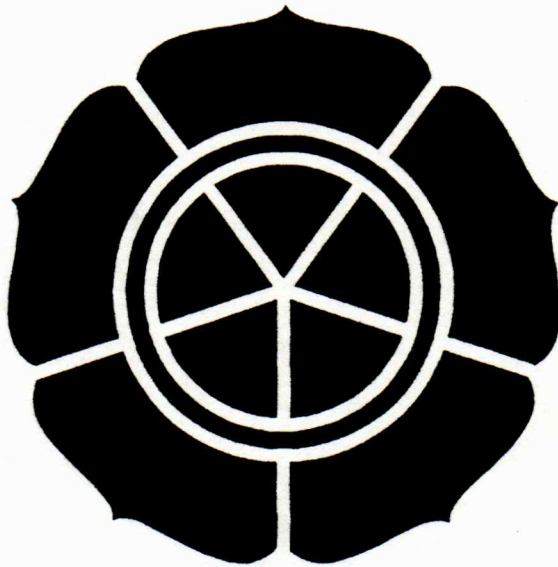


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH PADA
SMA NEGERI 3 WONOGIRI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN INFORMASI
DAN MEDIA PUBLIKASI**



Disusun oleh :
Agung Dwinanto
03.11.0329
Teknik Informatika (S1)

ACC 9/8 2007
[Signature]
M. Suryanto

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**



HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH PADA SMA NEGERI 3 WONOGIRI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI DAN MEDIA PUBLIKASI

Diajukan sebagai persyaratan untuk kelulusan program Strata 1 (S1) Teknik Informatika dengan gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.



Telah disetujui dan disahkan oleh :




Mengetahui

Ketua STMIK "AMIKOM"
Yogyakarta

Dr. M. Suyanto, MM

Dosen Pembimbing


Dr. M. Suyanto, MM

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji dihadapan Dosen Penguji

Skripsi Strata – 1 Jurusan Teknik Informatika

STMIK “AMIKOM “ Yogyakarta

Nama : Agung Dwinanto
NIM : 03.11.0329
Pada Hari : Rabu
Tanggal : 22 Agustus 2007
Waktu : Pukul 08:30 WIB
Tempat : Ruang Stack Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Condong Catur, Depok, Sleman DIY

Tim Penguji

Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3

(Dr. M. Suyanto, MM)

(Dr. Abidarin Rosidi, MM)

(Sudarnawan, MT)

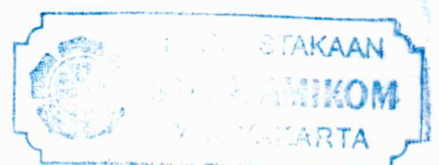
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, karunia, hidayah dan inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sesuai dengan harapan. Seperti yang telah kita ketahui, saat ini hampir seluruh kalangan masyarakat menginginkan informasi yang akurat, tepat menarik dan efisien.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis memberikan judul “Analisis dan Perancangan Profil Sekolah Pada SMA Negeri 3 Wonogiri Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Penyampaian Informasi dan Media Publikasi” guna menyelesaikan tugas akhir dalam menempuh studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis beranggapan dengan membangun aplikasi multimedia ini akan dapat membantu SMA Negeri 3 Wonogiri dalam menyampaikan informasi seputar sekolah dan mempublikasikan keunggulan-keunggulan yang ada di SMA Negeri 3 Wonogiri. Selain itu penulis juga berharap penyusunan skripsi ini akan dapat berguna di dalam pengembangan sistem informasi berbasis multimedia di dunia teknologi informasi

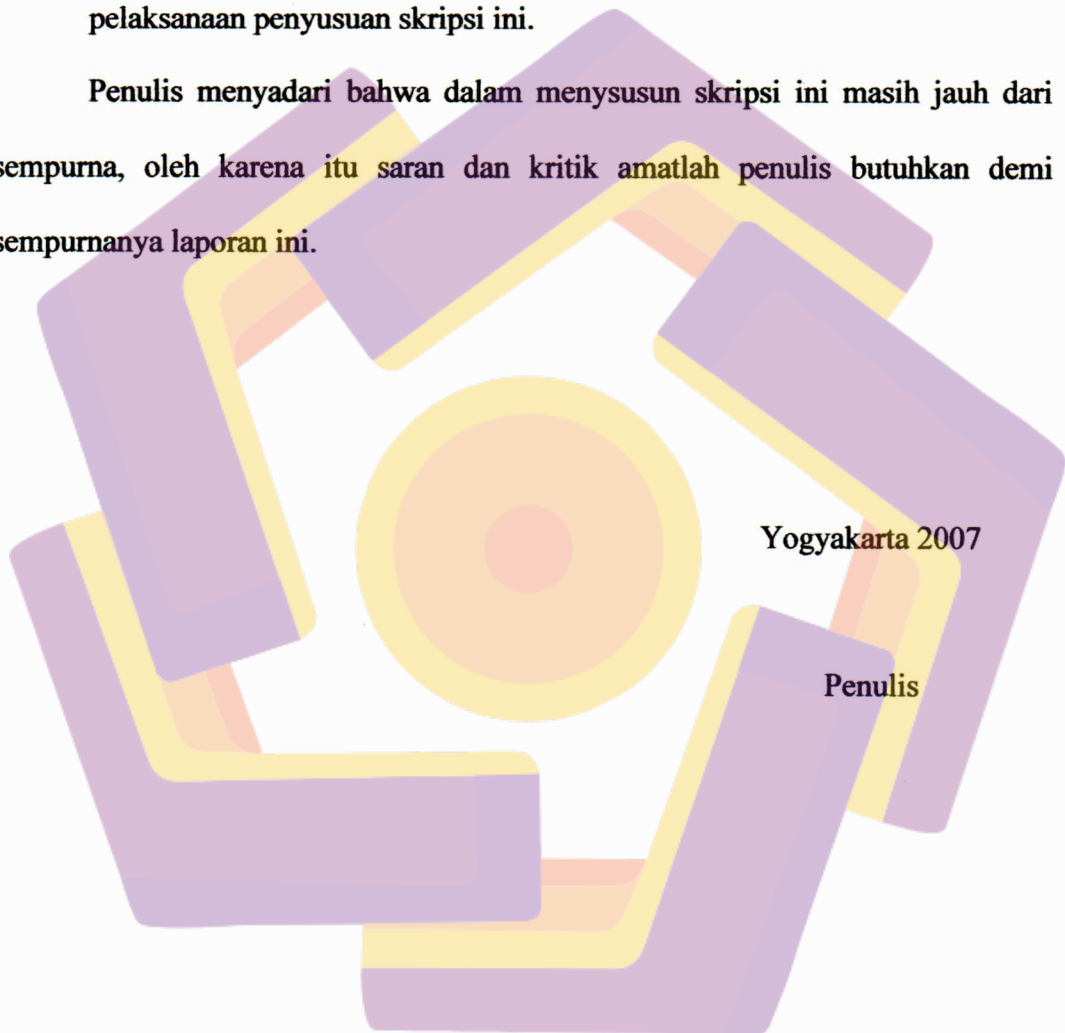
Penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta dan sebagai dosen pembimbing dalam penyusunan ini.



- Bapak Drs. Hasym Koiman, MPd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Wonogiri yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Wonogiri.
- Semua pihak SMA Negeri 3 Wonogiri yang telah membantu dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini.

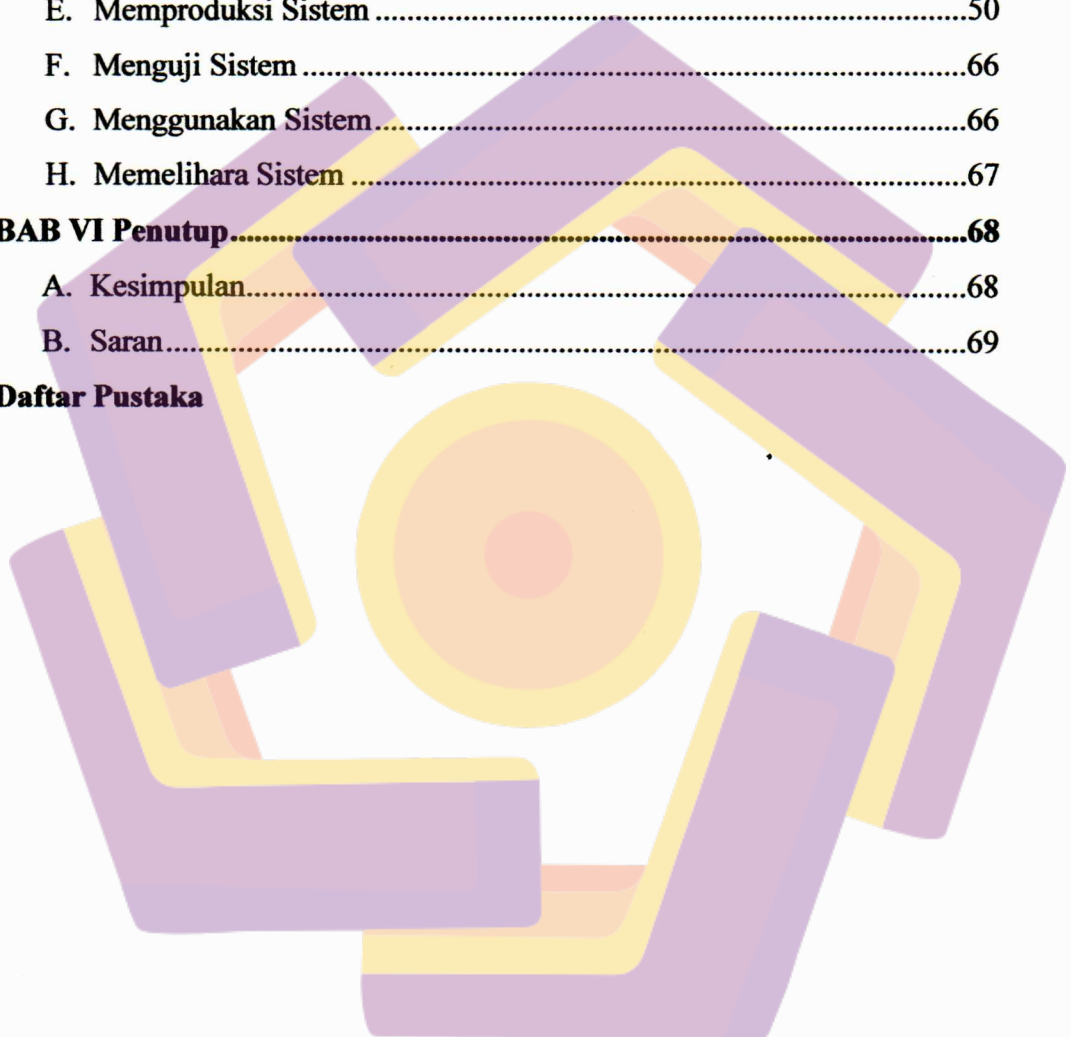
Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik amatlah penulis butuhkan demi sempurnanya laporan ini.



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Maksud dan Tujuan.....	4
E. Metode Pengumpulan Data	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II Dasar Teori	8
A. Pengertian Multimedia	8
B. Unsur-unsur Multimedia	9
C. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
D. Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
E. Software Yang Digunakan	15
BAB III Tinjauan Umum	23
A. Sejarah.....	23
B. Visi, Misi dan Sasaran Sekolah	25
C. Fasilitas	26
D. Kegiatan Ekstrakurikuler	27
BAB IV Analisis Sistem Multimedia	29
A. Definisi Analisis Sistem	29
B. Mendefinisikan Masalah	30
C. Analisis PIECES	31
D. Analisis Kebutuhan Sistem	36
E. Analisis Biaya Manfaat	37
F. Studi Kelayakan	42

BAB V Perancangan dan Implementasi Sistem	45
A. Merancang Konsep	45
B. Merancang Isi.....	45
C. Merancang Naskah.....	46
D. Merancang Grafik	47
E. Memproduksi Sistem	50
F. Menguji Sistem	66
G. Menggunakan Sistem.....	66
H. Memelihara Sistem	67
BAB VI Penutup.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
Daftar Pustaka	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 struktur linier	11
Gambar 2.2 struktur hierarki	11
Gambar 2.3 struktur piramida	12
Gambar 2.4 struktur polar	12
Gambar 2.5 area kerja Macromedia Director	16
Gambar 2.6 area kerja Macromedia Dreamweaver	17
Gambar 2.7 area kerja Adobe Photoshop	18
Gambar 2.8 area kerja SWISH Max	19
Gambar 2.9 area kerja Swift 3D	20
Gambar 2.10 area kerja Adobe Premier	21
Gambar 2.11 area kerja Adobe Auditions	22
Gambar 5.1 struktur hierarki	23
Gambar 5.2 rancangan tampilan pembuka	23
Gambar 5.3 rancangan tampilan menu utama	23
Gambar 5.4 rancangan tampilan gambaran umum	23
Gambar 5.5 rancangan tampilan stuktur organisasi	23
Gambar 5.6 rancangan tampilan fasilitas	23
Gambar 5.7 rancangan tampilan ekstrakurikuler	23
Gambar 5.8 rancangan tampilan galeri	23
Gambar 5.9 seting file new pada Adobe Photoshop	23
Gambar 5.10 pengaturan pembuatan background	23
Gambar 5.11 pengaturan posisi gambar untuk background	23
Gambar 5.12 seleksi pemotongan suara pada Adobe Auditions	23
Gambar 5.13 simpan file dengan format .mp3	23
Gambar 5.14 pengetikan teks pada SWISH Max	23
Gambar 5.15 ekspor file menjadi format .swf	23
Gambar 5.16 pilih insert > media > flash button	23

Gambar 5.17 tampilan insert flash button.....	23
Gambar 5.18 Drag and drop gambar bumi ke objkt lingkaran	23
Gambar 5.19 Pengaturan animasi pada timeline	23
Gambar 5.20 Merotasikan objek lingkaran	23
Gambar 5.21 Mengekspor movie menjadi .swf.....	23
Gambar 5.22 Pengaturan pada project setting	23
Gambar 5.23 Impor file pada project window.....	23
Gambar 5.24 Pemotongan movie yang tidak diperlukan.....	23
Gambar 5.25 Pembuatan movie baru pada Macromedia Director	23
Gambar 5.26 Mengimpor file melalui Cast Internal.....	23
Gambar 5.27 Mengatur urutan file yang akan dianimasikan.....	23
Gambar 5.28 Mengatur urutan file yang akan dianimasikan.....	23
Gambar 5.29 Script untuk tombol gambaran umum	23
Gambar 5.30 Memilih file yang akan dijadikan projector.....	23
Gambar 5.31 Mengatur tampilan projector	23
Gambar 5.32 Klik Create untuk membuat projector	23
Gambar 5.33 Menyimpan file projector	23