

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

DANUARIYANTO	: 05.02.5931
SAPTO BASUKI PADWIRO	: 05.02.5938
MUHAMMAD ILAN Wafa	: 05.02.5954

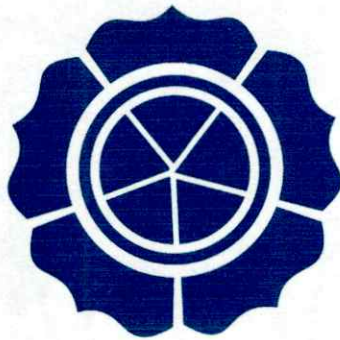


**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“ AMIKOM ” YOGYAKARTA
2008**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Kurikulum Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer Pada Jurusan Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom”
Yogyakarta**



Disusun oleh :

DANUARIYANTO	: 05.02.5931
SAPTO BASUKI PADWIRO	: 05.02.5938
MUHAMMAD ILAN Wafa	: 05.02.5954

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“ AMIKOM ” YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul “ **MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI** ” ini telah disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III (D-3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK “Amikom” Yogyakarta.

Yogyakarta, Februari 2008



Mengetahui,

Ketua STMIK Amikom

Dr. M. Suyanto, M.M

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra S.Kom

HALAMAN PENGUJIAN I

MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI

Tugas akhir ini telah diuji dan dipresentasikan di hadapan dewan penguji laporan Tugas Akhir Diploma III Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

Nama : Muhammad Ilan Wafa

NIM : 05.02.5954

Hari : Senin

Tanggal : 28 Januari 2008

Pukul : 13.30

Tempat : Kampus terpadu STMIK “Amikom” Yogyakarta (ruang pointer)

Tim Penguji

Penguji I



Drs. Bambang Sudaryatno, MM

Penguji II



Andi Sunyoto, M.Kom

HALAMAN PENGUJIAN II

MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI

Tugas akhir ini telah diuji dan dipresentasikan di hadapan dewan penguji laporan Tugas Akhir Diploma III Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

Nama : Danuariyanto

NIM : 05.02.5931

Hari : Selasa

Tanggal : 29 Januari 2008

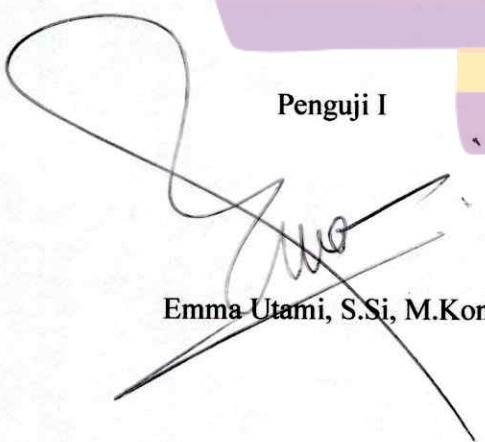
Pukul : 08.30

Tempat : Kampus terpadu STMIK “Amikom” Yogyakarta (ruang pixel)

Tim Penguji

Penguji I

Penguji II


Emma Utami, S.Si, M.Kom


M. Rudyanto Arief, MT

HALAMAN PENGUJIAN III

MULTIMEDIA INTERAKTIF SMK NEGERI 3 PURWOREJO SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI

Tugas akhir ini telah diuji dan dipresentasikan di hadapan dewan penguji laporan Tugas Akhir Diploma III Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

Nama : Sapto Basuki Padwiro

NIM : 05.02.5938

Hari : Senin

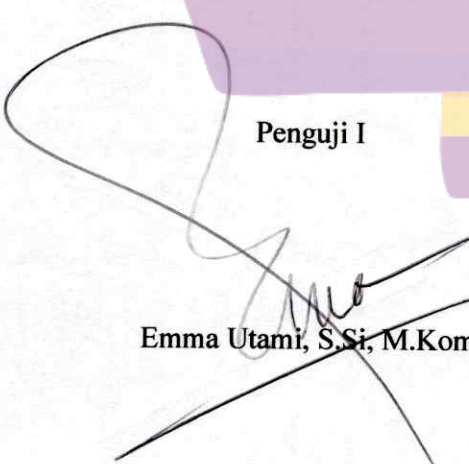
Tanggal : 29 Januari 2008

Pukul : 08.30

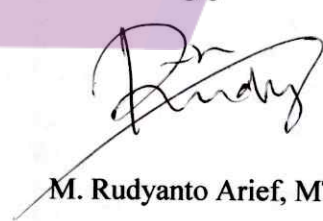
Tempat : Kampus terpadu STMIK “Amikom” Yogyakarta (ruang network)

Tim Penguji

Penguji I


Emma Utami, S.Si, M.Kom

Penguji II


M. Rudyanto Arief, MT

MOTTO

'Irham man fil ardli yarhamka man fis samaai'

sayangilah yang ada di bumi, maka yang di langit akan menyayangimu

(H. R Bukhori)

ya Allah....

perbaikilah agamaku, karena agamaku adalah pelindungku

perbaikilah duniaku, karena duniaku adalah ma'isyahku

perbaikilah akhiratku, karena akhiratku adalah tempat kembaliku

ya Allah....

jadikanlah hidupku sebagai tambahan kebbaikanku

dan jadikanlah akhiratku sebagai tempat istirahatku

dan penghenti perbuatan burukku

(Abu Hurairah)

“ Bila seseorang itu berjiwa besar maka ia akan menargetkan cita-citanya yang tinggi sedangkan orang yang rendah akan merasa cukup dengan hal-hal yang rendah. “

“ Barang siapa mengetahui arti penting waktu maka ia mengetahui arti penting kehidupan, karena pada kenyataannya waktu adalah kehidupan itu sendiri. “

(Khalid A. Mu'thi Khalif)



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta kami yang telah membimbing kami dengan kasih sayang dan penuh kesabaran.
- ❖ Semua saudara-saudara kami yang terus mendukung setiap langkah kami.
- ❖ Semua teman-teman kami yang selalu mendukung dan memberikan masukan yang menjadi inspirasi bagi kami untuk menjadi lebih baik.
- ❖ Erik Hadi Saputra, S.Kom yang sudah menjadi tauladan bagi setiap inspirasi kami.
- ❖ Anak-anak kost yang selalu memberikan keceriaan dalam setiap hari-hari kami.
- ❖ Belahan jiwa kami yang selalu ada di hati.
- ❖ Bapak Sabirin sekeluarga yang telah menyediakan tempat berteduh sementara bagi kami.
- ❖ Thank's for all.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan ketaatan hanyalah milik Allah SWT, penggendang langit dan bumi, pemilik kampung akhirat. Hanya dengan rahmat dan kehendak-Nyalah maka segala kejadian menjadi jalan ketentuan dalam kehidupan yang kujalani atas asma-Nya.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan dari Akademik STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini kami memberikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT dan Rasul-Nya yang senantiasa memberikan kesehatan dan akal pikiran, sehingga mendorong kami untuk menyelesaikan program studi ini.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Dosen pembimbing kami tercinta, Erik Hadi Saputra, S.Kom.
5. Semua pihak STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membantu kelancaran dalam memberikan segala informasi.
6. Keluarga kami yang terus memberikan dukungan sepenuhnya kepada kami.

7. Seluruh Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.
8. Semua teman-teman, dan belahan jiwa kami yang telah memberikan dukungan dan masukan yang baik.
9. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, terima kasih atas semua dukungan yang sangat berarti bagi kami.

Dalam penyusunan tugas akhir ini mungkin masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangannya untuk itu kami mohon saran dan kritikan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Januari 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN I	iii
HALAMAN PENGUJIAN II	iv
HALAMAN PENGUJIAN III	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Maksud dan Tujuan	4
1. Internal	4
2. Eksternal	5
E. Metode Pengumpulan Data	5
1. Observasi	5

2. Interview	5
3. Kepustakaan	6
F. Sistematika Penulisan	6
G. Rencana Kegiatan	7

BAB II DASAR TEORI

A. Konsep Dasar Multimedia	8
1. Sejarah Multimedia	8
2. Definisi Multimedia	10
a. Teks	12
b. Gambar	12
c. Video	12
d. Animasi	12
e. Suara	13
3. Fungsi Efektif Multimedia	13
a. Bidang Pemasaran dan Penjualan	13
b. Sistem Pengajaran	14
c. Sistem Penunjang Operasi	14
d. Produk Multimedia	14
e. Presentasi	15
B. Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi dan Multimedia	15
1. Struktur Linier	15
2. Struktur Menu	16

3. Struktur Hierarki	17
4. Struktur Jaringan	18
5. Struktur Kombinasi	19
6. Struktur dalam Web Multimedia	21
C. Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	21
1. Mendefinisikan Masalah	22
2. Merancang Konsep	22
3. Merancang Isi	22
4. Menulis Naskah	22
5. Merancang Grafis	22
6. Memproduksi Sistem	23
7. Melakukan Pengujian Sistem	23
8. Menggunakan Sistem	23
9. Memelihara Sistem	23
D. Sistem Penyajian Multimedia	25
1. Sistem Interaktif	25
a. Media Penayangan	25
b. Media Peyimpanan	25
c. Lokasi Penayangan	26
2. Sistem Looping/Persentasi	26
a. Media Penayangan	26
b. Lokasi Penayangan	26
c. Media Peyimpanan	27

E. Sistem Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	27
1. Adobe Photoshop CS2	27
2. Adobe Audition 1.5	30
3. SwishMax	32
4. Macromedia Flash MX 2004	33
a. User Interface	35
b. Tool Area	35
c. Timeline	39
d. Property Inspector	40
e. Publish Setting	41
f. Spesifikasi Komputer yang Digunakan	44
BAB III TINJAUAN UMUM	46
A. Gambaran Umum SMK Negeri 3 Purworejo	46
1. Sejarah SMK Negeri 3 Purworejo	46
a. SKKA Persiapan Negeri Purworejo	46
b. SKKA Negeri Purworejo	49
c. SMKK Negeri Purworejo	49
d. SMK Negeri 3 Purworejo	50
2. Struktur Organisasi	55
a. Strategi Organisasi	55
b. Lingkungan	55
c. Teknologi yang dipergunakan	57

d. Orang-orang yang Terlibat dalam Organisasi	58
---	----

BAB IV PEMBAHASAN	59
--------------------------------	-----------

A. Merancang Konsep	59
---------------------------	----

B. Merancang Isi	59
------------------------	----

C. Merancang Naskah	59
---------------------------	----

1. Menu Intro	61
---------------------	----

2. Menu Utama (home)	61
----------------------------	----

3. Menu Profile	62
-----------------------	----

4. Sub menu Sejarah	63
---------------------------	----

5. Sub menu Visi Misi	63
-----------------------------	----

6. Sub menu Struktur Organisasi	64
---------------------------------------	----

7. Menu Kegiatan	65
------------------------	----

8. Sub menu Intra	65
-------------------------	----

9. Sub menu Tata Boga	66
-----------------------------	----

10. Sub menu Tata Busana	67
--------------------------------	----

11. Sub menu Tata Kecantikan	67
------------------------------------	----

12. Sub menu Ekstra	68
---------------------------	----

13. Sub menu Fasilitas	68
------------------------------	----

14. Menu Galeri	69
-----------------------	----

15. Menu Map	70
--------------------	----

16. Menu Video	70
----------------------	----

17. Menu Creator	71
D. Merancang Grafik	71
E. Memproduksi Sistem	73
1. Drawing (menggambar)	74
2. Coloring (pewarnaan)	76
3. Editing	77
F. Mengetes Sistem	81
G. Menggunakan Sistem Multimedia	89
1. Spesifikasi komputer yang digunakan	91
2. Cara menggunakan cd aplikasi	91
H. Memelihara Sistem	92
1. Hardware	92
2. Software	92
I. Implementasi Sistem	93
J. Pengembangan Sistem	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Struktur linear.....	16
Gambar 2.2.	Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu.....	17
Gambar 2.3.	Struktur hierarki.....	18
Gambar 2.4.	Struktur jaringan.....	19
Gambar 2.5.	Struktur kombinasi.....	20
Gambar 2.6.	Simbol yang digunakan dalam web multimedia.....	21
Gambar 2.7.	Bagan arus proses sistem konvensional.....	24
Gambar 2.8.	Tampilan Adobe Photoshop CS2.....	27
Gambar 2.9.	Tampilan edit sound.....	31
Gambar 2.10.	Tampilan Multi Track.....	32
Gambar 2.11.	Tampilan interface SwishMax.....	33
Gambar 2.12.	User Interface Macromedia Flash MX 2004.....	35
Gambar 2.13.	Tools Area	35
Gambar 2.14.	Timeline.....	39
Gambar 2.15.	Panel property inspector.....	40
Gambar 2.16.	Mengatur property objek melalui panel property inspector.....	40
Gambar 2.17.	Tombol publish settings.....	41
Gambar 2.18.	Tombol publish settings.....	42
Gambar 2.19.	Mengatur setting publikasi.....	43
Gambar 3.1.	SMK Negeri 3 Purworejo.....	51
Gambar 3.2.	Foto kegiatan pramuka SMK Negeri 3 Purworejo	56

Gambar 3.3.	Foto kegiatan basket SMK Negeri 3 Purworejo.....	56
Gambar 3.4.	Foto ekstrakurikuler komputer SMK Negeri 3 Purworejo.....	57
Gambar 3.5.	Stuktur Organisasi.....	58
Gambar 4.1.	Contoh perancangan menu intro.....	61
Gambar 4.2.	Contoh perancangan menu utama (home).....	62
Gambar 4.3.	Contoh perancangan menu profil.....	62
Gambar 4.4.	Contoh perancangan sub menu Sejarah.....	63
Gambar 4.5.	Contoh perancangan sub menu Visi Misi.....	64
Gambar 4.6.	Contoh perancangan sub menu Struktur Organisasi.....	64
Gambar 4.7.	Contoh perancangan menu Kegiatan.....	65
Gambar 4.8.	Contoh perancangan sub menu Intra.....	66
Gambar 4.9.	Perancangan sub menu Tata Boga.....	66
Gambar 4.10.	Perancangan sub menu Tata Busana.....	67
Gambar 4.11.	Perancangan sub menu Tata Kecantikan.....	67
Gambar 4.12.	Contoh perancangan sub menu Ekstra.....	68
Gambar 4.13.	Contoh perancangan sub menu Fasilitas.....	69
Gambar 4.14.	Contoh perancangan menu Galeri.....	69
Gambar 4.15.	Contoh perancangan menu Map.....	70
Gambar 4.16.	Contoh perancangan menu Video.....	70
Gambar 4.17.	Contoh perancangan menu Creator.....	71
Gambar 4.18.	Bagan Memproduksi Sistem.....	74
Gambar 4.19.	Membuat layer baru.....	75
Gambar 4.20.	Proses drawing Button.....	76

Gambar 4.21. Pewarnaan pada background menu Home.....77

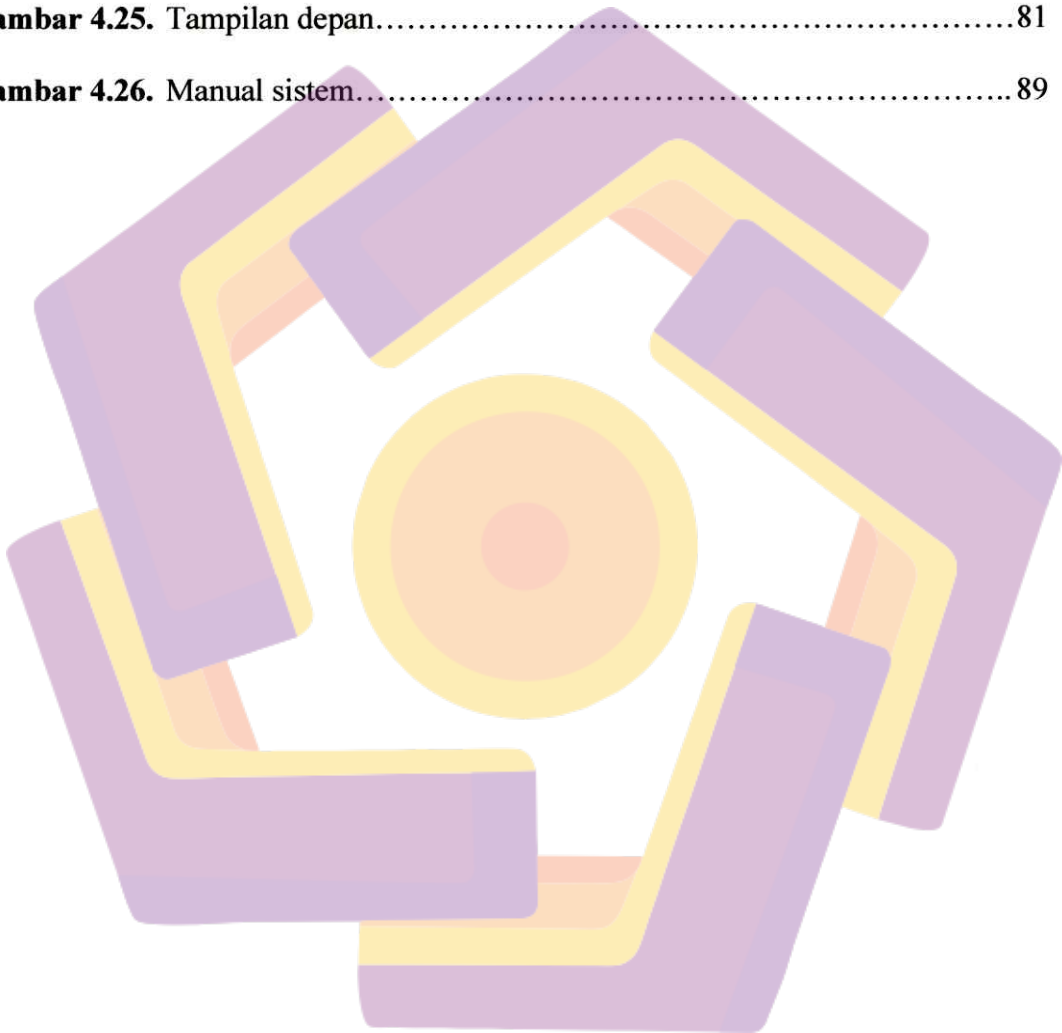
Gambar 4.22. Tampilan proses animasi pada Flash MX 2004.....78

Gambar 4.23. Tampilan proses animasi pada SwishMax.....79

Gambar 4.24. Tampilan Publish Setting.....80

Gambar 4.25. Tampilan depan.....81

Gambar 4.26. Manual sistem.....89



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....7

