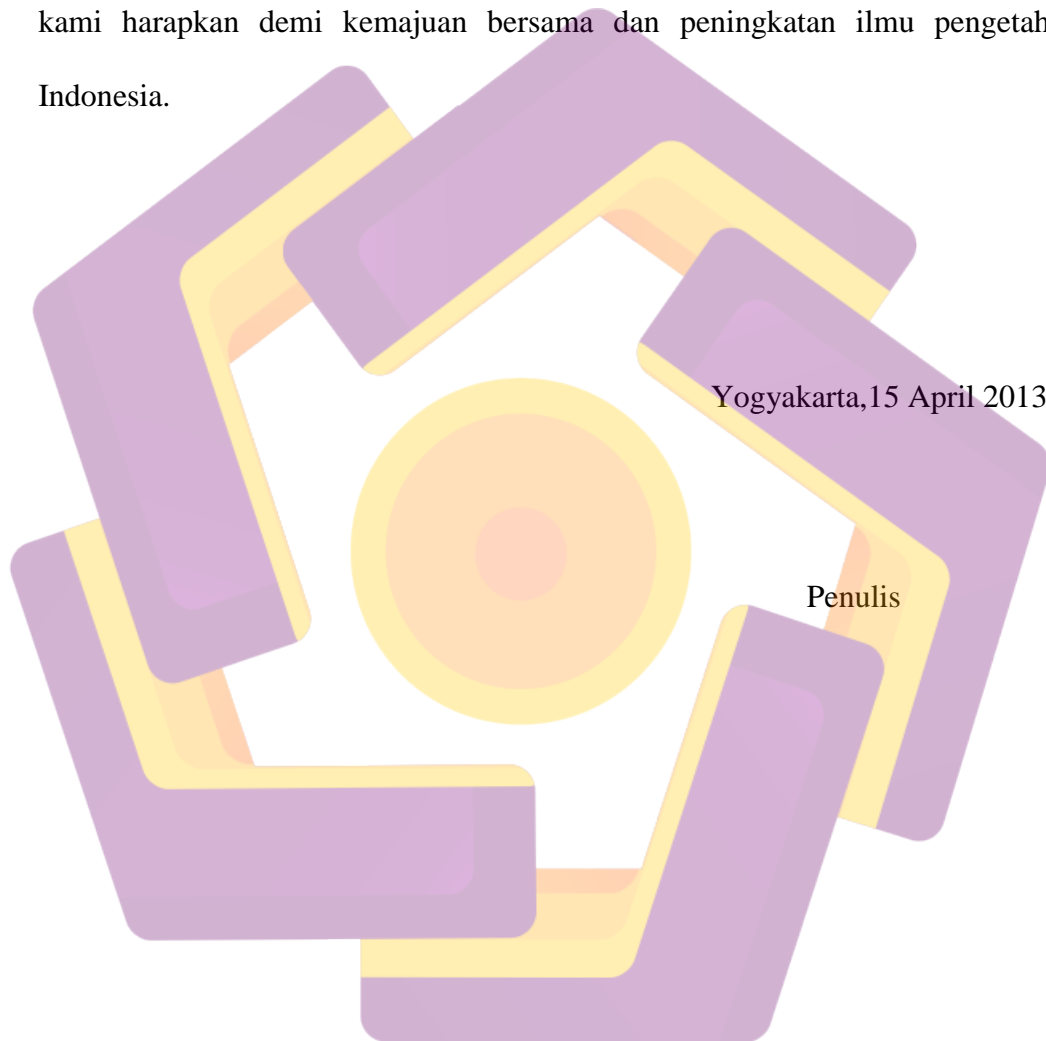
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT. Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli madya komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak, oleh karena itu tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak, ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan D3 Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.



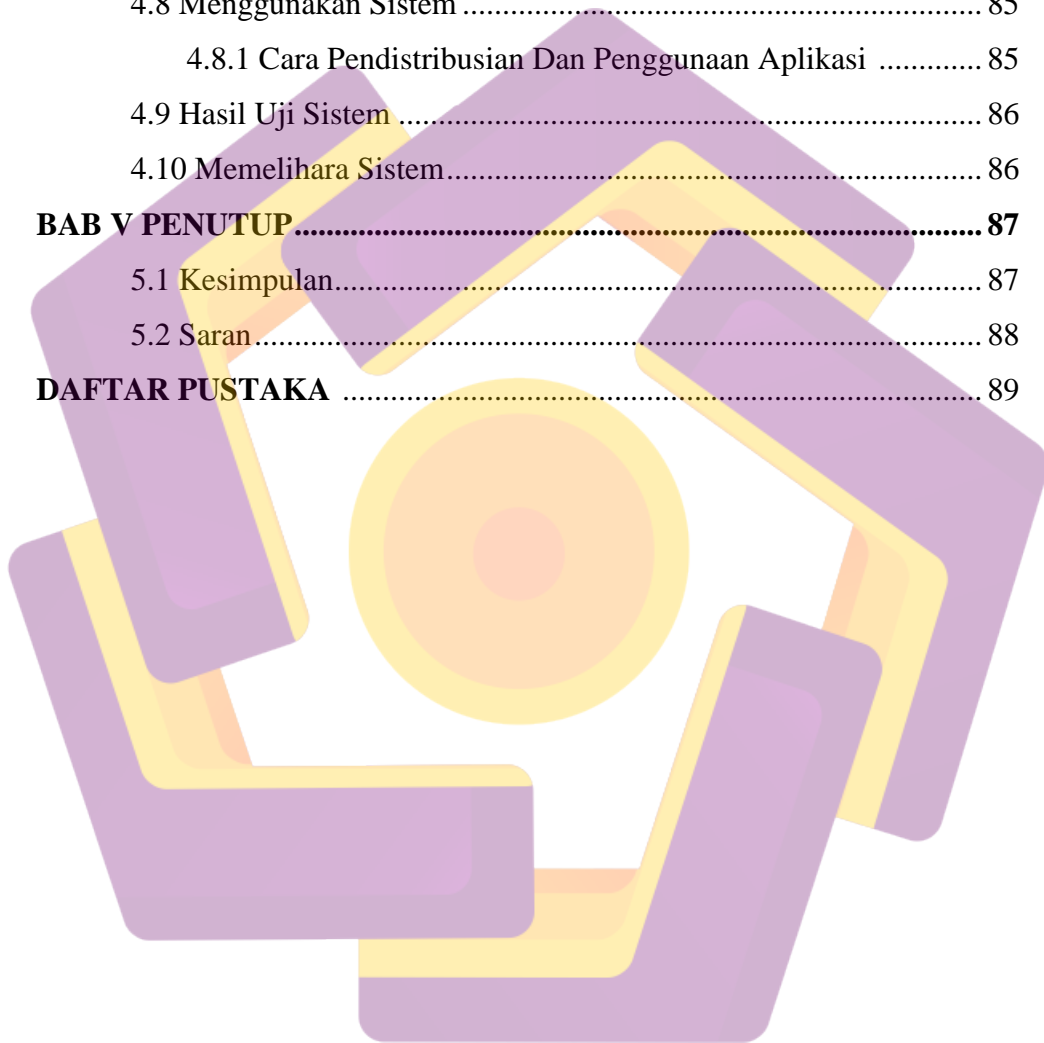
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN KEASLIAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Observasi	4
1.5.2 Metode Wawancara	4
1.5.3 Metode Pustaka	5
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Rencana Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Definisi Multimedia	9
2.2 Objek-Objek Multimedia	10

2.2.1 Teks	10
2.2.2 Grafik	10
2.2.3 Suara.....	11
2.2.4 Video	11
2.2.5 Animasi	11
2.3 Sistem Penyajian Multimedia.....	12
2.3.1 Sistem Informasi Multimedia Interaktif	12
2.3.2 Sistem Looping/Presentasi	13
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	14
2.4.1 Struktur Linear	14
2.4.2 Struktur Menu	15
2.4.3 Struktur Hierarki	16
2.4.4 Struktur Jaringan	17
2.4.5 Struktur Kombinasi	18
2.5 Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia..	20
2.6 Sistem Perangkat Lunak(Software) Yang Digunakan	23
2.6.1 Adobe Flash Professional CS3	26
2.6.2 Adobe Premiere Pro CS3	28
2.6.3 Adobe Photoshop CS3	30
2.6.4 Hardware Yang Digunakan.....	31
BAB III TINJAUAN UMUM.....	32
3.1 Tinjauan Umum SD Negeri 3 Klaten.....	32
3.1.1 Profil Sekolah SD Negeri 3 Klaten	32
3.2 Visi Misi Dan Tujuan SD Negeri 3 Klaten	33
3.2.1 Visi	33
3.2.2 Misi.....	33
3.2.3 Tujuan Sekolah.....	33
3.3 Fasilitas.....	34
3.4 Struktur Organisasi Sekolah.....	37
3.4.1 Struktur Organisasi SD Negeri 3 Klaten	37
3.4.2 Pengelolaan/Pembina Kegiatan Sekolah	38

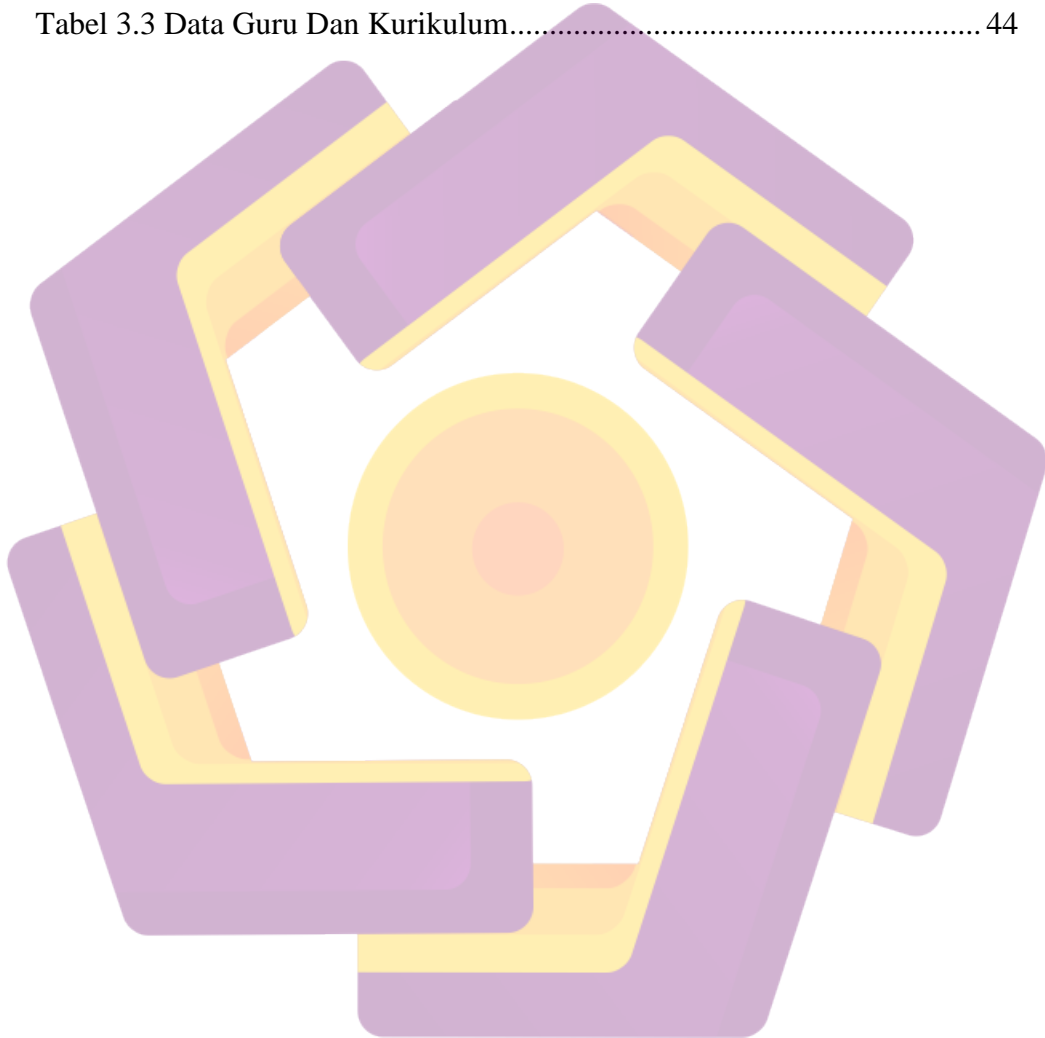
3.5 Kegiatan Ekstrakurikuler	39
3.6 Data-Data Guru Beserta Kurikulum Yang Diajarkan	44
3.7 Beberapa Kegiatan Rutin Yang Dilakukan Setiap Tahunnya ...	46
3.7.1 Kegiatan Wisuda	46
3.7.2 Kegiatan Kartinian	46
3.8 Prestasi Siswa	46
3.9 Grafik Akademis	48
3.9.1 Grafik UN dari Tahun 2009 s.d 2012.....	48
3.9.2 Grafik Peningkatan Jumlah Siswa.....	48
BAB IV PEMBAHASAN.....	49
4.1 Identifikasi Masalah	49
4.2 Merancang Konsep.....	49
4.3 Merancang Isi Aplikasi	50
4.3.1 Intro/Pembuka	51
4.3.2 Menu Utama.....	51
4.3.3 Menu Exit.....	52
4.4 Merancang Naskah.....	53
4.5 Merancang Grafik	56
4.5.1 Rancangan Aplikasi.....	56
4.6 Desain Aplikasi	59
4.7 Memproduksi Sistem.....	62
4.7.1 Editing Simbol.....	62
4.7.2 Membuat Video.....	64
4.7.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flash Professional CS3	67
4.7.3.1 Memulai Dengan Lembar Kerja Di Adobe Flash Professional CS3	67
4.7.3.2 Memasukkan Data Video Kedalam Adobe Flash Professional CS3	68
4.7.3.3 Membuat Animasi Grafik.....	69
4.7.3.4 Cara Membuat Animasi Grafik.....	70

4.7.3.5 Membuat Tombol.....	75
4.7.3.6 Tahap Pengintegrasian	77
4.7.3.7 Membuat Tampilan Full Screen	83
4.7.3.8 Membuat File Windows Projector	83
4.7.4 Menguji Sistem	84
4.8 Menggunakan Sistem	85
4.8.1 Cara Pendistribusian Dan Penggunaan Aplikasi	85
4.9 Hasil Uji Sistem	86
4.10 Memelihara Sistem.....	86
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 3.1 Profil SD Negeri 3 Klaten	32
Tabel 3.2 Kegiatan Extrakurikuler SD Negeri 3 Klaten	43
Tabel 3.3 Data Guru Dan Kurikulum.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	14
Gambar 2.2 Struktur Menu	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur jaringan.....	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi/Hibrid.....	19
Gambar 2.6 Bagan Arus Proses System Konvensional	20
Gambar 2.7 Tampilan Flash Professional CS3	24
Gambar 2.8 Tampilan Action Script Flash Professional CS3.....	25
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3.....	28
Gambar 2.10 Tampilan Photoshop CS3.....	30
Gambar 3.1 Ruang Kelas	34
Gambar 3.2 Gedung Sekolah	34
Gambar 3.3 Lab Komputer	35
Gambar 3.4 Ruang Karawitan.....	35
Gambar 3.5 Ruang Seni Tari.....	35
Gambar 3.6 Ruang Perpustakaan	36
Gambar 3.7 Kantin.....	36
Gambar 3.8 UKS.....	37
Gambar 3.9 Bagan Struktur Organisasi SD Negeri 3 Klaten.....	38
Gambar 3.10 Bagan Struktur Pengelolaan/Pembinaan Sekolah	38
Gambar 3.11 Kegiatan Extrakurikuler Karawitan.....	39
Gambar 3.12 Kegiatan Extrakurikuler Seni Tari	39
Gambar 3.13 Kegiatan Extrakurikuler Pramuka	40
Gambar 3.14 Kegiatan Extrakurikuler Bahasa Inggris	40
Gambar 3.15 Kegiatan Extrakurikuler Renang	40
Gambar 3.16 Kegiatan Extrakurikuler Sepak Takraw	41
Gambar 3.17 Kegiatan Extrakurikuler BTQ	41
Gambar 3.18 Kegiatan Extrakurikuler Komputer	42
Gambar 3.19 Kegiatan Extrakurikuler Volly	42

Gambar 3.20 Foto Kegiatan Wisuda.....	46
Gambar 3.21 Foto Kegiatan Hari Kartini.....	46
Gambar 3.22 Grafik Nilai UN Tahun 2009 s.d 2012.....	48
Gambar 3.23 Grafik Peningkatan Jumlah Siawa	48
Gambar 4.1 Struktur Hierarki Aplikasi Multimedia Interaktif	53
Gambar 4.2 Rancangan Intro Atau Pembuka.....	56
Gambar 4.3 Rancangan Menu Utama	56
Gambar 4.4 Rancangan Profil Sekolah	57
Gambar 4.5 Rancangan Extrakurikuler.....	57
Gambar 4.6 Rancangan Fasilitas.....	57
Gambar 4.7 Rancangan Grafik Akademis	58
Gambar 4.8 Rancangan Galeri	58
Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Keluar	58
Gambar 4.10 Desain Tampilan Intro Atau Pembuka	59
Gambar 4.11 Desain Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.12 Desain Tampilan Pemutaran Video.....	59
Gambar 4.13 Desain Tampilan Menu Profil Sekolah	60
Gambar 4.14 Desain Tampilan Menu Extrakurikuler.....	60
Gambar 4.15 Desain Tampilan Menu Fasilitas.....	60
Gambar 4.16 Desain Tampilan Menu Grafik Akademis	61
Gambar 4.17 Desain Tampilan Menu Galeri	61
Gambar 4.18 Desain Tampilan Keluar.....	61
Gambar 4.19 Dialog New Box New	62
Gambar 4.20 Tampilan Editing Logo Pada Adobe Photoshop CS3	63
Gambar 4.21 Tiga Pilihan Pada Tampilan Awal Premiere Pro CS3	64
Gambar 4.22 Tampilan Form New Project.....	65
Gambar 4.23 Tampilan Editing Video Pada Adobe Premiere Pro CS3.....	65
Gambar 4.24 Menjalankan Gabungan Video.....	66
Gambar 4.25 Halaman Awal Dari Adobe Flash Professional CS3.....	67
Gambar 4.26 Document Panel Properties	67
Gambar 4.27 Dialog Import Video	68

Gambar 4.28 Tampilan Kerja Adobe Flash Professional CS3.....	69
Gambar 4.29 Lembar Kerja Untuk Pembuatan Grafik	70
Gambar 4.30 Tampilan Kerja Pembuatan Sumbu x dan y.....	70
Gambar 4.31 Tampilan Pengaturan Convert to Simbol.....	70
Gambar 4.32 Tampilan Kerja Pembuatan Sumbu x dan y.....	71
Gambar 4.33 Tampilan Kerja Pembuatan Lantai.....	72
Gambar 4.34 Tampilan Kerja Pembuatan Dinding.....	72
Gambar 4.35 Tampilan Kerja Penambahan Garis Pada Dinding.....	73
Gambar 4.36 Tampilan Kerja Penambahan Angka Pada Dinding.....	73
Gambar 4.37 Tampilan Kerja Pembuatan Box Grafik.....	74
Gambar 4.38 Tampilan Akhir Pembuatan Animasi Grafik	74
Gambar 4.39 Dialog Box Create New Simbol.....	75
Gambar 4.40 Tampilan Edit Simbol	76
Gambar 4.41 Tampilan Action Button.....	77
Gambar 4.42 Tampilan Akhir Pada Adobe Flash Professional CS3	78
Gambar 4.43 Tampilan Publish Setting	83

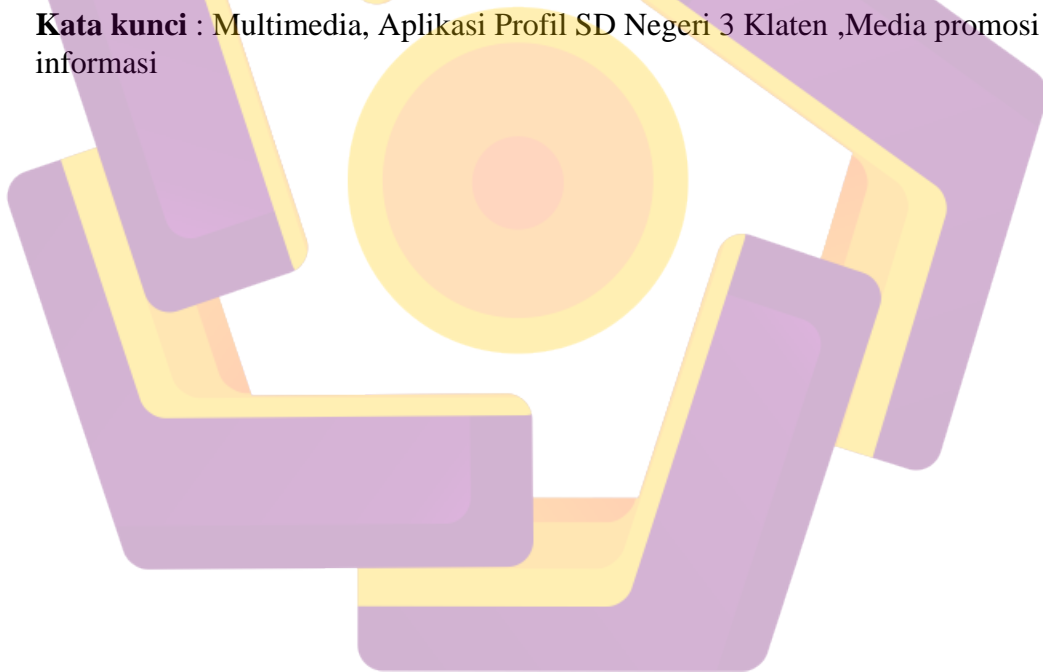
INTI SARI

Kemajuan teknologi Informasi berkembang dengan pesat saat ini, Khususnya di bidang Informasi berbasis Multimedia yang bisa menjadi salah satu media informasi yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam media promosi.

Penulis ingin menyajikan sebuah Aplikasi Profil berbasis multimedia yang dilengkapi dengan teks, gambar, video dan suara. Aplikasi ini menggunakan menu navigasi yang sederhana sehingga pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi .Aplikasi profil ini secara umum menampilkan: visi dan misi,Sejarah singkat berdirinya sekolah ini ,Kurikulum,Kegiatan Belajar-mengajar, Ektrakurikuler,Fasilitas serta profil dari para guru.

Dari membuat aplikasi ini, hasilnya diharapkan dapat membantu meringankan guru dan Staff dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi tentang SD Negeri 3 Klaten .

Kata kunci : Multimedia, Aplikasi Profil SD Negeri 3 Klaten ,Media promosi dan informasi



ABSTRACT

Information technology advances rapidly developing at this time, especially in the field of multimedia-based information that can be one of the media information that is needed in many areas, including in the media campaign.

The author would like to present a Profile-based multimedia applications is equipped with text, images, video and sound. This application uses a simple navigation menu so that users will not have difficulties in accessing the application. Application profiles generally show; vision and mission, a brief history of the establishment of this school, curriculum, teaching and learning activities, Extrakurikuler, Facilities and profiles from teachers.

Of making this application, the results are expected to help ease the teachers and staff in promoting and disseminating information on SD Negeri 3 Klaten.

Keywords: *Multimedia, the Application Profile SD Negeri 3 Klaten, , Media promotion and information*

