





**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PROFILE SMK KRISTEN 1 KLATEN  
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurohman** 09.01.2583

**Yanuar Rizki Hary Prasetya** 09.01.2607

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 4 Desember 2012

**Dosen Pembimbing**

  
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK.19000008**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Perancangan Profile SMK Kristen 1 Klaten  
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurohman**

**09.01.2583**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, S.Kom**  
**NIK. 190000003**



**Akhmad Dahlan, S.Kom**  
**NIK. 190302174**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 22 November 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### Perancangan Profile SMK Kristen 1 Klaten Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yanuar Rizki Hary Prasetya**

**09.01.2607**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 November 2012

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK.190302187**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302106**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 27 November 2012





**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Desember 2012

Nama	Nim	Tanda Tangan
Nurohman	09.01.2583	
Yanuar Rizki Hary Prasetya	09.01.2607	

## HALAMAN MOTTO

"Kemauan yang besar menjadi landasan suksesnya seseorang"

"Ambillah mimpimu untuk meraih masa depanmu."

"Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum jika dia tidak merubah nasibnya sendiri (Qs.Albaqarah)."

"Didunia ini tidak ada yang abadi, maka manfaatkan ketidak abadian itu dalam kehidupan yang mulia"

"Hidup tanpa ilmu akan tersesat kemudian, carilah ilmu sampai ke negeri cina"

"Tinggi rendahnya derajat seseorang ditentukan oleh tindakannya sendiri."

## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. *Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat-Nya dan anugerah-NYA.*
2. *Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendidik dengan kasih sayang dan memberikan motivasi dalam mengerjakan tugas akhir ini.*
3. *Kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
4. *Terima kasih kepada Lussyana Nuri atas perhatian dan motivasi yang telah diberikan.*
5. *Kepada sahabat-sahabat penulis yaitu PAIMO GROUP yang disayangi, tanpa mereka Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik.*
6. *Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. *Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNya.*
2. *Kepada Bapak, Ibu dan kakak dirumah yang telah memberikan semangat dan do'a sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.*
3. *Kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembibing dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
4. *Kepada sahabat-sahabat penulis yaitu PAIMO GROUP yang disayangi, tanpa mereka Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik.*
5. *Terima kasih kepada semua teman-teman kost yang telah menciptakan kondisi kost menjadi kondusif sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.*
6. *Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, bahwa dalam keterbatasan waktu yang ada Tugas Akhir ini dapat selesai. Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma III dengan judul "Perancangan Profile SMK Kristen 1 Klaten Berbasis Multimedia" pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penyusunan Tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat dan yang tercinta :

1. Bapak Drs. H.M Suyanto, MM, selaku Ketua sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas akhir.
3. Kedua orang tua tersayang yang telah mendidik dan memberikan materi untuk kegiatan perkuliahan.
4. Seluruh Staf Pengajar di jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan bekal dan ilmu selama menyusun menimba ilmu.
5. Bapak Drs.Suyoto, selaku kepala Sekolah SMK Kristen 1 Klaten beserta seluruh staf karyawan SMK Kristen 1 Klaten.

6. Bapak Dian Adi Putra, S.Kom selaku guru pembimbing Tugas akhir ini di Sekolah SMK Kristen 1 Klaten.
7. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati penyusun menyadari bahwa hasil yang dicapai dari tugas akhir ini, masih jauh sempurna dan bahkan banyak kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan masukan serta informasi yang bermanfaat. Akhir kata penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih dan semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan atas penyelesaian laporan ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. *Amien*.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

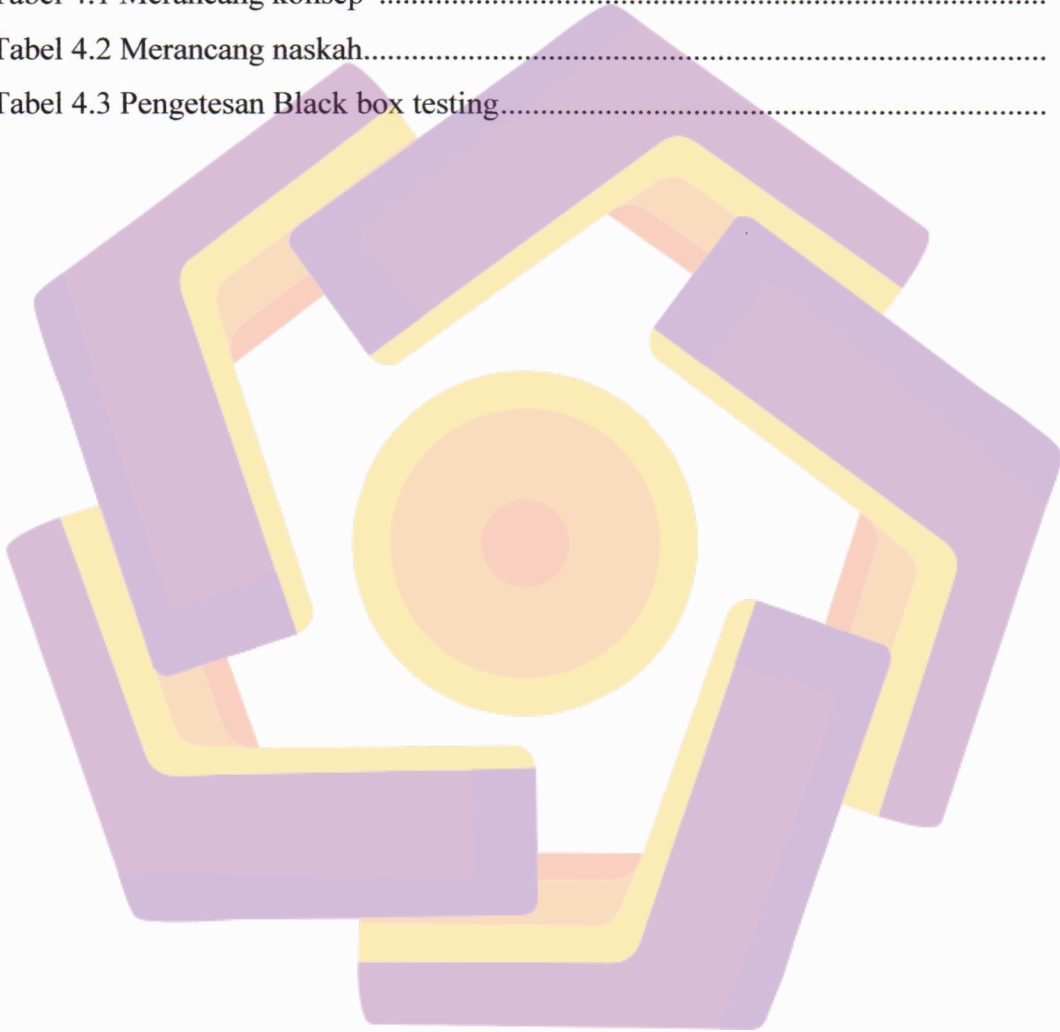
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
1.7 Jadwal Kegiatan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.1.2 Definisi Multimedia.....	9
2.2 Komponen – Komponen Multimedia.....	10
2.2.1 Teks.....	11
2.2.2 Gambar.....	11

2.2.3 Suara / Audio .....	11
2.2.4 Video .....	11
2.2.5 Animasi.....	11
2.2.6 Control (Navigasi).....	12
2.3 Struktur Multimedia.....	12
2.3.1 Struktur Linier .....	12
2.3.2 Struktur Herarki.....	13
2.4.3 Struktur Piramida.....	13
2.4.4 Struktur Polar.....	14
2.4 Langkah-langkah pengembangan Sistem multimedia .....	15
2.5 Software yang Digunakan .....	19
2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	19
2.5.2 Adobe Flash CS3 .....	22
2.5.3 Adobe Soundbooth CS3 .....	24
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>27</b>
3.1 Gambaran Umum SMK KRISTEN 1 Klaten.....	27
3.1.1 Sejarah SMK Kristen 1 Klaten.....	27
3.2 Visi dan Misi .....	28
3.2.1 Visi SMK Kristen 1 Klaten .....	28
3.2.2 Misi SMK Kristen 1 Klaten.....	28
3.3 Strategi Pencapaian Tujuan.....	29
3.4 Moto SMK Krite 1 Klaten.....	30
3.5 Lingkungan .....	30
3.5.1 Kegiatan Ekstrakurikuler .....	30
3.5.2 Sarana dan Prasarana Pendukung Pendidikan.....	33
3.6 Struktur Organisasi.....	35
 <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	 <b>37</b>
4.1 Mendefinisikan Masalah .....	37
4.2 Merancang Konsep.....	38
4.3 Merancang Isi.....	39

4.4 Merancang Naskah.....	42
4.5 Merancang Grafik .....	51
4.6 Memproduksi Sistem .....	61
4.6.1 Penggunaan Adobe Photoshop CS3 .....	61
4.6.2 Penggunaan Adobe Flash CS3 .....	63
4.6.3 Memasukkan Suara .....	66
4.7 Implementasi Tampilan Aplikasi .....	68
4.8 Membuat File .exe.....	81
4.9 Mengetes Sistem .....	82
4.10 Pemeliharaan Sistem .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan .....	8
Tabel 2.1 Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedii .....	16
Tabel 3.1 Struktur organisasi SMK Kristen 1 Klaten .....	35
Tabel 4.1 Merancang konsep .....	38
Tabel 4.2 Merancang naskah.....	42
Tabel 4.3 Pengetesan Black box testing.....	82

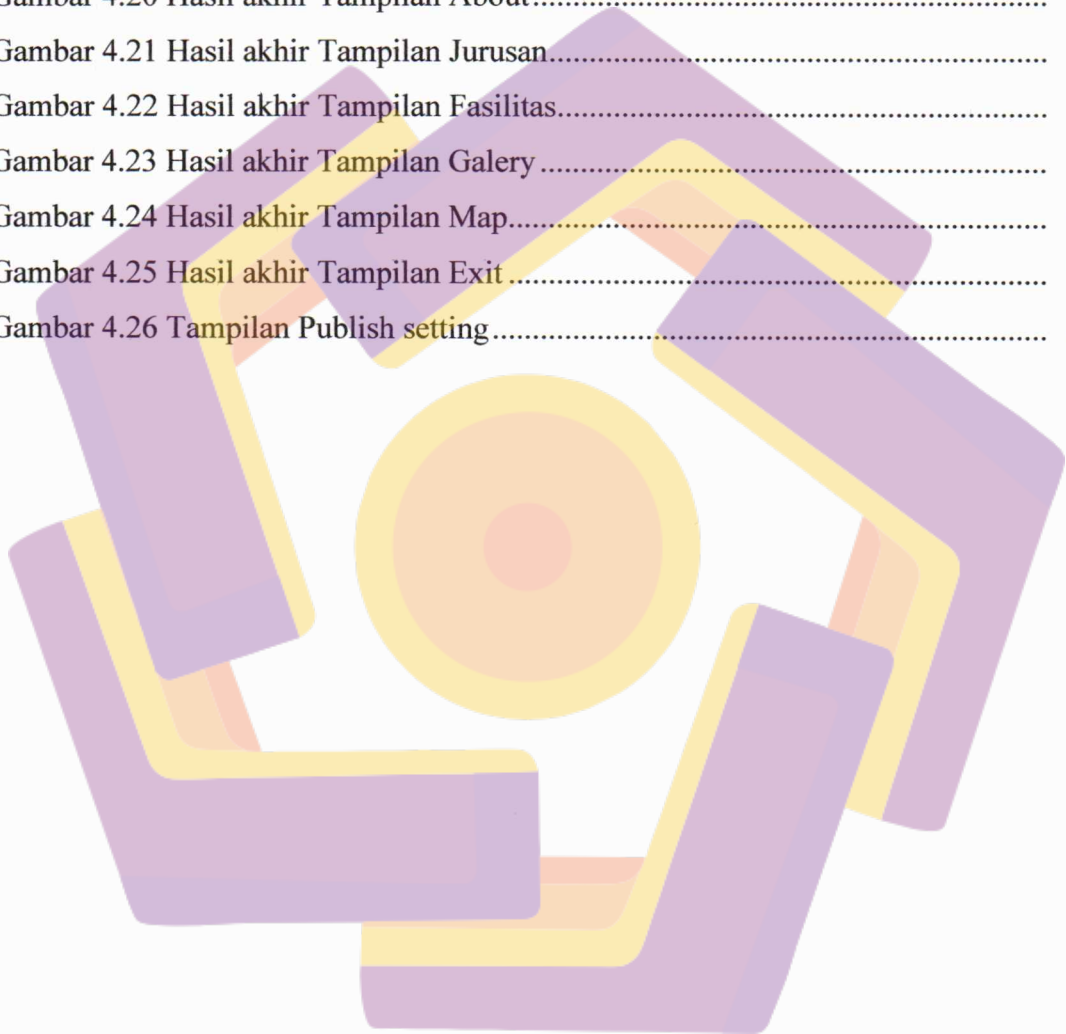


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.2. Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	13
Gambar 2.4 Struktur polar.....	14
Gambar 2.5 Jendela tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	20
Gambar 2.6 Jendela tampilan Adobe Flash CS3.....	23
Gambar 2.7 Jendela Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	25
Gambar 3.1 Kegiatan Pramuka SMK Kristen 1 Klaten .....	30
Gambar 3.2 Kegiatan Bola Basket SMK Kristen 1 Klaten.....	31
Gambar 3.3 Kegiatan Bola Voli SMK Kristen 1 Klaten .....	31
Gambar 3.4 Kegiatan Bulu Tangkis SMK Kristen 1 Klaten.....	32
Gambar 3.5 Kegiatan Musik/Band SMK Kristen 1 Klaten.....	32
Gambar 3.6 Kegiatan Out Bound SMK Kristen 1 Klaten.....	33
Gambar 3.7 Fasilitas Bengkel SMK Kristen 1 Klaten .....	34
Gambar 3.8 Fasilitas Labolatorium dan Fasilitas.....	34
Gambar 4.1 Struktur Hierarki .....	40
Gambar 4.2 Tampilan intro .....	51
Gambar 4.3 Tampilan intro .....	51
Gambar 4.4 Tampilan intro .....	52
Gambar 4.5 Tampilan Home.....	53
Gambar 4.6 Tampilan About.....	54
Gambar 4.7 Tampilan Jurusan .....	55
Gambar 4.8 Tampilan Fasilitas .....	56
Gambar 4.9 Tampilan Galery.....	57
Gambar 4.10 Tampilan Map .....	58
Gambar 4.11 Tampilan Exit.....	60
Gambar 4.12 Proses pembuatan text.....	62
Gambar 4.13 Hasil akhir text dalam bentuk. Png .....	62
Gambar 4.14 Import File.....	64



Gambar 4.15 Pembuatan simbol button .....	65
Gambar 4.16 Tampilan script.....	66
Gambar 4.17 Sound properties.....	67
Gambar 4.18 Hasil akhir Tampilan Intro .....	68
Gambar 4.19 Hasil akhir Tampilan Home .....	69
Gambar 4.20 Hasil akhir Tampilan About.....	71
Gambar 4.21 Hasil akhir Tampilan Jurusan.....	74
Gambar 4.22 Hasil akhir Tampilan Fasilitas.....	75
Gambar 4.23 Hasil akhir Tampilan Galery .....	76
Gambar 4.24 Hasil akhir Tampilan Map.....	79
Gambar 4.25 Hasil akhir Tampilan Exit.....	80
Gambar 4.26 Tampilan Publish setting.....	81



## INTISARI

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, seni grafis, gambar, animasi, suara, atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat masyarakat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Compute Technology Research* (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh sebagai sarana informasi serta sebagai media promosi SMK Kristen 1 Klaten.

Sebagai salah satu sekolah menengah yang berbasis kejuruan di kota Klaten, yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan para siswa, dan unggul dalam setiap bidangnya. Dengan menampilkan berbagai bidang yang bermacam-macam, diantaranya yaitu Teknik Listrik, Teknik Permesinan, Teknik Las, Teknik Kontruksi Batu dan Beton. Dari berbagai bidang tersebut di bantu oleh tenaga pendidik yang handal dan berpengalaman dibidangnya. Sehingga masyarakat dapat mengetahui berbagai informasi tentang SMK Kristen 1 Klaten melalui media interaktif. Untuk mendukung suksesnya tujuan tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kualitas pendidikan di SMK Kristen 1 Klaten. Aplikasi multimedia interaktif ini dikemas dalam bentuk Company Profile SMK Kristen 1 Klaten.

**Kata Kunci :** Aplikasi Multimedia interaktif, Informasi, Pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan.

## ABSTRACT

Generally, multimedia is defined as a combination of text, image, graphic art, animation, sound and video. That various media were combined into a single unit of work that will result an information which have a very high interactive value.

The advantages of multimedia are attracting the interest of sense and also attracting public interest because it was a combination of sight, sound, and movement. Research and computer publishing institution that is Computer Technology Research (CTR) stated that people were able to remember 20% of what they seen and 30% of what they heard. But people can remember 50% of what they seen and heard, and 30% of that they seen, heard, and done at once. Then multimedia is very effective to be a learning tool and also to reach information and to be promotion media in SMK 1 Klaten.

As one of school based on vocational in Klaten, which hope to can fulfil the requirement of education the students, and to be excellent in every plane. With the performance of many planes various, such as enlectric manufacturing, engine technique, welding technique, concrete-stone construction of technique. From of that many plane support by empirically teachers in every plane. So the people can know and understand of information about SMK Kristen 1 Klaten by interactive media. To support the success of these objectives, to support the success of these objectives, it needs a publication to the public and relevant agencies in a visual form to give the real description about the quality education in SMK Kristen 1 Klaten. This applicational of multimedia interactine are packaged in Company Profile SMK Kristen 1 Klaten form.

**Keywords :** *Applicational of Multimedia Interactine, information, Education, Vocational School.*