

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH KB TK TERUNA BANGSA
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Lirih Novara Minggu

10.01.2784

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

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH KB TK TERUNA BANGSA
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Diploma III Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Lirih Novara Minggu

10.01.2784

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH KB TK TERUNA BANGSA
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lirih Novara Minggu

10.01.2784

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Juni 2013

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom

Nik.190302187

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN PROFIL SEKOLAH KB TK TERUNA BANGSA
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA

yang di persiapkan dan disusun oleh

Lirih Novara Minggu

10.01.2784

Yang dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK.190302063

Sudarmawan, MT
NIK.1900302035



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Juli 2013

KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 24 Juli 2013

Lirih Novara Minggu

Nim. 10.01.2784

MOTTO

- ❖ **Pengenalan akan Tuhan adalah awal dari pengetahuan.**
- ❖ **Hargai waktu seolah waktu itu adalah harta paling berharga yang kamu punya**
- ❖ **Berkarya tiada henti sampai titik darah penghabisan.**
- ❖ **Orang Gagal itu sebenarnya adalah orang yang selalu diam dan tidak melakukan apa-apa dan tidak memberikan dampak apa-apa.**
- ❖ **Tolak ukur kesuksesan itu bukan dari apa yang kita hasilkan dari materi, tetapi dampak yang kita munculkan kepada sekitar kita, itu yang di sebut sukses.**
- ❖ **Hidup hanya sekali, beri yang terbaik kepada orang lain sehingga orang lain pun memberi yang terbaik kepada yang lainnya.**
- ❖ **For Him, and through Him, and to Him, are all things: to whom be glory for ever – Romans 11:36**
- ❖ **And beside this, giving all diligence, add to your faith virtue; and to virtue knowledge, and to knowledge temperance; and to temperance patience; and to patience godliness, and to godliness brotherly kindness; and to brotherly kindness charity. – 2 Peter 1:5-7**
- ❖ **I am the way, the truth, and the life: no man cometh unto the Father, but by me. – Jhon 14:6**

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yesus yang Maha Esa. Atas segala berkat, hikmat dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini Saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya Bpk Yohanes Susandi dan Ibu Theresia Sudarmi juga kakak-kakak dan keluarga besar saya yang telah memberi dukungan dan doa serta yang mendukung setiap hal yang menjadikan saya hidup lebih baik.
- Buat sahabat saya yang sering jadi kelompok kerja tim Candra, Nurdin, Ela, Pras, Sus, Brili, Akil dan komplotan 10-D3TI-02 yang lain yg tidak bisa di sebutkan satu persatu.
- Buat teman-teman Komsel UPN yang telah menjadi keluarga saya selama berada di jogja dan juga teman-teman Fire Community yang sering mendukung doa dan dukungan moral lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Salam,

Sebelumnya penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat dan AnugrahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Tanpa kehendak Tuhan tugas akhir ini tidak akan selesai. Pujian dan Kemuliaan hanya bagi Tuhan.

Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana ahli madya komputer (Amd.Kom) jurusan Diploma_3 Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas dan selalu berulang.

Selesainya Tugas Akhir ini sangat membawa kebahagiaan tersendiri bagi penulis.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M Suyanto, MM. Selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.kom selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
3. Bu Lely Yusinta Selaku sebagai kepala sekolah KB TK Teruna Bangsa yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
4. Orang tua, beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

5. Semua teman Penulis yang banyak membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

Percayalah Tuhan Yang Maha Esa yang akan membalas kebaikan dan ketulusan dari semua umatNya, Amin.

Semoga karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di kemudian hari.

Salam

Yogyakarta, Juli 2013
Penulis,

Lirih Novara Minggu

DAFTAR ISI

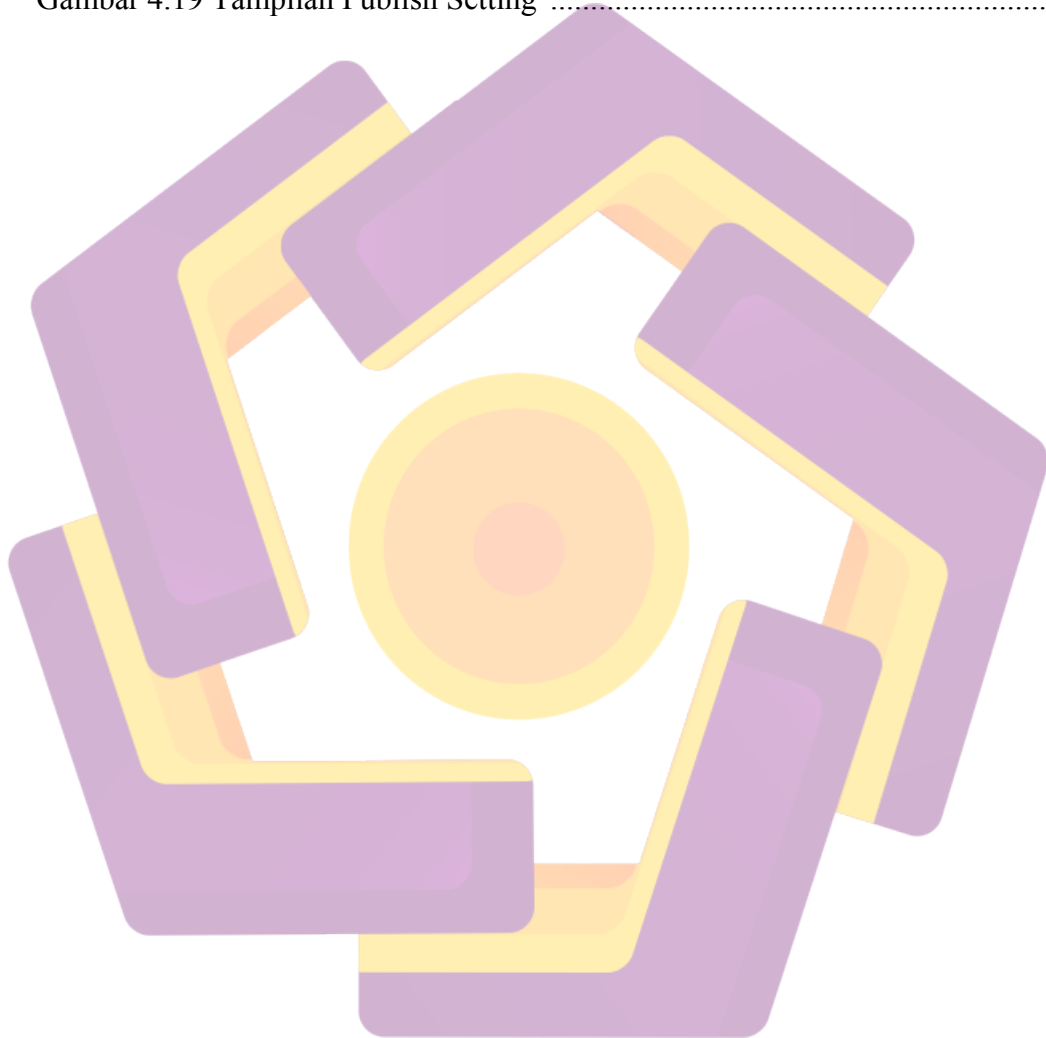
COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6
2.2 Macam-Macam Struktur Aplikasi Multimedia	7
2.2.1 Struktur Linier	7
2.2.2 Struktur Menu	8
2.2.3 Struktur Hierarki	9
2.2.4 Struktur Jaringan	10
2.2.5 Struktur Kombinasi	11
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	12

2.4 Software Yang Digunakan	15
2.4.1 Adobe Flash CS3	15
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	17
2.4.3 Notepad ++.....	19
BAB III GAMBARAN UMUM	20
3.1 Sejarah KB TK Teruna Bangsa.....	20
3.2 Profil Sekolah KB TK Teruna Bangsa.....	21
3.3 Visi dan Misi KB TK Teruna Bangsa.....	21
3.4 Struktur Organisasi KB TK Teruna Bangsa	22
3.5 Sumber Daya Manusia	23
3.6 Pokok Kegiatan Sekolah	23
3.7 Gambaran Umum Aplikasi	24
3.8 Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.8.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional	24
3.8.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non – Fungsional	24
3.8.2.1 Perangkat Lunak.....	24
3.8.2.2 Perangkat Keras	25
3.9 Rancangan Aplikasi	25
3.10 Merancang Desain Aplikasi	25
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
4.1 Implementasi	29
4.1.1 Implementasi Sistem	29
4.2 Menguji Sistem	66
4.3 Menggunakan Sistem	67
4.4 Memelihara Sistem	67
BAB V KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Srtuktur Linier	7
Gambar 2.2 Srtuktur Menu	8
Gambar 2.3 Srtuktur Hierarki	9
Gambar 2.4 Srtuktur Jaringan	10
Gambar 2.5 Srtuktur Kombinasi	11
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3	16
Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 2.9 Tampilan Area Kerja Notepad++	19
Gambar 3.1 Logo Sekolah Teruna Bangsa	20
Gambar 3.2 Desain Tampilan Home	26
Gambar 3.3 Desain Tampilan Sejarah	26
Gambar 3.4 Desain Tampilan Galeri	27
Gambar 3.5 Desain Tampilan Fasilitas	27
Gambar 3.6 Desain Tampilan Visi Misi	28
Gambar 3.7 Desain Tampilan Contact	28
Gambar 4.1 Tampilan Dialog Box New	30
Gambar 4.2 Tampilan Layers	31
Gambar 4.3 Tampilan desain dari halaman aplikasi	32
Gambar 4.4 Tampilan dari desain animasi	33
Gambar 4.5 Komponen desain gambar animasi	33
Gambar 4.6 Tampilan halaman awal dari Adobe Flash CS3	35
Gambar 4.7 Tampilan panel properties	36
Gambar 4.8 Tampilan Dialog Box Import to Library Adobe Flash CS3	36
Gambar 4.9 Tampilan animasi bergerak	37
Gambar 4.10 Tampilan Masking Layer	38
Gambar 4.11 Tampilan Keyframe dari Layer Content	39
Gambar 4.12 Dialog Box Create New Symbol	40
Gambar 4.13 Dialog Keyframe Tombol	40

Gambar 4.14 Tombol menu utama	41
Gambar 4.15 Layer dalam ditombol menu utama	41
Gambar 4.16 Dialog Box Create New Symbol	44
Gambar 4.17 Tampilan dari desain interface output database contact	51
Gambar 4.18 Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3	65
Gambar 4.19 Tampilan Publish Setting	66



INTISARI

Kurang memiliki media informasi yang baik mengenai model penyampaian informasi menjadi kendala yang di hadapi oleh sekolah KB TK Teruna Bangsa Yogyakarta.

Berdasarkan dari hasil riset yang penulis lakukan pada sekolah KB TK Teruna Bangsa masih menggunakan media promosi menggunakan brosur yang tidak kaya akan konsep multimedia.

Untuk menggabungkan unsur-unsur multimedia dapat menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai perangkat lunak pembangun aplikasinya. Tujuan perancangan aplikasi profil sekolah ini yaitu untuk meningkatkan nilai jual, kualitas, dan untuk membantu dalam promosi dan presentasi sekolah secara digital. Tentu saja setelah menggunakan aplikasi ini, maka penyampaian informasi akan menjadi lebih efisien, komunikatif, menarik dan lebih bisa meningkatkan nilai promosi.

Kata kunci : Aplikasi Profil Sekolah, Promosi, Multimedia.

ABSTRACT

Lack of good information about the model of information media delivery to the constraints faced by the school in Play group and kindergarten Teruna Bangsa Yogyakarta

Based on the results of research conducted by the author at the Teruna Bangsa school kindergarten and Play group still using media campaign using brochures are not rich multimedia concept.

To incorporate multimedia elements may use Adobe Flash CS3 as developers of software applications. The purpose of this school profile application design is to increase the sale value, quality, and to assist in the promotion and presentation of the school. Of course after using this application, the delivery of information will become more efficient, communicative, interesting and can increase the value of the promotion.

Keywords: *School Profiles, Promotion, Multimedia*

