

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA  
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMK NEGERI 1 DEPOK  
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh  
**Yetti Kusumawardani**  
**05.02.6111**

**JURUSAN MANAGEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2008**

**PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA  
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMK NEGERI 1 DEPOK  
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Diploma III  
pada jurusan Manajemen Informatika**



disusun oleh

**Yetti Kusumawardani**

**05.02.6111**

**JURUSAN MANAGEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2008**

# PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi  
Pada SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta**

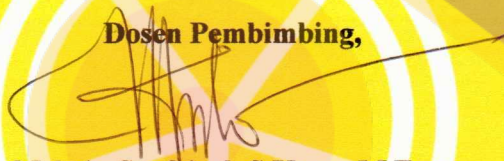
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yetti Kusumawardani**

**05.02.6111**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 14 April 2008

Dosen Pembimbing,



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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### **Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pada SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yetti Kusumawardani**

**05.02.6111**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 5 Agustus 2008

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

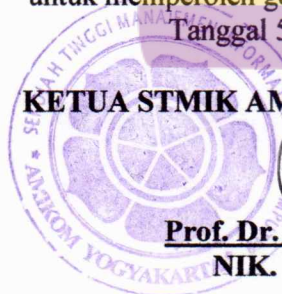
**Dr. Abidarin Rosidi, M.Ma**  
**NIK. 19030203**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

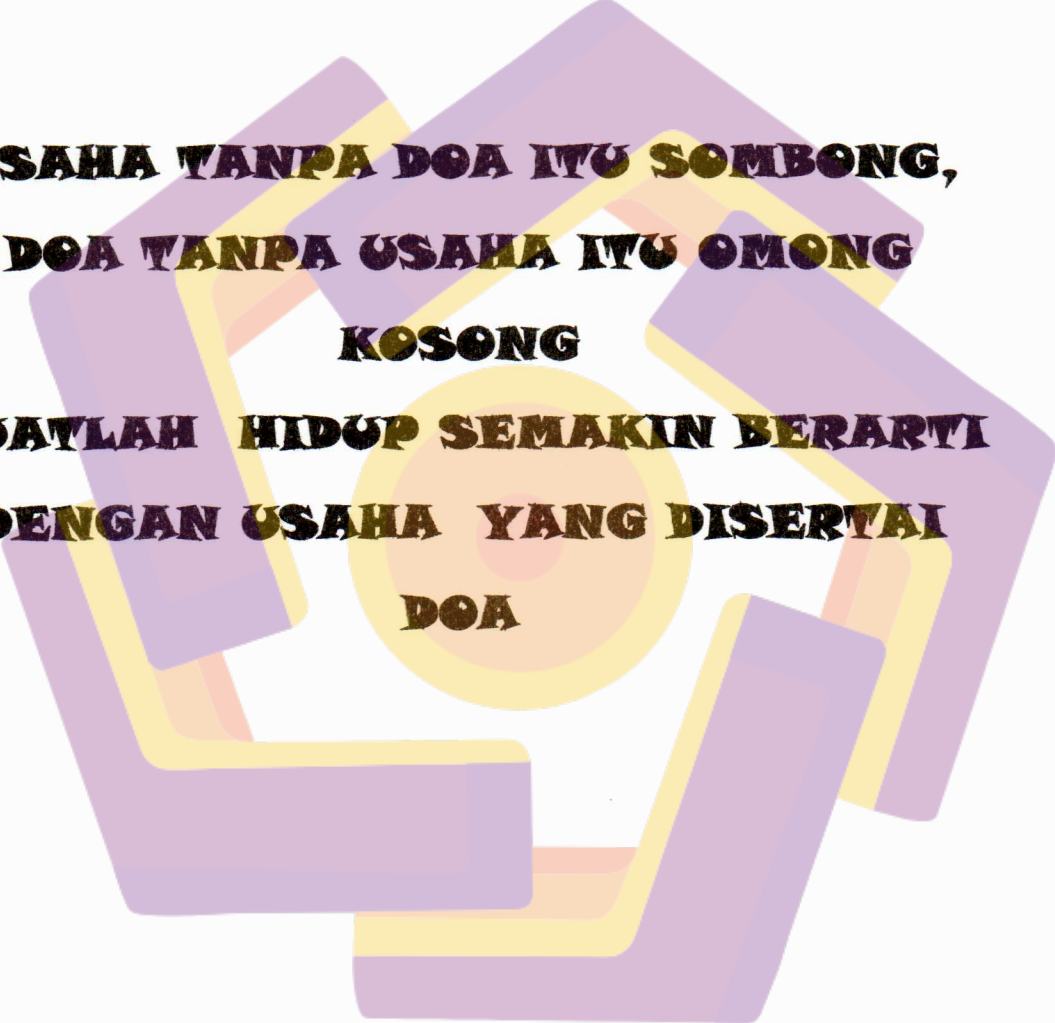
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 Agustus 2008

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



# **MOTTO**



**USAHA TANPA DOA ITU SOMBONG,  
DOA TANPA USAHA ITU OMONG  
KOSONG  
BUATLAH HIDUP SEMAKIN BERARTI  
DENGAN USAHA YANG DISERTAI  
DOA**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, penelitian tentang Profil Sekolah Berbasis multimedia sebagai Sarana penyampaian Informasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta telah selesai dan diharapkan dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa pada sekolah tersebut. penelitian ini tidak akan sulit untuk dipahami dan kesimpulan dapat diterima dengan jelas. Sebagaimana dipahami bahwa penelitian sering nampak rumit karena ketidaktahuan para murid menggunakan atau membuka profile tsb.

Dari keterangan yang sangat sederhana tersebut itulah seorang peneliti akan memerlukan kerjasama dengan orang lain, atau bahkan minta bantuan orang lain ketika mengumpulkan data atau bahkan sejak mulai meyusun perencanaannya. Meskipun secara personal peneliti harus tetap mempertanggungjawabkan hasil penelitiannya sendiri.

Oleh karena itu selayaknya (bahkan seharusnya) penulis akan menyampaikan terima kasihnya atas bantuan-bantuan yang mendukung sejak mulai niat memasuki program sampai selesai hingga memperoleh hasilnya.

Ucapan terima kasih yang tidak dapat diabaikan yaitu kepada:

1. Kepala Sekolah SMK Negeri Depok Yogyakarta yang telah memberikan izin atas penelitian dan pengambilan data di sekolah tersebut.
2. Kepada Bpk Melwin sebagai dosen pembimbing

3. Kepada temen-teman kampus amikom yang selalu mendukung dan membantu, antara lain debin, kurnia, dan lain-lain.
4. Kepada Orang Tua yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas ini.
5. Kepada suamiku dan anak saya tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa selalu. ( I luv u all ).

Semoga Tuhan Yang Maha Kasih berkenan menerima amal mereka semua sebagai amalan soleh yang akan dibalasNya dengan pahala yang berlipat ganda. Amiin

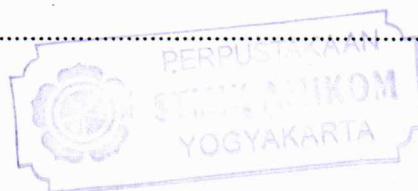
Penulis



Yeti Kusumawardani

## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Perumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>3</b>
<b>E. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>5</b>
<b>F. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>G. Jadwal Kegiatan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
<b>A. Konsep Dasar Multimedia .....</b>	<b>8</b>
1. Pengertian Umum Multimedia.....	8
2. Elemen-Element Multimedia.....	10
<b>B. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....</b>	<b>12</b>
<b>C. Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia .....</b>	<b>14</b>
1. Mendefinikan Masalah.....	14
2. Merancang Konsep .....	15
3. Merancng Isi .....	15
4. Menulis Naskah .....	15
5. Merancang Grafik .....	15
6. Memproduksi Sistem .....	15





7. Melakukan Tes Pemakai .....	15
8. Menggunakan Sistem.....	16
9. Memelihara Sistem .....	16
<b>D. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....</b>	<b>18</b>
1. Macromedia Director MX.....	18
2. Adobe Photoshop CS2 .....	25
3. Cool Edit Pro 2.0.....	33
4. Shotink Glanda 2005.....	36
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>38</b>
A. Sejarah Berdiri .....	38
B. Visi, Misi dan Tujuan .....	38
1. Visi Sekolah .....	38
2. Misi Sekolah .....	39
3. Tujuan Sekolah .....	39
C. Struktur Organisasi .....	39
D. Gambaran Singkat Tentang SMK N 1 Depok Sleman .....	44
E. Program Keahlian Sekolah.....	45
F. Fasilitas Sekolah .....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN MASALAH .....</b>	<b>47</b>
A. Identifikasi Masalah.....	47
B. Merancang Konsep .....	47
C. Merancang Isi.....	48

D. Merancang Naskah.....	49
E. Merancang Grafik.....	59
F. Memproduksi Sistem.....	60
1. Pembuatan Desain Grafik.....	60
2. Mengolah Suara dengan Cool Edit Pro 2.0.....	61
3. Proses Pembuatan Tombol Menggunakan Shotink Glanda 2005.....	62
4. Proses Pengintegrasian pada Macromedia Director MX 2004.....	63
5. Memasukkan Objek ke dalam Macromedia Director MX 2004.....	63
6. Memulai Pembuatan Movie.....	64
7. Membuat Marker.....	65
8. Cara Merubah atau Link Tombol-tombol.....	66
9. Membuat dan Memasukkan Backsound.....	68
10. Membuat Volume Slider.....	69
11. Penggunaan Script.....	69
12. Membuat Efek Transisi.....	69
13. Memproteksi File.....	71
14. Mengubah File .DIR menjadi File .EXE.....	72
15. Membuat File Autorum.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier .....	12
Gambar 2.2	Struktur Hirarki .....	13
Gambar 2.3	Struktur Non Linier .....	13
Gambar 2.4	Struktur Komposif .....	14
Gambar 2.5	Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.6	Tampilan Macromedia Director .....	19
Gambar 2.7	Menu Bar .....	20
Gambar 2.8	Score .....	20
Gambar 2.9	Property Inspector .....	21
Gambar 2.10	Tool Palette .....	21
Gambar 2.11	Stage .....	24
Gambar 2.12	Cast Internal .....	25
Gambar 2.13	Tampilan Adobe Photoshop 7.0 .....	29
Gambar 2.14	Menu Bar .....	30
Gambar 2.15	Option .....	30
Gambar 2.16	Palette .....	30
Gambar 2.17	Navigator .....	30
Gambar 2.18	Colour .....	31
Gambar 2.19	History .....	31
Gambar 2.20	Tool Box .....	31

Gambar 2.21	Status Bar .....	32
Gambar 2.23	Canvas .....	32
Gambar 2.24	Layer .....	32
Gambar 2.25	Tampilan Kerja Cool Edit .....	34
Gambar 2.26	Menu Bar .....	35
Gambar 2.27	Trim-Cutting .....	35
Gambar 2.28	Tool .....	35
Gambar 2.29	Navigator .....	35
Gambar 2.30	Timer .....	36
Gambar 2.31	Status Bar .....	36
Gambar 2.32	Tampilan Kerja Antar Muka Sothink Glanda 2005 .....	37
Gambar 3.1	Struktur Organisasi .....	40
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Tata Usaha .....	41
Gambar 3.3	Struktur Organisasi Perpustakaan .....	42
Gambar 3.4	Stuktur Organisasi Laboratorium .....	43
Gambar 4.1	Tampilan Diagram Aplikasi Struktur Hirarki .....	50
Gambar 4.2	Tampilan Icon Struktur Link .....	51
Gambar 4.3	Sketsa Menu Utama .....	52
Gambar 4.4	Halaman Menu Utama .....	53
Gambar 4.5	Sketsa Menu Informasi .....	53
Gambar 4.6	Sketsa Sub Menu Kegiatan .....	54
Gambar 4.7	Tampilan Sub Menu Kegiatan .....	55

Gambar 4.8	Sketsa Sub Menu Fasilitas .....	55
Gambar 4.9	Tampilan Sub Menu Fasilitas .....	56
Gambar 4.10	Sketsa Sub Menu Struktur .....	57
Gambar 4.11	Tampilan Sub Menu Struktur .....	57
Gambar 4.12	Sketsa Sub Menu Serba-Serbi .....	58
Gambar 4.13	Tampilan Sub Menu Serba-Serbi .....	59
Gambar 4.14	Menu Setting Adobe Photoshop 7.0 .....	60
Gambar 4.15	Tampilan Memotong Suara Pada Cool Edit Pro .....	62
Gambar 4.16	Cara Membuat Marker .....	66
Gambar 4.17	Option Pada Behaviour .....	67
Gambar 4.18	Letak Frame Transitions .....	70
Gambar 4.19	Kotak Dialog Transitions .....	70
Gambar 4.20	Tampilan Memproteksi Movie .....	71