

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PROFILE SEKOLAH  
PADA SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN MAGELANG**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Alfian Sugara Mahendra**

**14.12.7839**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PROFILE  
SEKOLAH PADA SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN  
MAGELANG**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Sistem Informasi



**disusun oleh**

**Alfian Sugara Mahendra**

**14.12.7839**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PROFILE SEKOLAH  
PADA SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alfian Sugara Mahendra**

**14.12.7839**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 April 2017

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PROFILE SEKOLAH  
PADA SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alfian Sugara Mahendra**

**14.12.7839**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

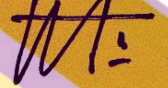
**Nama Penguji**

**Kusnawi, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302112**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 September 2018



Alfian Sugara Mahendra

NIM. 14.12.7839

## MOTTO

"Hal jazaa'ul ihsaani illal ihsaan"  
"Tidak ada balasan untuk kebaikan, selain kebaikan (pula)"

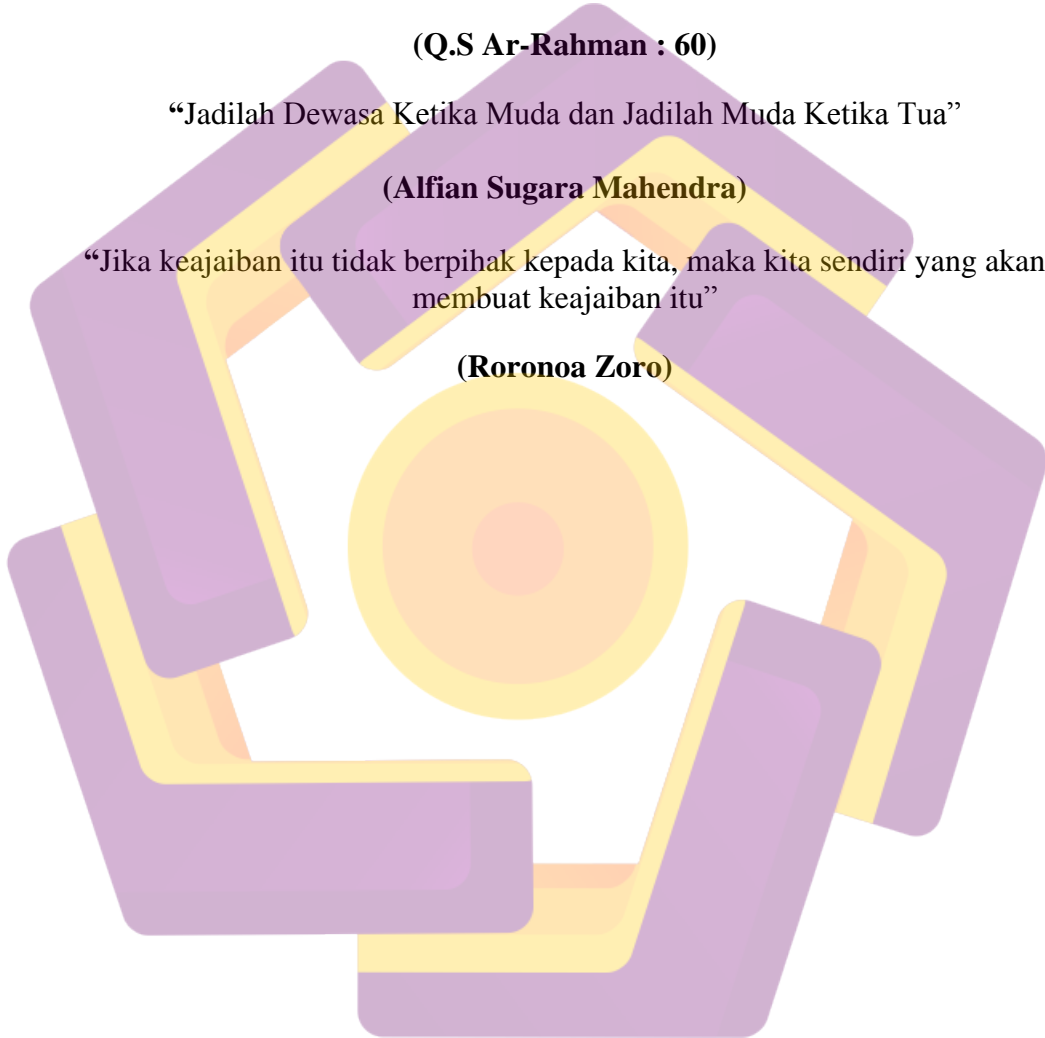
**(Q.S Ar-Rahman : 60)**

“Jadilah Dewasa Ketika Muda dan Jadilah Muda Ketika Tua”

**(Alfian Sugara Mahendra)**

“Jika keajaiban itu tidak berpihak kepada kita, maka kita sendiri yang akan membuat keajaiban itu”

**(Roronoa Zoro)**



## PERSEMBAHAN

Puji Tuhan yang maha kuasa yang telah memberikan saya anugrah, kesehatan, bimbingan serta kemudahan, sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini . Saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. (Alm) Ayahanda, Terima kasih atas limpahan kasih sayang dan selalu memberikan amanah semasa hidupnya untuk berbaik hati kepada semua orang tanpa memandang apapun.
2. Ibunda, Terima kasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga ini menjadi motivasi penulis untuk berjuang demi masa depan yang cerah menggantikan (Alm) Ayahanda.
3. Kedua saudara kandung penulis yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom yang dengan sabar membimbing, memberikan banyak nasihat, saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
5. Teman-teman 14 S1SI 01 yang telah memberikan semangat serta doa, semoga kita dipertemukan lain waktu dengan kesuksesan masing-masing.
6. Segenap dosen yang telah membagi ilmunya kepada penulis di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rizki yang berlimpah, rahmat hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan ini mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah laporan skripsi ini ini yang berjudul : **Perancangan Media Interaktif Untuk Profile Sekolah Pada SMA Negeri 1 Mertoyudan Magelang** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk Ibunda yang selalu mendukung, memberikan doa dan memberikan semangat kepada peneliti.
6. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga Skripsi ini berhasil diselesaikan.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4

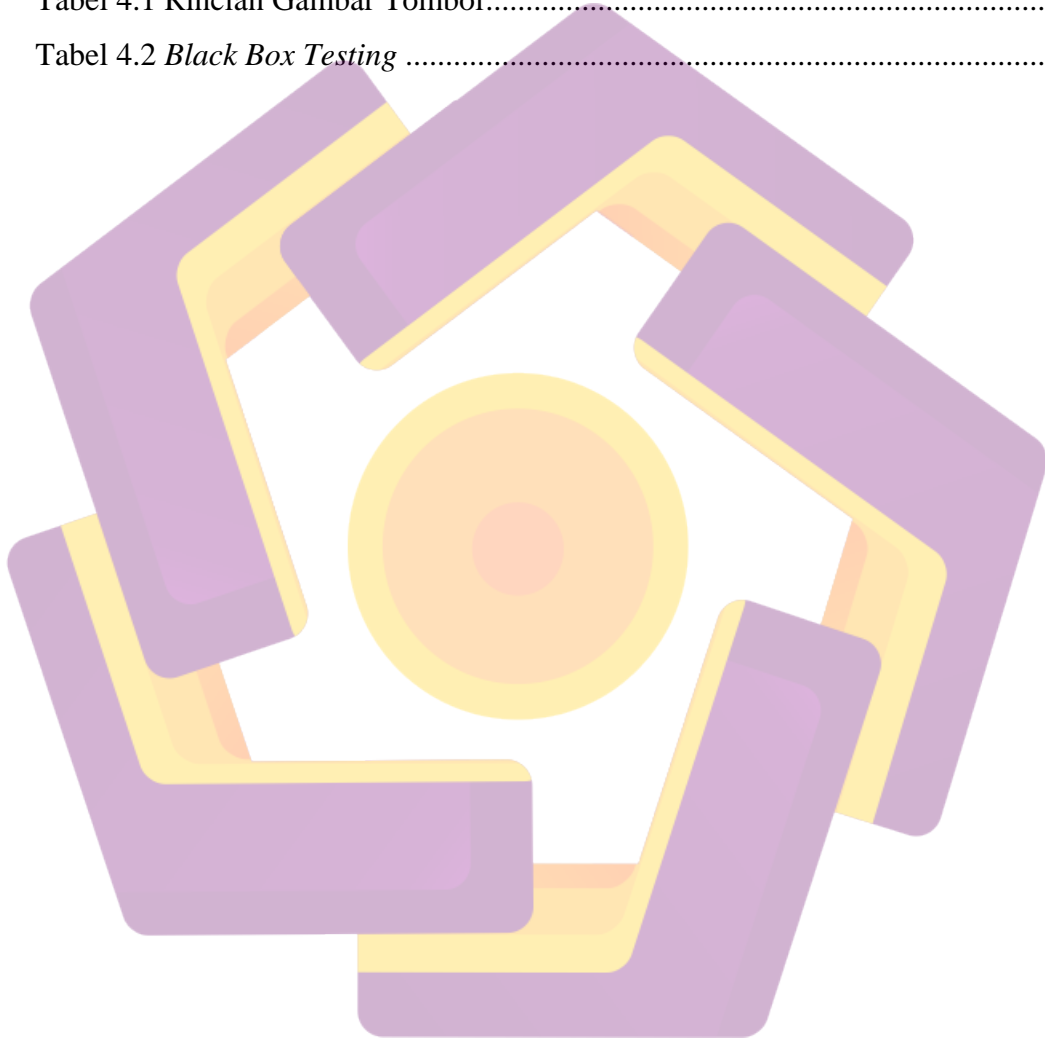
1.6	Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....		6
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Dasar Teori .....	7
2.2.1	Media .....	7
2.2.2	Tujuan Media .....	7
2.2.3	Unsur-unsur Media .....	8
2.2.4	Jenis Media .....	8
2.2.5	Multimedia Interaktif .....	9
2.2.6	Company Profile .....	9
2.2.6.1	Kriteria Company Profile .....	10
2.2.6.2	Tahapan Pembuatan Company Profile .....	11
2.3	Metode Analisis SWOT .....	13
2.4	Metode Perancangan .....	16
2.4.1	<i>Concept</i> .....	17
2.4.2	<i>Design</i> .....	17
2.5	Metode Pengembangan .....	17
2.5.1	<i>Material Collecting</i> .....	17
2.5.2	<i>Assembly</i> .....	17
2.6	Metode Testing .....	18
2.6.1	<i>White Box Test</i> .....	18
2.6.2	<i>Black Box Test</i> .....	18
2.7	<i>Distribution</i> .....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		21
3.1	Tinjauan Umum .....	21

3.1.1	Sejarah SMA Negeri 1 Mertoyudan .....	21
3.1.2	Visi dan Misi.....	21
3.1.3	Struktur Organisasi .....	22
3.2	Penelitian .....	23
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	23
3.2.2	Observasi .....	23
3.2.3	Wawancara.....	24
3.2.4	Studi Literatur .....	26
3.3	Analisis SWOT .....	26
3.3.1	Solusi Yang Dapat Diterapkan dengan Analisis SWOT .....	27
3.3.2	Solusi Yang Dipilih .....	28
3.4	Analisis Kelayakan Media Interaktif .....	28
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	28
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	28
3.4.3	Kelayakan Strategik.....	29
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	29
3.5	Perancangan Media Interaktif.....	30
3.5.1	Merancang Konsep ( <i>Concept</i> ) Media Interaktif Profile Sekolah ....	30
3.5.1.1	Tujuan dan Pengguna ( <i>User</i> ) Aplikasi Media Interaktif Profile Sekolah.....	30
3.5.1.2	Bentuk Aplikasi Media Interaktif Profile Sekolah .....	31
3.5.1.3	Tujuan Aplikasi Media Interaktif Profile Sekolah.....	31
3.5.1.4	Kebutuhan Aplikasi .....	31
3.5.2	Merancang Desain ( <i>Design</i> ) Media Interaktif Profile Sekolah .....	33
3.5.2.1	Merancang Arsitektur Program .....	33

3.5.2.2	Merancang Grafik .....	35
3.5.2.3	<i>Storyboard</i> .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Implementasi.....	43
4.1.1	Pengumpulan Material dan Pembuatan Media Interaktif .....	43
4.1.1.1	Pembuatan <i>Background</i> .....	43
4.1.1.2	Pembuatan Tombol .....	48
4.1.1.3	Suara .....	50
4.1.1.4	Perancangan Perangkat Lunak .....	51
4.2	Pemeliharaan Sistem.....	74
4.3	Distribusi.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>77</b>
5.1	Kesimpulan .....	77
5.2	Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	24
Tabel 3.2 Analisis SWOT .....	26
Tabel 3.3 Tabel Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Rincian Gambar Tombol.....	48
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i> .....	71

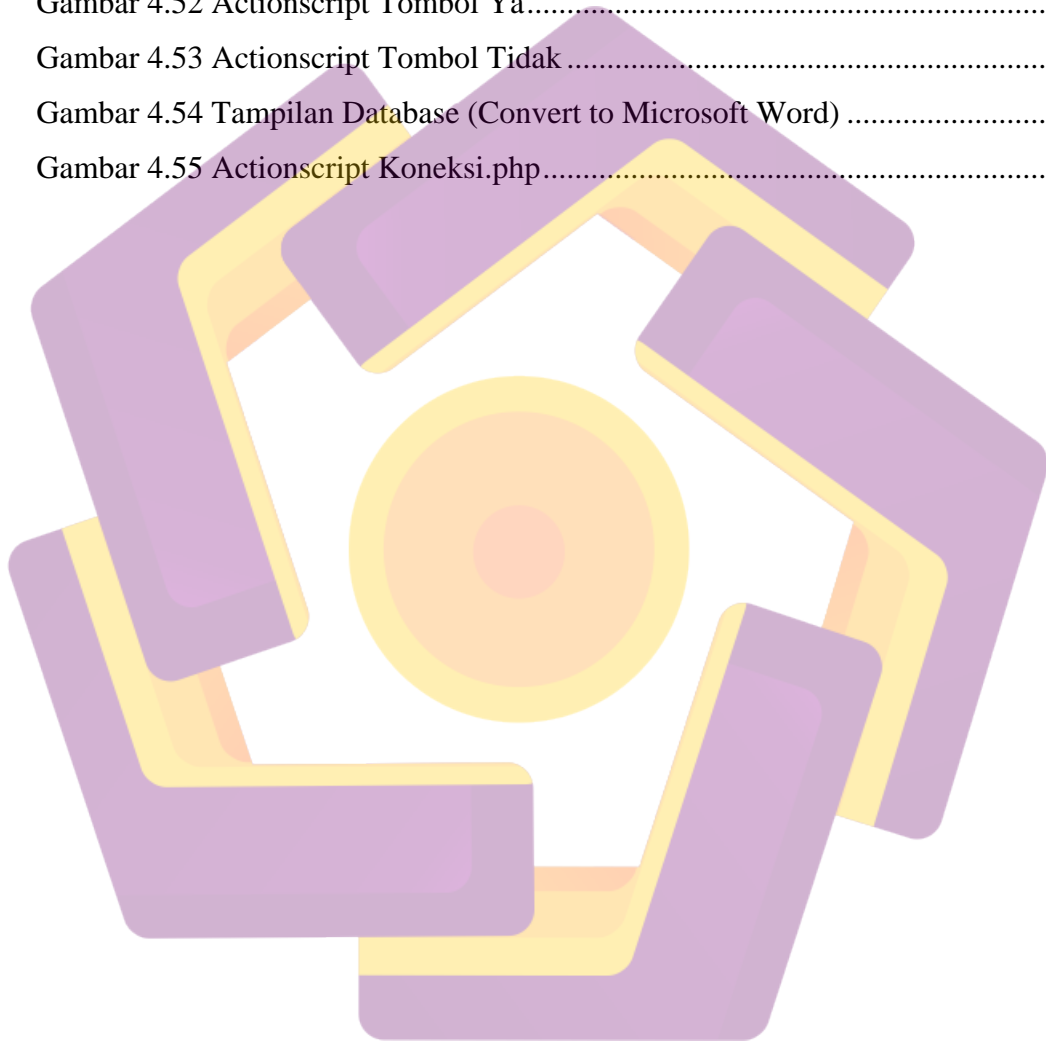


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode SWOT .....	14
Gambar 2.2 Analisis SWOT (Freddy Rangkuti, 2006).....	15
Gambar 2.3 Tahapan MDLC.....	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Mertoyudan .....	22
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Hierarki .....	34
Gambar 3.3 Halaman Intro.....	36
Gambar 3.4 Halaman Beranda .....	36
Gambar 3.5 Halaman Profil .....	37
Gambar 3.6 Halaman Galeri .....	37
Gambar 3.7 Halaman Lokasi.....	38
Gambar 3.8 Halaman Fasilitas .....	38
Gambar 3.9 Halaman Admin .....	39
Gambar 3.10 Halaman Keluar.....	39
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Background Menu Utama .....	44
Gambar 4.2 Background Menu Utama .....	44
Gambar 4.3 Background Menu Profile .....	45
Gambar 4.4 Background Menu Fasilitas.....	45
Gambar 4.5 Background Menu Galeri .....	46
Gambar 4.6 Background Menu Lokasi.....	46
Gambar 4.7 Background Menu Login Admin .....	47
Gambar 4.8 Background Menu Admin.....	47
Gambar 4.9 Tampilan halaman <a href="http://www.ourmusicbox.com">www.ourmusicbox.com</a> .....	51
Gambar 4.10 Tampilan Halaman “Home Page” Adobe Flash CS6.....	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Pemilihan Ukuran Layar Project .....	52
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Intro/Pembukaan.....	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Utama .....	53
Gambar 4.14 Actionscript Tombol Beranda .....	53
Gambar 4.15 Actionscript Tombol Profile.....	54

Gambar 4.16 Actionscript Tombol Lokasi.....	54
Gambar 4.17 Actionscript Tombol Fasilitas .....	54
Gambar 4.18 Actionscript Tombol Galeri .....	54
Gambar 4.19 Actionscript Tombol ke Halaman Keluar Ya atau Tidak.....	55
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu Profile.....	55
Gambar 4.21 Actionscript Tombol Sejarah .....	56
Gambar 4.22 Actionscript Tombol Visi dan Misi.....	56
Gambar 4.23 Actionscript Tombol Video Profile.....	56
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Sejarah.....	57
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Visi dan Misi .....	57
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Menu Video Profile .....	58
Gambar 4.27 Actionscript Tombol Kembali.....	58
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Fasilitas.....	59
Gambar 4.29 Actionscript Tombol Kembali.....	59
Gambar 4.30 Actionscript Show Datagrid Ruangan dan Fasilitas.....	60
Gambar 4.31 Actionscript Datagrid Ruangan .....	60
Gambar 4.32 Actionscript Datagrid Fasilitas.....	60
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Menu Galeri.....	61
Gambar 4.34 Actionscript Datagrid Galeri .....	62
Gambar 4.35 Actionscript Menampilkan Foto Galeri.....	62
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Menu Lokasi.....	63
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Menu Admin.....	64
Gambar 4.38 Actionscript Tombol Data Fasilitas.....	64
Gambar 4.39 Actionscript Tombol Data Galeri .....	64
Gambar 4.40 Actionscript Tombol Tampil Fasilitas .....	65
Gambar 4.41 Actionscript Tombol Tampil Galeri.....	65
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Data Fasilitas .....	65
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Data Galeri.....	66
Gambar 4.44 Actionscript Tombol Create .....	66
Gambar 4.45 Actionscript Tombol Update .....	67
Gambar 4.46 Actionscript Tombol Delete .....	67

Gambar 4.47 Actionscript Tombol Refresh .....	67
Gambar 4.48 Actionscript Tombol <i>Browse</i> .....	68
Gambar 4.49 Actionscript Tombol <i>Upload</i> .....	68
Gambar 4.50 Actionscript Tombol Simpan .....	69
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Keluar .....	69
Gambar 4.52 Actionscript Tombol Ya.....	69
Gambar 4.53 Actionscript Tombol Tidak .....	70
Gambar 4.54 Tampilan Database (Convert to Microsoft Word) .....	70
Gambar 4.55 Actionscript Koneksi.php.....	71





## INTISARI

Media interaktif profil sekolah merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan diberbagai lembaga di Indonesia, sehingga banyak lembaga dalam memperkenalkan lembaga menggunakan teknologi multimedia interaktif. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk saling berinteraksi dan memudahkan dalam segala hal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi media interaktif profil sekolah pada SMA Negeri 1 Mertoyudan.

Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja melainkan informasi sekarang mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar, audio, dan video. Semua itu disajikan dalam satu bentuk aplikasi media interaktif. Adanya media interaktif profil sekolah dapat membantu siswa, guru, dan pihak luar untuk mendapat informasi profil sekolah dengan lebih mudah.

Dengan aplikasi media interaktif profil sekolah ini diharapkan memberikan manfaat bagi SMA Negeri 1 Mertoyudan yang mampu memberikan informasi luas untuk masyarakat dan berharap juga SMA Negeri 1 Mertoyudan dapat dikenal lebih luas sehingga masyarakat dapat mengetahui berbagai macam multimedia.

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, Profil Perusahaan, Desain, Aplikasi

## ABSTRACT

*School Profile Media program is one of the current information technologies that is used by almost all of Indonesian Institutions. As the result, there are many institutions which introduce their profile by using interactive multimedia. Along with the development of technology, information media give an ease in any cases, especially for the users. The aim of this research is to create an interactive school profile media program in SMAN 1 Mertoyudan.*

*In this current time, information is not only used in the form of text and graphic, but also included the detail of the text, graphic, animation, picture, audio and video. All of them are displayed in the form of interactive media application. Interactive school profile media program can help the students, teachers, and the outsiders to get information of the school profile easily.*

*The prospect of this application is it can give some advantages for SMAN 1 Mertoyudan, so it can give the detail information of the school for the teachers, students, parents and society clearly. As the effect, SMAN 1 Mertoyudan will be more renowned and people will know many kinds of multimedia.*

**Keywords:** *Interactive multimedia, company profile, design, application*