

MEMBANGUN PROFIL SEKOLAH SMA NEGERI 11 SAMARINDA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

Zulkifli

Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123
E-mail : killzul011@gmail.com

ABSTRAK

Profil Sekolah sepertinya sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebuah organisasi, instansi, perusahaan komersil, Sekolah dan lain sebagainya. Kebutuhan tersebut biasanya tidak hanya untuk media informasi melainkan juga untuk media promosi. Tugas akhir bertujuan membangun sebagai media penyampaian informasi media pembelajaran.

Untuk itu dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membuat media interaktif sebagai alternatif media promosi dan informasi. Dalam perancangan media interaktif penulis menggunakan beberapa software yaitu Swish Max 4, Photoshop yang merupakan sebagai media promosi profil.

Media promosi interaktif dinilai efektif sebagai media alternative dalam penyampaian media promosi SMA Negeri 11 Samarinda, selain itu dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah siswa dan siswi pada SMA Negeri 11 Samarinda. Hal ini di lihat dari kebutuhan promosi, terhadap media promosi intraktif. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melayani kebutuhan tersebut salah satunya adalah dengan media Profil Sekolah Berbasis Multimedia.

Kata Kunci: aplikasi, interaltif, promosi, SMA.

1. PENDAHULUAN

Multimedia merupakan suatu konsep teknologi dalam menyampaikan informasi, yang terdiri dari gabungan/kombinasi dari *teks*, suara, gambar, animasi dan video, yang menjadikan alasan mengapa *multimedia* sangat populer saat ini. *Multimedia* untuk pertama kalinya dipergunakan pada komputer *Apple Machintosh* dan terus berkembang. Hingga saat ini telah dapat digunakan oleh komputer-komputer lain seperti IBM PC dan IBM PC Compatible. Perkembangan *multimedia* tidak hanya terbatas pada berkembangnya perangkat lunak dan kegunaannya, sebelum *multimedia* hanya digunakan untuk CBT (*Computer Based Training*) saja, tetapi saat ini telah banyak digunakan dalam lingkup usaha, pendidikan dan instansi pemerintahan.

Salah satu fungsi *multimedia* adalah sebagai media penyampaian informasi yaitu sebagai alat promosi untuk memperkenalkan suatu sekolah kepada masyarakat luas. *Multimedia* termasuk media yang mudah dimengerti oleh setiap kalangan dibanding media brosur karena *multimedia* Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat

menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, *teks*, suara atau video yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi *multimedia* itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak sekolah yang dalam memperkenalkan sekolahnya, salah satunya adalah SMA Negeri 11 Samarinda, yang dalam memperkenalkan sekolahnya menggunakan fasilitas *multimedia*.

SMA Negeri 11 Samarinda merupakan salah satu sekolah yang berada di Jln. Pelita IV Kec. Sambutan, dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMA Negeri 11 Samarinda, namun pada SMA Negeri 11 Samarinda belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis *multimedia*. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat “ Profil SMAN 11 Samarinda Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis *Multimedia*.”

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa yang jadi rumusan masalah adalah Bagaimana Membangun Profil Sekolah SMA NEGERI 11 SAMARINDA Sebagai Media Promosi Dan Informasi Berbasis Multimedia yang akan digunakan sekolah SMA NEGERI 11 SAMARINDA ? Batasan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat berdasarkan data pada SMA Negeri 11 Samarinda.
2. Aplikasi Profil Sekolah ini sifatnya berdiri sendiri (*Stand Alone*) tidak menggunakan jaringan.
3. Aplikasi berbentuk pengenalan Sekolah ini berupa gambar, suara, *video*, *teks* serta animasi.

Tujuan Penelitian ialah:

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka tujuan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul Profil SMA Negeri 11 Samarinda Sebagai Media Promosi Dan Informasi Berbasis *Multimedia* ini Adalah :

1. Memberikan kemudahan dalam mempromosikan sekolah kepada siswa/siswi baru.
2. Mempermudah siswa/siswi dalam mengenali sekolah.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Bahan

1. Menurut Vaughan (2011), *Multimedia* adalah kombinasi dari *teks*, gambar, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.
2. Menurut Cegielski (2011) Penyebaran informasi yang baik dan cepat sangat menunjang suatu informasi itu sendiri, dengan menggunakan *multimedia* informasi dapat diolah sedemikian rupa sehingga menarik dan cepat ditangkap, dengan penyediaan *multimedia* dalam bidang informasi tempat dan informasi yang kita cari dapat mudah diakses dan memberi daya tarik lebih.
3. Menurut Iwan Binanto (2010) *Multimedia* dapat digunakan dalam banyak bidang. *Multimedia* dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi.

3.2 Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Model pengembangan multimedia (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah model satu arah yang dimulai dari tahap persiapan sampai pendistribusian, dan model inilah yang dipakai oleh penulis dalam menganalisa sistem yang akan dikerjakan dalam pembuatan Profil Sekolah Sebagai Media Promosi dan Informasi Diantaranya :

1. Concept

Concept (Konsep) Merumuskan dasar-dasar dari proyek *multimedia* yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. Design

Design (Desain / Rancangan) Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek *multimedia* menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek *multimedia* tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. Obtaining

Obtaining Content Data (Pengumpulan Data) Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai apa saja yang ada di SMA Negeri 11 Samarinda, kemudian *file-file* multimedia seperti audio dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

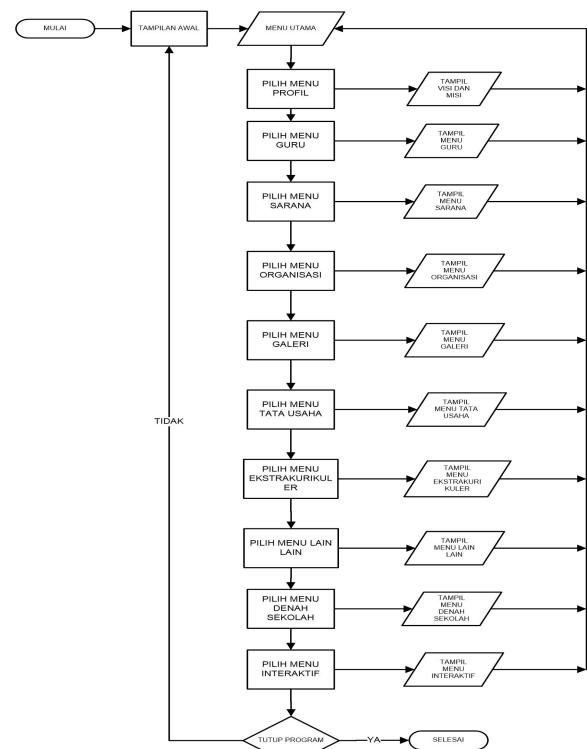
4. Testing

Testing (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukan. fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi *multimedia* sesuai dengan yang direncanakan

5. Distribution

Distribution (Menyebarkan Luaskan). Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. *Multimedia* perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



Gambar 1 Flowchart Menu Utama

Berikut penjelasan *Flowchart* Program yang sedang berjalan di mulai dari membuka Program, memilih menu

yang ada. menu terdiri dari *Profil*, Guru, Sarana, Organisasi, Galeri, Tata Usaha, Ekstrakurikuler, Lain-Lain, Denah sekolah dan *Video* Interaktif. jika menu *Profil* di klik maka akan menampilkan *Visi* dan Misi Sekolah SMA negeri 11 Samarinda. Selanjutnya jika menu Guru di klik maka akan muncul menu guru, jika pengguna mengklik salah satu foto guru maka akan menampilkan profil dan Biodata guru tersebut. Selanjutnya jika menu Sarana di klik maka akan muncul menu sarana sekolah yang terdiri dari Masjid, Perpustakaan, UKS, Laboratorium, Lapangan Olahraga dan Halaman Parkir. jika pengguna mengklik salah satu menu sarana seperti menu masjid maka akan menampilkan gambar masjid Sekolah SMA negeri 11 Samarinda..

Selanjutnya jika menu Ekstrakurikuler di klik maka akan menampilkan pilihan menu ekstrakurikuler yang terdiri dari Bola Basket, Bola futsal, dan Bola Voli, misalkan pengguna mengklik Bola Basket maka akan menampilkan gambar Bola Basket tersebut.

Selanjutnya jika Menu Lain-Lain di klik maka akan menampilkan beberapa pilihan terdiri dari Sejarah Sekolah, Prestasi Sekolah dan Tata tertib Sekolah, jika pengguna mengklik sejarah sekolah maka akan menampilkan Sejarah Sekolah tersebut.

Selanjutnya jika menu Organisasi di klik maka akan muncul menu organisasi yang terdiri dari Pramuka, PMR, OSIS dan Paskibraka, jika pengguna mengklik salah satu menu organisasi misalnya klik menu paskibraka maka akan menampilkan gambar Paskibraka tersebut.

Selanjutnya jika menu Galeri di klik maka akan muncul Dokumentasi SMA Negeri 11 Samarinda, misalnya jika pengguna mengklik tombol *next* maka akan menampilkan Dokumentasi PMB, Dokumentasi Kerja Bakti, Dokumentasi 17 Agustusan dan Dokumentasi lainnya.

Selanjutnya jika menu Tata Usaha di klik maka akan muncul tampilan foto Staf atau pegawai SMA Negeri 11 Samarinda, jika pengguna mengklik salah satu foto Staf tersebut maka akan menampilkan Profil dan Biodata Pegawai.

Selanjutnya jika Menu Denah Sekolah di klik maka akan menampilkan lokasi sekolah yang terdiri dari Denah Kantor, Denah Kelas, Denah Laboratorium, Denah Lapangan dan Denah Masjid, jika pengguna mengklik salah satu denah misalkan mengklik kantor maka akan menampilkan gambar Rungan Kepala Sekolah, Ruangan Wakil kepala Sekolah dan Runagn Tata Usaha SMA Negeri 11 Samarinda.

Selanjutnya jika Menu Interaktif di klik maka akan menampilkan *video* interaktif, jika pengguna mengklik tombol *Play* maka akan menampilkan video Senam SMA negeri 11 samarinda.

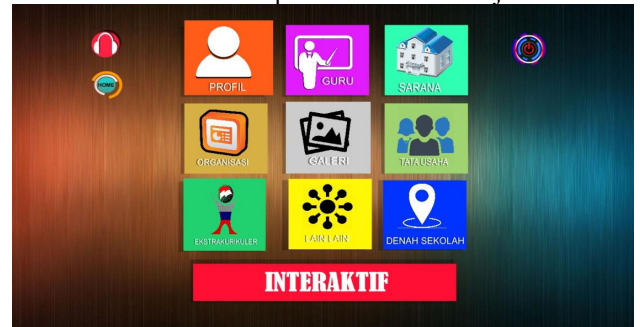
5. IMPLEMENTASI

Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi



Pada tampilan awal program akan menampilkan *home*, akan muncul Pada tampilan program saat berjalan terdapat 1 tombol besar bertuliskan masuk ke SMA Negeri 11 Samarinda adalah tombol untuk menampilkan pilihan *menu* utama pada program ini.

Gambar 4.2 Tampilan Menu Saat Berjalan



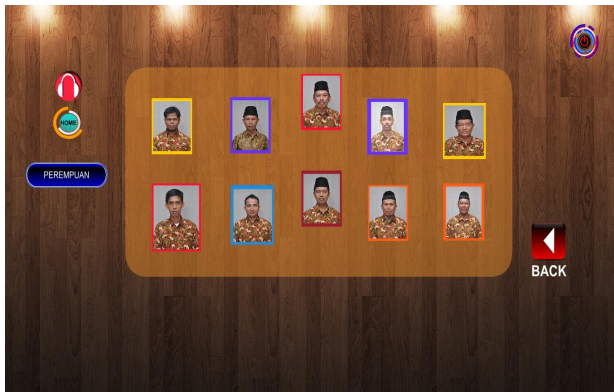
Pada Gambar 4.1 terdapat 1 tombol masuk ke SMA Negeri 11 Samarinda adalah tombol untuk menampilkan pilihan *menu* pada program ini. Ketika tombol masuk *diklik* maka akan menuju ketampilan selanjutnya yaitu tampilan *menu* utama. Pada Tampilan *menu* utama ini ada beberapa pilihan *menu* yaitu : Profil, Guru, Sarana, Organisasi, Galeri, Tata Usaha, Ekstrakurikuler, Lain-Lain, Denah Sekolah dan Interaktif.

Gambar 4.3 Tampilan Menu Profil



Menampilkan isi dari *Menu* Profil yaitu *Visi* & *Misi* .

Gambar 4.4 Tampilan Menu Guru



Menampilkan halaman dari pilihan nama guru laki-laki, saat mengklik salah satu guru, maka akan menampilkan halaman nama dan identitas guru .

Gambar 4.5 Tampilan menu Guru

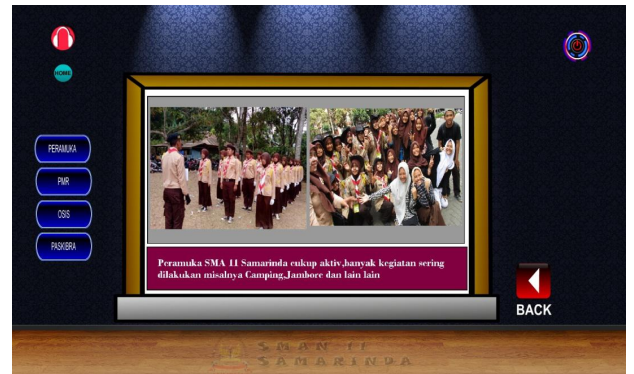


Gambar 4.6 Tampilan menu sarana



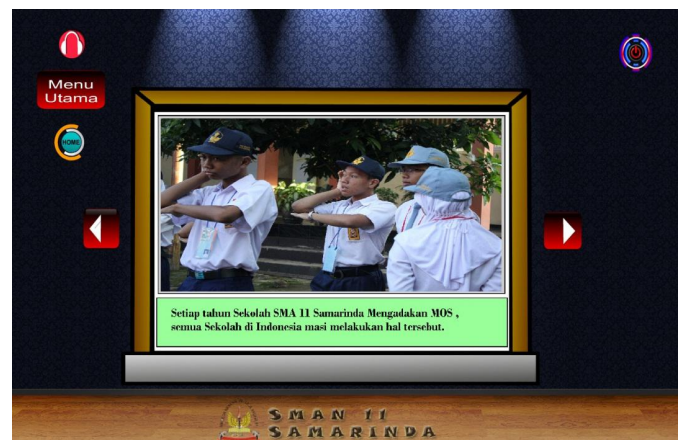
Menampilkan halaman mengenai sarana di sekolah SMA Negeri 11 Samarinda yang terdiri dari pilihan menu yaitu Masjid, Perpustakaan, Uks, Laboratorium, Lapangan Olahraga dan Halaman Parkir

Gambar 4.7 Tampilan menu organisasi



Menampilkan *menu* mengenai Organisasi Seperti Pmr, Osis, Pramuka dan Paskibrak

Gambar 4.8 Tampilan Menu Galeri



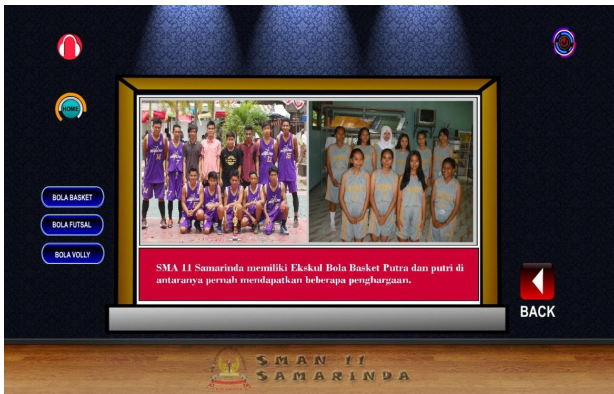
Menampilkan halaman mengenai menu Galeri. pilihan yang terdiri dari acara Mos, Acara 17 Agustus, Acara PMB, dan kegiatan lainnya.

Gambar 4.9 Tampilan Menu Tata Usaha



Menampilkan halaman mengenai Staf Pegawai di SMA Negeri 11 Samarinda.

Gambar 4.10 Tampilan Menu Ekstrakurikuler



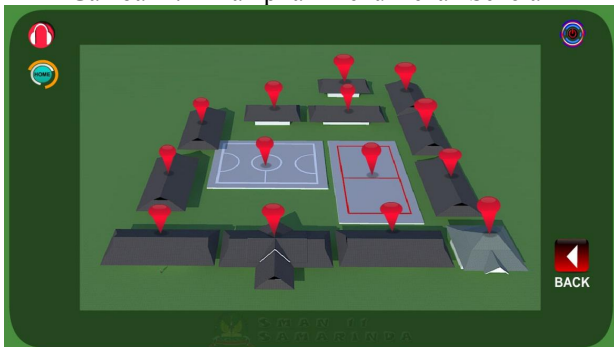
Menampilkan *menu* halaman Seperti Bola Futsal, Bola Basket dan Bola Voly.

Gambar 4.11 Tampilan Menu Lain-Lain



Menampilkan mengenai Tata Tertib Sekolah, Peraturan Sekolah, Jam masuk/pulang Sekolah, dan Prestasi Sekolah yang ada di SMA Negeri 11 Samarinda.

Gambar 4.12 Tampilan Menu Denah Sekolah



Menampilkan denah Sekolah Seperti ruangan kantor dan kelas di SMA Negeri 11 Samarinda.

Gambar 4.13 Tampilan Menu Interaktif



Menampilkan *menu video* interaktif, terdapat tombol *play* ketika ingin di mainkan.

6. KESIMPULAN

Setelah merancang dan mengimplementasikan pada aplikasi Profil SMA Negeri 11 Samarinda sebagai sarana promosi dan informasi yang memadukan teknologi *multimedia* dengan komputer sebagai alat bantu, maka dapat diambil dalam kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Telah di buat Aplikasi Promosi dan informasi Sekolah berbasis multimedia dengan menggunakan *Swish Max 4* sebagai alat aplikasi dengan *Flowchart* dan *Storyboard* sebagai alat bantu perancangan penelitian ini.
- 2) Dengan adanya aplikasi Profil ini dapat mempermudah Sekolah dalam memberikan informasi ke seluruh Siswa-Siswi di SMAN 11 Samarinda dan kepada masyarakat.

SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran unuk berbagai pihak yang terkait, yaitu sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini memerlukan pihak sekolah untuk bisamengarahkan. Diharapkan aplikasi *multimedia* yang dibuat ini agar dapat lebih dikembangkan lagi, serta agar aplikasi ini lebih mudah di akses, di perlukan dengan Melalui *Smartphone*.
- 2) Dengan adanya aplikasi *multimedia* ini diharapkan kepada pembaca selanjutnya untuk lebih dapat di kembangkan materi dan animasinya agar lebih menarik dan sempurna.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Clune dan Rood, 2011. *Application Software Testing Techniques*. New York: Harcourt.
- Madcoms, Tim. 2010, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop Cs*. Madiun: Penertbit Andi.
- Maldonado dan Nakagawa, 2011. *Multivariate Analysis Application Program WITH IBM SPSS 1*. New York: Brace&World.Inc.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123