

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI  
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
SMP NEGERI 2 CANDIMUYO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arief Rahman Widyatama Dwi Putra**

**09.12.3860**

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

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI  
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
SMP NEGERI 2 CANDIMULYO**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Arief Rahman Widyatama Dwi Putra**

**09.12.3860**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI  
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
SMP N2 CANDIMULYO MAGELANG**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :  
**Arief Rahman Widyatama Dwi Putra**

09.12.3860

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 April 2013

Dosen Pembimbing



**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 1903020098

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SERAGAI  
SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
SMP N2 CANDIMULYO MAGELANG**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :  
**Arief Rahman Widyatama Dwi Putra**

09.12.3460

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusriati, Dr., M.Kom  
NIK. 190302106

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom  
NIK. 190102163

M. Rudiyanto Arief, M.T.  
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
tanggal 24 Juni 2013

  
**KEDUA SYAMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suryanto, 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, 24 Juni 2013

Arief Rahman Widyatama Dwi Putra

09.12.3860

## HALAMAN MOTTO

- Hargailah hasil karya orang lain jika hasil karyamu juga pengen dihargai sama orang
- 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 menunggununggu. 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.
- Jangan bangga dengan kesombonganmu karena sombongmu belum tentu bias membahagiakan dirimu sendiri

## 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 Bety, Antok, Eko, Fandi, Ageng, Henu, Defri,dedi, Hilda kalian sungguh teman - teman main 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 bapak M. Rudyanto Arief,MT 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 SMP N2 CANDIMULYO MAGELANG”**

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 M. Rudyanto Arief, MT 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. Keluarga 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

Arief Rahman Widyatama Dwi Putra

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTI SARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 .....	4
1.6. Metode Peneletian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1. Penelitian Terdahulu .....	10

2.2. Konsep Dasar Multimedia .....	11
2.2.1. Sejarah Multimedia .....	11
2.2.2. Pengertian Multimedia .....	12
2.2.3. Obyek-obyek Multimedia .....	13
2.2.3.1. Teks .....	13
2.2.3.2. Grafik .....	13
2.2.3.3. Bunyi atau Sound .....	14
2.2.3.4. Video .....	14
2.2.5. Animasi .....	14
2.2.4. Produk-Produk Multimedia .....	14
2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	15
2.3.1. Struktur Linier .....	15
2.3.2. Struktur Hierarki .....	16
2.3.3. Struktur Non-Linear .....	16
2.3.4. Struktur Komposit .....	17
2.4. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	17
2.4.1. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	18
2.4.2. Studi Kelayakan .....	19
2.4.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
2.4.4. Merancang Konsep .....	20
2.4.5. Merancang Isi .....	20
2.4.6. Merancang Naskah .....	20
2.4.7. Merancang Grafik .....	21
2.4.8. Memproduksi Sistem Multimedia .....	21
2.4.9. Pengetesan Sistem Multimedia .....	21
2.4.10. Penggunaan Sistem Multimedia .....	22
2.4.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	22
2.5. Software yang digunakan .....	22
2.5.1. Adobe Flas CS3 .....	22
2.5.1.1. Action Script .....	25
2.5.2. Adobe Photoshop CS5 .....	26

<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>29</b>
3.1. Gambaran Umum .....	29
3.1.1. Profil Sekolah.....	29
3.1.2. Visi dan Misi .....	29
3.1.3. Struktur Organisasi .....	30
3.1.4. Daftar Guru .....	30
3.1.5. Mendefinisikan Masalah .....	32
3.2. Analisis Sistem .....	33
3.2.1. Analisis Pieces .....	34
3.2.1.1. Analisis Performance (Kinerja) .....	34
3.2.1.2. Analisis Information (Informasi).....	36
3.2.1.3. Analisis Ekonomi (Economic).....	37
3.2.1.4. Analisis Control (Pengendalian) .....	38
3.2.1.5. Analisis Efficiency (Efisiensi).....	38
3.2.1.6. Analisis Service (Pelayanan).....	38
.....	.....
3.3. Merancang Kebutuhan Sistem Company Profil SMP N2 Candimulyo .....	39
3.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	39
3.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional .....	40
3.4. Analisis Kelayakan Sistem Company Profil SMP N2 Candimulyo .....	42
.....	.....
3.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi .....	42
3.4.2. Analisis Kelayakan Operasional.....	42
3.4.3. Analisis Kelayakan Hukum .....	43
3.4.4. Analisis Kelayakan Ekonomi .....	43
3.5. Perancangan.....	49
3.5.1. Merancang Konsep .....	49

3.5.2. Merancang Isi .....	50
3.5.3. Merancang Naskah .....	55
3.5.4. Merancang Grafik.....	80
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>92</b>
4.1. Implementasi Sistem.....	92
4.1.1. Skema Pembuatan Program Profil Sekolah .....	93
4.1.2. Pembuatan Background .....	93
4.1.3. Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional.....	99
4.2. Manual Program .....	105
4.2.1. Halaman Intro dan Halaman Utama .....	105
4.2.2. Halaman Profil .....	107
4.2.3. Halaman Struktur Organisasi Sekolah .....	108
4.2.4. Halaman Sarana .....	109
4.2.5. Halaman Osis .....	110
4.2.6. Halaman Kode Etik .....	111
4.2.7. Halaman Kegiatan .....	112
4.2.8. Halaman Denah Sekolah.....	113
4.2.9. Halaman Prestasi Sekolah.....	114
4.2.10 Halaman Pendaftaran Siswa Baru.....	115
4.2.11. Halaman Guru .....	116
4.3. Mengetes Sistem .....	116
4.4. Menggunakan Sistem .....	119
4.4.1. Penguji Pengguna.....	120
4.5. Memelihara Sistem .....	121
4.5.1. Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif) .....	122
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>123</b>
5.1. Kesimpulan .....	123
5.2. Saran .....	124

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tipe Data dan Variabel .....	26
Tabel 3.1. Daftar Guru .....	30
Tabel 3.2. Rincian Biaya Perancangan / Pembuatan.....	44
Tabel 3.3. Biaya Manfaat .....	46
Tabel 3.4. Hasil Analisis .....	49
Tabel 3.5. Merancang Naskah.....	55
Tabel 4.1. Hasil Pengetesan .....	117
Tabel 4.2. Kuisisioner .....	121
Tabel 4.3. Tabel Responden.....	87
Tabel 4.4. Hasil Pengetesan .....	88

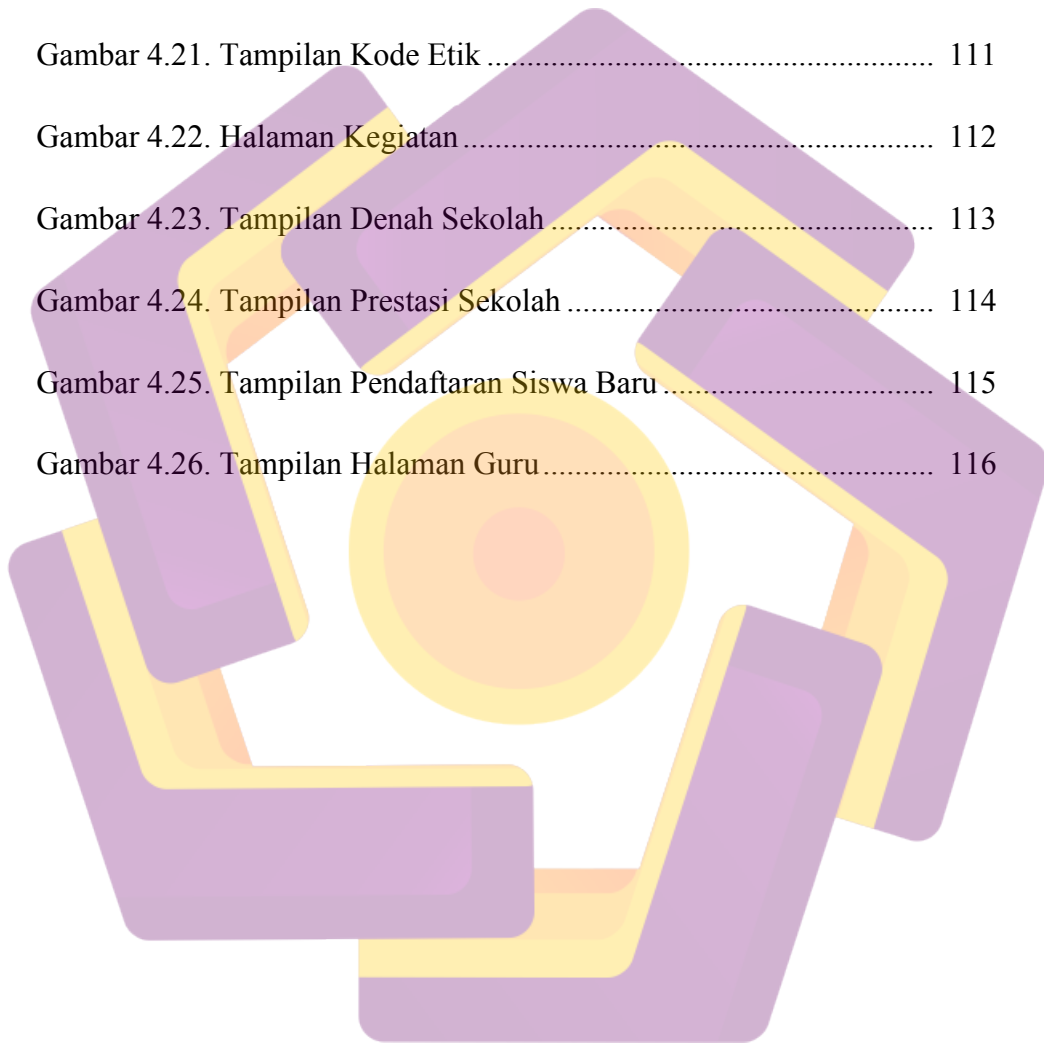
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Sketsa Pembuatan Aplikasi .....	7
Gambar 2.1. Desain Linear .....	15
Gambar 2.2. Desain Hierarki .....	16
Gambar 2.3. Desain Non_linear .....	16
Gambar 2.4. Desain Komposit .....	17
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Sistem .....	18
Gambar 2.6. Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	25
Gambar 2.7. Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 .....	28
Gambar 3.1. Struktur Organisasi .....	30
Gambar 3.2. Struktur Campuran (Hierarki dan Piramid) SMP N2 Candimulyo .....	52
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Utama .....	81
Gambar 3.4. Sketsa Profil .....	82
Gambar 3.5. Sketsa Struktur Organisasi .....	83
Gambar 3.6. Sketsa Guru .....	84
Gambar 3.7. Sketsa Sarana .....	85
Gambar 3.8. Sketsa Kegiatan .....	86
Gambar 3.9. Sketsa Kegiatan Osis .....	87
Gambar 3.7. Sketsa Denah Sekolah .....	88

Gambar 3.8. Sketsa Denah Lokasi .....	88
Gambar 3.9. Sketsa Persyaratan Umum.....	89
Gambar 3.10. Sketsa Persyaratan Khusus.....	90
Gambar 3.11. Sketsa Prestasi .....	90
Gambar 3.12. Sketsa Sampel Guru .....	91
Gambar 4.1. Skema Pembuatan Aplikasi.....	93
Gambar 4.2. Tampilan Menu New.....	94
Gambar 4.3. Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	95
Gambar 4.4. Menu Open Adobe Photoshop CS3 .....	95
Gambar 4.5. File Open.....	96
Gambar 4.6. Lembar Kerja PhotoShop CS3 .....	97
Gambar 4.7. Menu Save File.....	97
Gambar 4.8. Lokasi Save File.....	98
Gambar 4.9. Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	99
Gambar 4.10. Lembar Kerja Adobe Flash CS3 .....	100
Gambar 4.11. Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3 .....	100
Gambar 4.12. Memasukkan File Ke Dalam Stage.....	101
Gambar 4.13. Membuat Tombol Adobe Flash CS3.....	102
Gambar 4.14. Jendela Timeline Adobe Flash CS3 .....	103
Gambar 4.15. Publish Setting.....	105
Gambar 4.16. Halaman Utama.....	106



Gambar 4.17. Halaman Profil .....	107
Gambar 4.18. Struktur Organisasi Sekolah.....	108
Gambar 4.19. Tampilan Sarana.....	109
Gambar 4.20. Halaman Osis .....	110
Gambar 4.21. Tampilan Kode Etik .....	111
Gambar 4.22. Halaman Kegiatan .....	112
Gambar 4.23. Tampilan Denah Sekolah .....	113
Gambar 4.24. Tampilan Prestasi Sekolah .....	114
Gambar 4.25. Tampilan Pendaftaran Siswa Baru .....	115
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Guru.....	116



## 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 SMP N2 Candimulyo Magelang”

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan Media Promosi SMP N2 Candimulyo Magelang 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 efesien serta dapat meningkatkan citra SMP N2 Candimulyo Magelang itu sendiri.

**Kata kunci** : Media Interaktif, Media Promosi, SMP N2 Candimulyo Magelang

## **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 application capable of generating an information become more beautiful and alive. Multimedia application form used is interactive multimedia, which takes an active role of the user in finding information. Information can be easily obtained from a variety of media that are currently available. All of that only one aim, that is what makes it easy man. In this case I want to make a "School Profile As A Means-Based Multimedia Information Submission on N2 SMP Candimulyo Magelang"*

*The software used in the manufacture of SMP Promotions Media Candimulyo N2 is the Magelang-Based Multimedia: Adobe Flash CS 3 as a constituent of processing programs and animation and Photoshop for designing the software Baground be drafted this media campaign.*

*The objective of the media campaign is to facilitate the school to carry out promotional activities, promotional activities so that schools become more effective and efficient, and can improve the image of N2 Candimulyo Magelang SMP itself.*

**Keywords:** *Interactive Media, Media Promotion, SMP N2 Candimulyo Magelang*