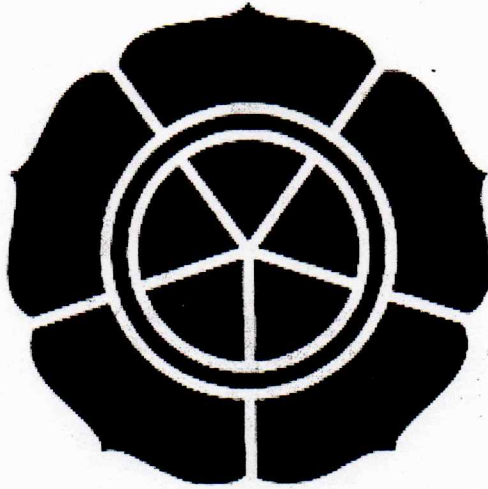


**PROFILE INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
INFORMASI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI I JATINOM
KLATEN**

Tugas Akhir



Disusun Oleh :

Imaduddin (06.02.6357)

Ely Ulis Setyaningsih (06.02.6378)

Yuni Isnaningsih (06.02.6384)

Bambang Ari Wibowo (06.02.6407)

**PROGRAM DIPLOMA MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA**

2008

HALAMAN PENGESAHAN

PROFILE INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI I JATINOM

KLATEN

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Pada Program Diploma III (D3)

Jurusan Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM”

Yogyakarta

Disusun Oleh :

Imaduddin Nim : 06.02.6357

Ely Ulis Setyaningsih Nim : 06.02.6378

Yuni Isnaningsih Nim : 06.02.6384

Bambang Ari Wibowo Nim : 06.02.6407

Mengetahui :

Teah disetujui dan diterima oleh :



Ketua STIMIK AMIKOM

(Prof.Dr.M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Melwin Syafrizal, S. Kom, M.Eng)

HALAMAN BERITA ACARA

Profile Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Sekolah
Menengah Atas Negeri I Jatinom Klaten. Yang disusun Oleh :

Nama : Bambang ari Wibowo

Nim : 06.02.6407

Jurusan : Diploma III (D3) Manajemen Informatika

Tugas akhir ini telah dipersentasikan didepan tim penguji laporan Tugas
Akhir Program Diploma III (D3), Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada :

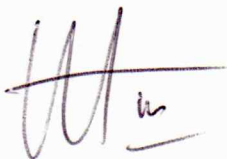
Hari/Tanggal : Rabu, 21 Januari 2009

Pukul : 13.30 WIB

Tempat : Ruang Stack

Tim Penguji

Penguji I



(Kusnawi, S.Kom)

Penguji II



(Sudarmawan, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Profile Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Sekolah
Menengah Atas Negeri I Jatinom Klaten. Yang disusun Oleh :

Nama : Imaduddin

Nim : 06.02.6357

Jurusan : Diploma III (D3) Manajemen Informatika

Tugas akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan didepan tim
penguji laporan Tugas Akhir Program Diploma III (D3), Jurusan Manajemen
Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Januari 2009

Pukul : 08.30 WIB

Tempat : Ruang Stack

Tim Penguji

Penguji I



(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

Penguji II



(Agung Pambudi, ST)

HALAMAN MOTTO

Kegigihan, keuletan, ketlatenan, dan kesabaran adalah kunci dari kesuksesan. Melalui belajar dari kegagalan barulah mengetahui kesalahan dan melangkah dengan berani mencoba lagi, tidak takut gagal akan tetapi takutlah pada kesuksesan.

Main api dapat terbakar, begitu pula air dapat membasahimu. Hidup yang biasa tak akan ada artinya, namun cari tantangan yang dapat membuat hidupmu menjadi arti bagi orang lain, akan tetapi jangan sampai terbakar atau tarbasahi kusta yang membuat cemar nama.

Hidup itu untuk mati. Seperti kerang meninggalkan mutiara, jadikan hidup untuk mati meninggalkan sesuatu yang berkilau dan mahal harganya.

Berguru pada situasi, amati keadaan kendalikan akal pikiran dan taklukkanlah apapun yang menjadi tantangan dalam hidup, anggaplah kesuksesan akan terinjak dikaki karena dan kita kendalikan.

Mengukir diatas karang akan hilang diterpang ombak, mengukir didalam hati kan terkenang abadi. Ukirlah seluas samudera setinggi gunung dengan arti dan makna keindahan hidup ini.

Orang pintar kan kalah dengan orang beruntung, jadilah orang yang pintar dan beruntung hingga hidup penuh arti. Percaya dengan doa diri sendiri dan doa orang-orang disekelilingmu niscaya Allah akan memudahkan langkahmu menuju apa yang kamu harapkan.

By arie_cool

Dunia adalah komedi bagi mereka yang melakukannya, atau tragedi bagi mereka yang merasakannya.

Cinta yang sejati tidak terletak pada apa yang telah dikerjakan dan diketahui, namun pada apa yang telah dikerjakan namun tidak diketahui.

Kita tidak bisa menjadi bijaksana dengan kebijaksanaan orang lain, tapi kita bisa berpengetahuan dengan pengetahuan orang lain.

Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras.

Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.

Created By : Imaduddin
(www.imaduddin.co.cc)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Bambang Ari Wibowo

Sebagai wujud syukur kepada Tuhan YME yang telah memberi nikmat, karunia, serta hidayahnya tanpa batas kepada seluruh umatNya terutama kepada saya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselraikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Mami dan papi saya tercinta yang selalu mencurahkan kasih dan sayangnnya serta terimakasih atas doa, keiklasan, kesabaran dan segala dukungan baik moril maupun materiiil.
- Buat SMA N 1 Jatinom Klaten yang telah bersedia menjadi tempat penelitian.
- Buat Yth Bpk Melwin yang telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir sehingga membarikan ilmu yang bermanfaat.
- Terimakasih kepada keluarga besar Pakde Tris yang telah memberikan dukungan dan doanya.

➤ Segenap sanak saudara yang telah memberikan doa dan dukungannya (mbak endah, mas didik, mbak endang, adi, rika, ceplis).

➤ Terima kasih buat keluarga besar waloyo atas doanya.

➤ Seseorang yang aku cintai yang telah menyupport buat tetep semangat dan selalu mendampingi dalam susah dan senang.

➤ Buat temen temen serumah kontrakan yang telah melucuti bajuku sampai sepatuku, sehingga aku balik kontraan dengan bugil.

AKU SUKA GAYAMU N AKU TERKEJUT.....

➤ Buat temen yang mendoakan aku, pokoknya semuanya. Key....

➤ Buat anak kost samping amikom terima kasih atas doa dan dukungannya (tyas_cayank, erna, nita).

➤ Buat cah CLA_X lulus semua (danank_rock n rool, aryo ahaaa)

➤ Terima kasih buat imaduddin_IME yang telah memberi buku tutorial magic of macromedia director.

➤ Buat acara antv tawa sutra yang selalu memberikan inspiasi (budi anduk, pepy, sabria, ade, nanunk, arie rampok dan segenap cru) semoga aku bisa ikut gabung.

By : arie tholet Cool

HALAMAN PERSEMBAHAN

Serangkaian kata ucap terimakasih dan rasa syukurku kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Serta dukungan dan doa dari keluarga, teman-teman, kerabat, dan semuanya, saya haturkan banyak terimakasih.

Tugas akhir ini aku persembahkan untuk :

- ✦ Keluargaku tercinta, yang telah memberikan dukungan serta doa restunya sehingga aku bisa jadi seperti sekarang ini.
- ✦ Pak melwin yang telah membimbing dalam pembuatan tugas akhir ini.
- ✦ SMA N 1 jatinom Klaten yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian.
- ✦ Temen-temen D3-MI, yang penuh kenangan indah, canda, tawa, dan kebahagiaan yang telah kita lalui bersama.
- ✦ Keluarga besar pondok pesantren albarokah(abah ibu),komplek al-munji, al-a'la, serta para pengurus alba.
- ✦ Temen-temen satu atap satu perjuanganku di komplek As-Sufla, mas miftah(kapan married), wahyu(moga lulus yo), dayak(ayo bilyard dab!!!Keep Rock n Roll), siNyong(mbojo kok karo telpon), eko(ojo nelpon cewek trs,sekolah disek), Tomo(kurangi ndelok bo**p), firda(lulus sek lagi golek cewek sing okeh.ok), paklurah(ndang golek pacar sing serius,selak tuwo.hehe), kencrink(sing sregep crink le kuliah, men iso lulus cepet koyo aku), ngepop(online hobi,ngegame hobi,kuliah jg jadiin hobi doonk), ading(ayoo raih karir dan masa depanmu), badrun(dipotong rambute ndak koyo budi anduk).

- ✚ Temen-temen ponpi yang telah memberikan dukungan dan doanya. Mba' ana, mba'ulul, vivin, amel, hani, fatim, evi, atul, dan semuanya yang ga bisa aku sebutin satu persatu, thank's yaa.
- ✚ Rani beserta keluarga yang selama ini banyak membantu dan memberi dukungan kepadaku.
- ✚ Hildha yang udah minjem camera digitalnya buat penelitian(makasih yaa hil) beserta keluarganya yang udah memberikan doa dan dukungannya.
- ✚ Tyas yang udah menyumbangkan suaranya dalam pembuatan aplikasi.
- ✚ Hana yang selama ini udah dukung aku, doain aku, dan bangunin aku saat menjelang ujian.
- ✚ Fadil, ari, dedi, yang udah nemenin maen bilyard.
- ✚ Keluarga besar kontrakan tambak boyo yang gokil abiiiss..tholet*_*tyas(yg rukun yaa), dhimoet(moga lulus pendadaran)*_*anis, ricky(ayoo...jangan menyerah), jamil(gapai inspirasi ndang gawe skripsi), mononk(Keep angel and the out siders,PUNK not DEath), daryo*_*erna(moga langgeng yaa), mendres(ayo maen PS neh), rendi(semangat bro,Q doakan semoga lulus), danank (makasih yo boz udah bantu upload~_*).
- ✚ Persembahan spesialku buat mas tholet alias bambang ari we yang selama ini udah banyak membantu, mengingatkan, nraktir makan, mengajak masuk kuliah, mengoprak-ngoprak untuk penelitian, menuntut untuk segera menyelesaikan tugas akhir, mengajariku photoshop, dan lain sebagainya yang tidak bisa aku tulis satu persatu.

Created By :



Imaduddin

(www.imaduddin.co.cc)

KATA PENGANTAR

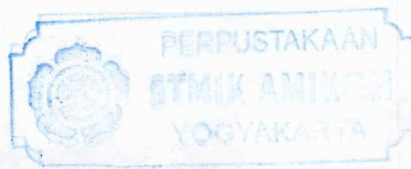


Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga terselesaikannya tugas akhir dengan judul “Profil Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jatinom Klaten” yang merupakan salah satu syarat kelulusan Diploma III Jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa dukungan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Melwin Syafrizal, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. SMA N 1 Jatinom yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan atas segala bantuannya.
4. Bapak, Ibu serta segenap keluarga yang terus memberikan dukungan dan doanya.
5. Semua pihak dan teman seperjuangan yang turut membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini.



Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, demi kesempurnaan laporan ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 Desember 2008

Penyusun



Bambang Ari Wibowo

Penyusun



Imaduddin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Hal i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	2
D. TUJUAN PENELITIAN	2
E. MANFAAT PENELITIAN	3
F. METODE PENGUMPULAN DATA	3
G. SISTEMATIKA PENULISAN	4
H. JADWAL KEGIATAN	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. KONSEP DASAR MULTIMEDIA	7

1. Sejarah Multimedia	7
2. Pengertian Multimedia	7
3. Komponen Multimedia	7
B. STRUKTURDESAINMULTIMEDIA	9
1. Struktur Linier	10
2. Struktur Hirarki	10
3. Struktur Piramida	11
4. Struktur Polar	11
C. LANGKAH DALAM PENGEMBANGAN SISTEM	
MULTIMEDIA	12
1. Pendefinisian Masalah	13
2. Merancang Konsep	13
3. Merancang Isi	13
4. Menulis Naskah	13
5. Merancang Grafik	13
6. Memproduksi Sistem	13
7. Melakukan Tes Pemakai	14
8. Menggunakan Sistem	14
9. Memelihara Sistem	14
D. SISTEM PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	14
1. Macromedia Director MX 2004	14
2. Cool Edit Pro 2.0	15

3. Adobe Photoshop Cs 2	15
4. Swish Max	16
5. Sothink SWF Easy	16
E. SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS YANG DI GUNAKAN	17

BAB III TINJAUAN UMUM

A. SEJARAH BERDIRINYA SMA N 1 JATINOM KLATEN	18
B. VISI, MISI, STRATEGI DAN TUJUAN SMA N 1 JATINOM KLATEN	19
1. Visi Sekolah	19
2. Misi Sekolah	19
3. Strategi	20
4. Tujuan	20
C. BIDANG AKADEMIS	22
1. Kurikulum	22
2. Kesiswaan	23
D. SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH	24
E. PRESTASI SMA N 1 JATINOM KLATEN	24
F. STRUKTUR ORGANISASI	25
1. Struktur Organisasi Secara Operasional	25
2. Daftar Pegawai Tetap SMA N 1 Jatinom Klaten	26
3. Daftar Pegawai Tidak Tetap SMA N 1 Jatinom Klaten	27

BAB IV PEMBAHASAN

A. MERANCANG KONSEP	28
B. MERANCANG NASKAH	30
C. MERANCANG GRAFIK	31
D. MEMPRODUKSI SISTEM	34
1. Aplikasi Adobe Photoshop CS	34
2. Membuat Animasi dengan Macromedia Director MX 2004	36
3. SWISHmax	52
4. Pengeditan Suara dan Lagu dengan CoolEdit Pro	38
5. Merekam dengan CoolEdit Pro	40
6. Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX	40
E. PENGETESAN SISTEM MULTIMEDIA	52
F. PENGGUNAAN SISTEM MULTIMEDIA	52
BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN	70
B. SARAN	71
GAMBAR APLIKASI	xxi
DAFTAR PUSTAKA	xxx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	10
Gambar 2.2 Struktur Hirarki.....	10
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	11
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem.....	12
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director 2004.....	15
Gambar 2.7 Tampilan Cool Edit Pro.....	15
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop Cs2.....	16
Gambar 2.9 Tampilan Swish Max.....	16
Gambar 2.10 Tampilan Sothink SWF Easy.....	17
Gambar 4.1 Diagram Rancangan Program Aplikasi.....	28
Gambar 4.2 Diagram Rancangan Program Aplikasi.....	30
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	31
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Menu Profil.....	31
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Menu Staf Pimpinan.....	32
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Akademik.....	32

Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Gallery.....	33
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Organisasi.....	33
Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Menu Pegawai.....	34
Gambar 4.10 Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File.....	35
Gambar 4.11 Tampilan Menu Open Adobe Photoshop CS.....	35
Gambar 4.12 Tampilan Menu Macromedia Director.....	36
Gambar 4.13 Tampilan Animasi Menggunakan SwiSHmax.....	37
Gambar 4.15 Tampilan kotak dialog import pada Swish Max.....	37
Gambar 4.20 Tampilan Kotak Dialog Export to SWF.....	38
Gambar 4.21 Tampilan Menu Open Waveform Cool Edit Pro.....	39
Gambar 4.22 Tampilan Pemotongan Lagu dengan Cool Edit Pro.....	39
Gambar 4.23 Tampilan Menu Transport Control Cool Edit.....	40
Gambar 4.24 Tampilan Menu Macromedia Director.....	41
Gambar 4.25 Tampilan Menu Panel Properti Inspector.....	41
Gambar 4.26 Tampilan Menu Kotak Dialog Import.....	42
Gambar 4.27 Tampilan Menu Cast Member.....	43
Gambar 4.28 Tampilan Menu Background Halaman Menu Utama.....	43
Gambar 4.29 Tampilan Drag bg.jpg dari cast member ke Score.....	44
Gambar 4.30 Tampilan Tool.....	44
Gambar 4.31 Tampilan Tombol Pada Background.....	45
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Sub Menu.....	45
Gambar 4.33 Tampilan Toolbar.....	46

Gambar 4.34 Tampilan Menu Score.....	46
Gambar 4.35 Tampilan Menu Script.....	47
Gambar 4.36 Tampilan Cara Memberi Perintah Pada Tombol profile.....	47
Gambar 4.37 Tampilan Cast Member Dan Score.....	48
Gambar 4.38 Tampilan Header Background biru.....	48
Gambar 4.39 Tampilan Header Background Transparent.....	49
Gambar 4.40 Tampilan Scrip Tombol Back.....	49
Gambar 4.41 Tampilan Scrip Pada tombol menu staf pimpinan, gallery, prestasi, struktur organisasi, dan pegawai.....	50
Gambar 4.42 Tampilan Cara Drag Tombol Exit Di Cast Member Ke Score..	50
Gambar 4.43 Detail Score.....	51
Gambar 4.2.3 Tampilan Spesifikasi Komputer untuk Pengetesan.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....	6
Tabel 2.1 Extention File Gambar (Image).....	7
Tabel 2.2 Extention File Suara (Audio).....	8
Tabel 2.3 Extention File Video Digital (Digital Video).....	9
Tabel 3.1 Periode Kepemimpinan.....	18
Tabel 3.2 Prestasi SMA N 1 Jatinom Klaten.....	25
Tabel 3.3 Daftar Pegawai Tetap.....	26
Tabel 3.4 Daftar Pegawai Tidak Tetap.....	27