

**PEMBUATAN PROFILE ORGANISASI GREEN TECH SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI DALAM BIDANG LINGKUNGAN DAN
ENERGI ALTERNATIF BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Bondan Ari Winarto (09.01.2576)

Yudha Indrawan (09.01.2600)

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN PROFILE ORGANISASI GREEN TECH SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI DALAM BIDANG LINGKUNGAN DAN
ENERGI ALTERNATIF BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Bondan Ari Winarto (09.01.2576)

Yudha Indrawan (09.01.2600)

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN PROFILE ORGANISASI GREEN TECH SEBAGAI
SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DALAM BIDANG
LINGKUNGAN DAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bondan Ari Winarto 09.01.2576

Yudha Indrawan 09.01.2600

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 April 2013

Dosen Pembimbing

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN PROFILE ORGANISASI GREEN TECH SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DALAM BIDANG LINGKUNGAN DAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Indrawan

09.01.2600

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 September 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, SSi., M.Cs
NIK. 190302207



Hartatik, M.Cs
NIK. 190000017

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Tanggal 17 September 2013



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

PERNYATAN

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

Yogyakarta, 5 Oktober 2013

Nama Lengkap

NIM

Tanda tangan

Bondan Ari W

09.01.2576



Yudha Indrawan

09.01.2600



HALAMAN MOTTO

1. Didunia ini tidak ada yang tidak mungkin dan tidak ada yang sulit, Yang paling penting bukan sulit atau mudahnya tetapi sikap dan pikiran kita, Jika kita berpikir bisa kita pasti bisa.
2. Hidup Cuma sekali, janganlah di buat pusing jalani apa adanya santai kayak di pantai.
3. Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum jika dia tidak merubah nasibnya sendiri (Qs.Albaqarah).
4. Kesuksesan orang itu bukan karena kecerdasan, akan tetapi besarnya kemauan dan kesungguhan.
5. Janganlah keberhasilan kita anggap sebagai puncak prestasi kita, tapi jadikanlah keberhasilan merupakan awal dari kesuksesan di masa yang akan datang.
6. Kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, melainkan kegagalan merupakan awal dari kesuksesan.
7. Lebih baik wisuda akhir dari pada tidak sama sekali.

HALAMAN PERSEMBAHAN

- Segala puji bagi ALLAH SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
- Kepada Bapak, Ibu dan Kakak dirumah yang telah memberikan semangat dan doa sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
- Kepada Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Buat Esti Wulansari, S.Kom yang telah memberikan doa,semangat dan motivasinya.
- Buat sahabat-sahabatku Paimo Group thanks atas supportnya kawan.
- Buat D3-TI-B.... SUKSES..!!!!



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmad serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir dengan Judul “*PEMBUATAN PROFILE ORGANISASI GREEN TECH SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DALAM BIDANG LINGKUNGAN DAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS MULTIMEDIA*” Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Organisasi GREEN TECH siap selalu memberikan data yang penulis butuhkan guna kelancaran dalam penyusunan Tugas Akhir
4. Segenap Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Semua teman-teman seperjuangan yang telah membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penting bagi penulis dan perbaiki selanjutnya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2013

Penulis

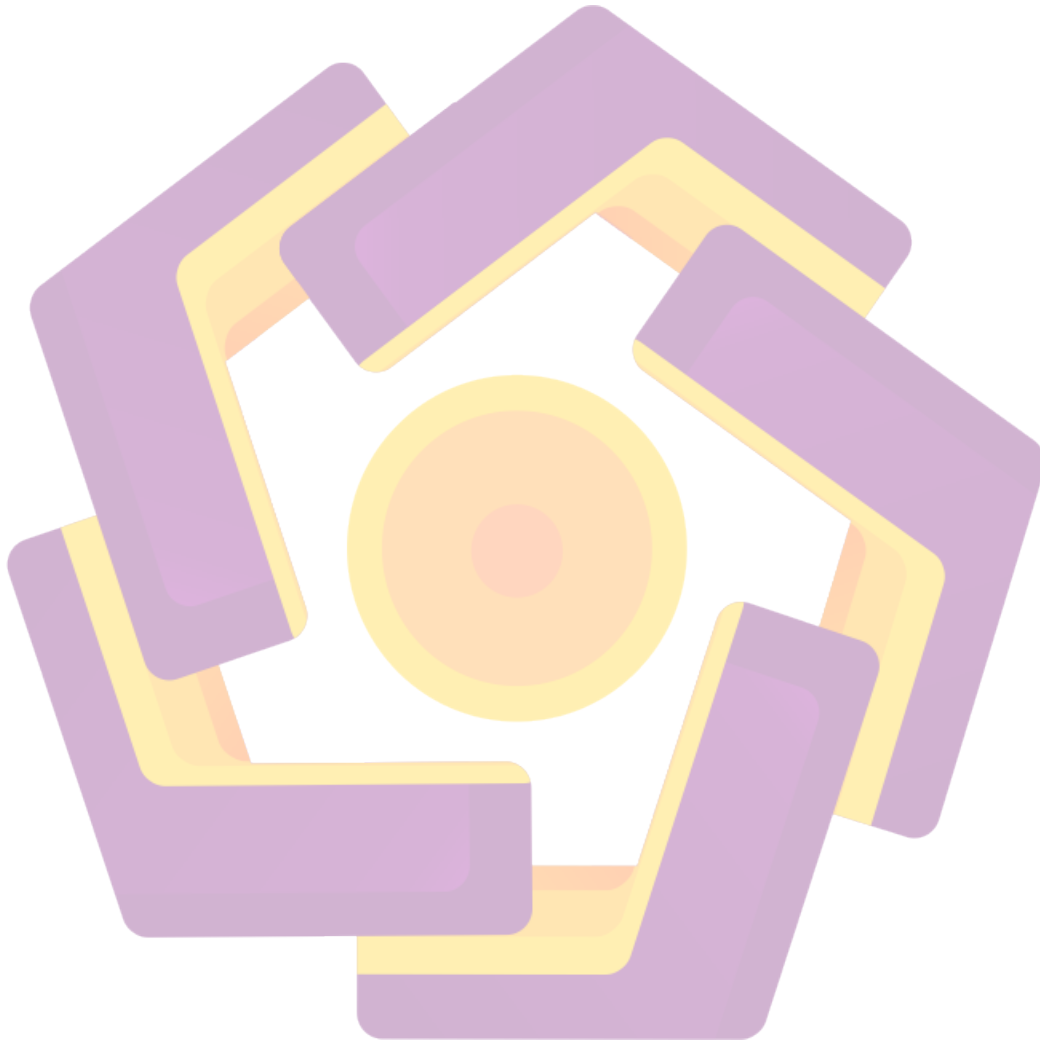
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xvi |
| ABSTRACT | xvii |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah | 3 |
| 1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6. Metode Penelitian | 5 |
| 1.7. Sistematika Penulisan Laporan | 6 |
| 1.8. Jadwal Kegiatan Penelitian | 8 |
| BAB II. LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1. Konsep dasar Multimedia | 9 |
| 2.1.1. Pengertian Multimedia | 9 |
| 2.1.2. Elemen – Elemen Multimedia..... | 10 |
| 2.1.2.1. Text | 11 |
| 2.1.2.2. Audio..... | 11 |
| 2.1.2.3. Image..... | 12 |
| 2.1.2.4. Video..... | 13 |
| 2.1.2.5. Animasi | 14 |

| | |
|---|----|
| 2.2. Pengembangan Aplikasi Multimedia | 16 |
| 2.2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 16 |
| 2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah | 18 |
| 2.2.1.1.1. Sasaran dan batasan Sistem Multimedia | 18 |
| 2.2.1.1.2. Masalah Dalam Sistem Multimedia | 18 |
| 2.2.1.1.3. Studi Kelayakan | 19 |
| 2.2.1.1.4. Mengidentifikasi Sistem Multimedia | 19 |
| 2.2.1.1.5. Prioritas Penanganan Masalah | 20 |
| 2.2.1.2. Merancang Konsep | 20 |
| 2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia | 21 |
| 2.2.1.4. Merancang Naskah | 21 |
| 2.2.1.5. Merancang Grafik | 22 |
| 2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia | 24 |
| 2.2.1.7. Pengujian Sistem Multimedia | 24 |
| 2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multimedia | 25 |
| 2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia | 25 |
| 2.2.2. Macam – macam Struktur Aplikasi Multimedia | 25 |
| 2.2.2.1. Struktur Linier | 27 |
| 2.2.2.2. Struktur Hierarki | 28 |
| 2.2.2.3. Struktur piramid | 29 |
| 2.2.2.4. Struktur Polar | 30 |
| 2.3. Fungsi Efektif Multimedia | 30 |
| 2.4. Sistem Perangkat Lunak Multimedia | 33 |
| 2.4.1. Adobe Photoshop Cs3 | 33 |
| 2.4.1.1. Resolusi | 34 |
| 2.4.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna | 34 |
| 2.4.2. Adobe Flash Cs3 | 36 |
| 2.4.3. Cool Edit Pro | 39 |
| 2.4.3.1. Sample dan Sample Rate | 40 |
| 2.4.3.2. Bit Resolution | 41 |
| 2.5. Sistem Perangkat Keras Multimedia | 42 |

| | |
|---|----|
| BAB III. TINJAUAN UMUM | 44 |
| 3.1. Sekilas Green Tech | 47 |
| 3.2. Profil Green Tech | 47 |
| 3.3. Visi Dan Misi Green Tech | 47 |
| 3.3.1. Visi Green Tech | 47 |
| 3.3.2. Misi Green Tech..... | 47 |
| 3.4. Moto Green Tech | 48 |
| 3.5. Strategi Pencapaian Tujuan | 48 |
| 3.6. Sarana Dan Fasilitas Pendukung | 48 |
| 3.7. Kegiatan Green Tech | 49 |
| 3.8. Struktur Organisasi | 53 |
| BAB IV. PEMBAHASAN | 55 |
| 4.1. Merancang Konsep | 55 |
| 4.2. Merancang Isi Multimedia | 56 |
| 4.3. Merancang Naskah..... | 57 |
| 4.4. Merancang Desain | 58 |
| 4.5. Merancang Desain Aplikasi | 64 |
| 4.6. Merancang Grafik..... | 68 |
| 4.7. Memproduksi Sistem | 69 |
| 4.7.1 Mengelola Grafik dengan Photoshop Cs3..... | 70 |
| 4.7.2 Mengelola Suara dengan Cool Edit Pro | 73 |
| 4.7.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia dengan Adobe Flash Cs3..... | 75 |
| 4.7.3.1 Memulai Lembar Kerja Adobe Flash Cs3 | 76 |
| 4.7.3.2 Memasukan Gambar dan Suara ke Adobe Flash Cs3..... | 77 |
| 4.7.3.3 Membuat Animasi | 78 |
| 4.7.3.4 Membuat Tombol | 79 |
| 4.7.3.5 Tahap Pengintegrasian | 82 |
| 4.7.3.6 Membuat Tampilan Full Screen | 86 |
| 4.7.3.7 Membuat File Windows Projector..... | 86 |
| 4.7.3.8 Proses Burning ke CD..... | 87 |
| 4.8. Menguji Sistem..... | 89 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| 4.9. Menggunakan Sistem..... | 90 |
| 4.10. Memelihara Sistem | 92 |
| BAB V. PENUTUP..... | 93 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 93 |
| 5.2. Saran | 94 |
| DAFTAR PUSTAKA | 95 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian | 8 |
| Tabel 2.1 Sample Rate dan Kualitas | 40 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 16 |
| Gambar 2.2 Rincian Siklus Aplikasi Multimedia | 17 |
| Gambar 2.3 Icon Desain Struktur Aplikasi Multimedia | 25 |
| Gambar 2.4 Desain Struktur Linier | 26 |
| Gambar 2.5 Desain Struktur Hierarki | 27 |
| Gambar 2.6 Desain Struktur Piramid | 28 |
| Gambar 2.7 Desain Struktur Polar | 29 |
| Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop Cs3 | 34 |
| Gambar 2.9 Tampilan Adobe Flash Cs3 | 37 |
| Gambar 2.10. Tampilan Cool Edit Pro..... | 41 |
| Gambar 3.1 Ruang Sekretariat..... | 49 |
| Gambar 3.2 Pendakian Gunung Lawu | 49 |
| Gambar 3.3 Susur Sungai | 50 |
| Gambar 3.4 Workshop Air Laut | 51 |
| Gambar 3.5 Earth Hour | 51 |
| Gambar 3.6 Studi Lapangan | 52 |
| Gambar 3.7 Jogja River..... | 53 |
| Gambar 4.1 Desain Menu Utama..... | 59 |
| Gambar 4.2 Desain Tampilan Menu Home | 59 |
| Gambar 4.3 Desain Tampilan Menu Profil | 60 |
| Gambar 4.4 Desain Tampilan Menu Galery Lapangan | 60 |
| Gambar 4.5 Desain Tampilan Menu Galery Research..... | 61 |
| Gambar 4.6 Desain Tampilan Menu Hierarki Pengurus | 61 |
| Gambar 4.7 Desain Tampilan Menu Overview | 62 |
| Gambar 4.8 Desain Tampilan Menu Bimbingan Umum | 62 |
| Gambar 4.9 Desain Tampilan Menu Lingkup Kerjasama..... | 63 |
| Gambar 4.10 Desain Tampilan Menu Program Kerja | 63 |
| Gambar 4.11 Desain Aplikasi Tampilan Menu Home | 64 |
| Gambar 4.12 Desain Aplikasi Tampilan Menu Profil | 64 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.13 Desain Aplikasi Tampilan Menu Galery Lapangan..... | 65 |
| Gambar 4.14 Desain Aplikasi Tampilan Menu Galery Research..... | 65 |
| Gambar 4.15 Desain Aplikasi Tampilan Menu Hierarki Pengurus | 66 |
| Gambar 4.16 Desain Aplikasi Tampilan Menu Overview | 66 |
| Gambar 4.17 Desain Aplikasi Tampilan Menu Bimbingan Umum | 67 |
| Gambar 4.18 Desain Aplikasi Tampilan Menu Lingkup Kerjasama..... | 67 |
| Gambar 4.19 Desain Aplikasi Tampilan Menu Program Kerja | 68 |
| Gambar 4.20 Diagram Alir Proses Produksi Sistem | 70 |
| Gambar 4.21 Dialog Box New | 71 |
| Gambar 4.22 Tampilan Layar Kerja Photoshop Cs3 | 72 |
| Gambar 4.23 Dialog Box Photoshop Cs3 Save As | 72 |
| Gambar 4.24 Dialog Box New Waveform | 73 |
| Gambar 4.25 Tampilan Layar Kerja Cool Edit Pro | 74 |
| Gambar 4.26 Dialog Box Save Waveform As | 75 |
| Gambar 4.27 Halaman Awal dari Adobe Flash Cs3 | 76 |
| Gambar 4.28 Panel Properties | 77 |
| Gambar 4.29 Dialog Box Import to Libary Adobe Flash Cs3 | 77 |
| Gambar 4.30 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash Cs3 | 78 |
| Gambar 4.31 Dialog Box Create New Symbol | 79 |
| Gambar 4.32 Tampilan Edit Symbol | 80 |
| Gambar 4.33 Tampilan Panel Action Button | 81 |
| Gambar 4.34 Tampilan Hasil Akhir Adobe Flash Cs3 | 82 |
| Gambar 4.35 Tampilan Publish Setting | 87 |
| Gambar 4.36 Tampilan Nero 6 | 88 |
| Gambar 4.37 Menu Disc Content | 88 |
| Gambar 4.38 Menu Final Burn Setting | 89 |

INTISARI

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, 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. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing dalam bidang berbagai macam organisasi pecinta alam.

Sebagai salah satu organisasi yang bergerak dalam bidang *peduli lingkungan* yang melaksanakan kinerja sesuai dengan tugas dan fungsinya, ORGANISASI GREEN TECH memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya peran lingkungan, meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang lingkungan dan untuk memperbaiki lingkungan. Untuk mendukung suksesnya tujuan tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai fungsi dan kinerjanya.

Kata Kunci : Informasi, Company profile, Metode Penelitian.



ABSTRACT

The term originated from the multimedia theater, not the computer. In General, multimedia is defined as the combination of text, images, graphics, animation, sound or video. Various media are combined into a single unit of work that will produce an information that has value interactive communication is very high.

The advantages of multimedia is exciting the senses and the interest of the community, because it is a combination of sight, sound, and movement. The highly effective multimedia becomes a powerful tool for teaching as well as to gain competitive advantage in the field of a wide range of organization nature lovers.

As one of the organizations which are engaged in the care for the environment carried out in accordance with the performance of duties and functions, the Organization of GREEN TECH has a goal to increase public awareness of the importance of the role of the environment, improving public knowledge about the environment and to improve the environment. To support the success of these objectives, the need for a publication to the community and relevant agencies in the form of a visual to give you an idea about the real function and performance.

Keywords: *information, Company profile, research methods.*

