

**PROFIL ORGANISASI DAN CD INTERAKTIF MAHASISWA
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA PECINTA ALAM
“MAYAPALA”**

Tugas Akhir

**untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika**



disusun oleh

Tri Margono	06.02.6367
Irwan Agus Setyono	06.02.6379

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Profil Organisasi Dan CD Interaktif Mahasiswa STMik AMIKOM Yogyakarta Pecinta Alam "MAYAPALA"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Margono 06.02.6367
Irwan Agus Setyono 06.02.6379

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Februari 2010

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S.Kom
NIK. 190302107

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Profil Organisasi Dan CD Interaktif Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta Pecinta Alam "MAYAPALA"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irwan Agus Setyono
06.02.6379

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Pambudi, ST
NIK. 190302012

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 Februari 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Profil Organisasi Dan CD Interaktif Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta Pecinta Alam "MAYAPALA"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Margono
06.02.6367

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302712

Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302057

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Februari 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

MOTTO



*I am enough of an artist to draw freely upon my imagination.
Imagination is more important than knowledge. Knowledge is
limited. Imagination encircles the world. (Albert Einstein)*

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Ayahanda dan ibundaku tercinta yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan kasih sayang.

Kakakku Aris Dan Adik-adikku Ria dan Dian, maafin mas ya dik yang berada jauh dari kalian

Terima kasih banyak buat Saudara seperjuanganku dalam menyusun Tugas Akhir ini "Tri Margono" yang senantiasa untuk berusaha dan memberikan semangat yang tiada henti untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Thanks brother..

Kepada belahan jiwaku "Nanda Pramudya Wardani" yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan dan semangatnya yang tiada henti untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Makasih TA'..

Seluruh temen-temen yang selalu memberikan dukungan dan masukan yang cukup berharga bagi diri saya pribadi.

IRWAN



"Tidak ada yang perlu di takutkan dalam hidup ini, hidup itu hanya perlu di pahami". Marie Curie (1867-1934)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih yang tak terhingga serta rasa syukur, terucapkan kepada Allah SWT, Sang Mahasegalanya, Mahapengasih dan Penyayang yang telah memberikan cinta tak terhingga dan nikmat yang tak pernah berujung. Terimakasih dan sembah sujud kepada baginda Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangan dan amanah yang tak pernah padam sampai akhir zaman.

Kepada keluarga tercinta, Bapak dan Ibu (telapak kaki surgaku), kalau ada balasan untuk setiap perbuatan baik yang kulakukan saat ini, semua untuk Bapak dan Ibu dulu...Trimakasih Bu...Pak.. Untuk kakak – kakaku terimakasih atas kasih sayang dan perhatiannya, buat Bibi tersayang dan tercinta terimakasih atas perhatian, pengertian, kasih sayang dan dukungan yang tiada henti tanpa kamu tugas akhir ini gak akan selesai...I LoVe U Bi...hehe...

Terimakasih untuk saudara - saudaraku yang lahir satu rahim angkatan XIII MAYAPALA trimakasih suportnya... buat kakak-kakak dan adik – adikku all keluarga besar Mayapala trimakasih atas didikannya semoga tali persaudaraan kita abadi. Buat kak bego' trimakasih bantuannya asli kamu nggak bego' tapi pinter hehe.. Trimakasih buat temen – temen terbaik saya di FPTI Sleman maju terus panjat tebing kita. To all my friend temen kuliah, temen kosan, temen maen, rekan - kerja yang baik sama gue... maturnuwun...Dan trimakasih kepada alam beserta isinya, impian, harapan, keinginan, dan cita – cita yang akan selalu ada untuk sebuah makhluk bernama manusia.

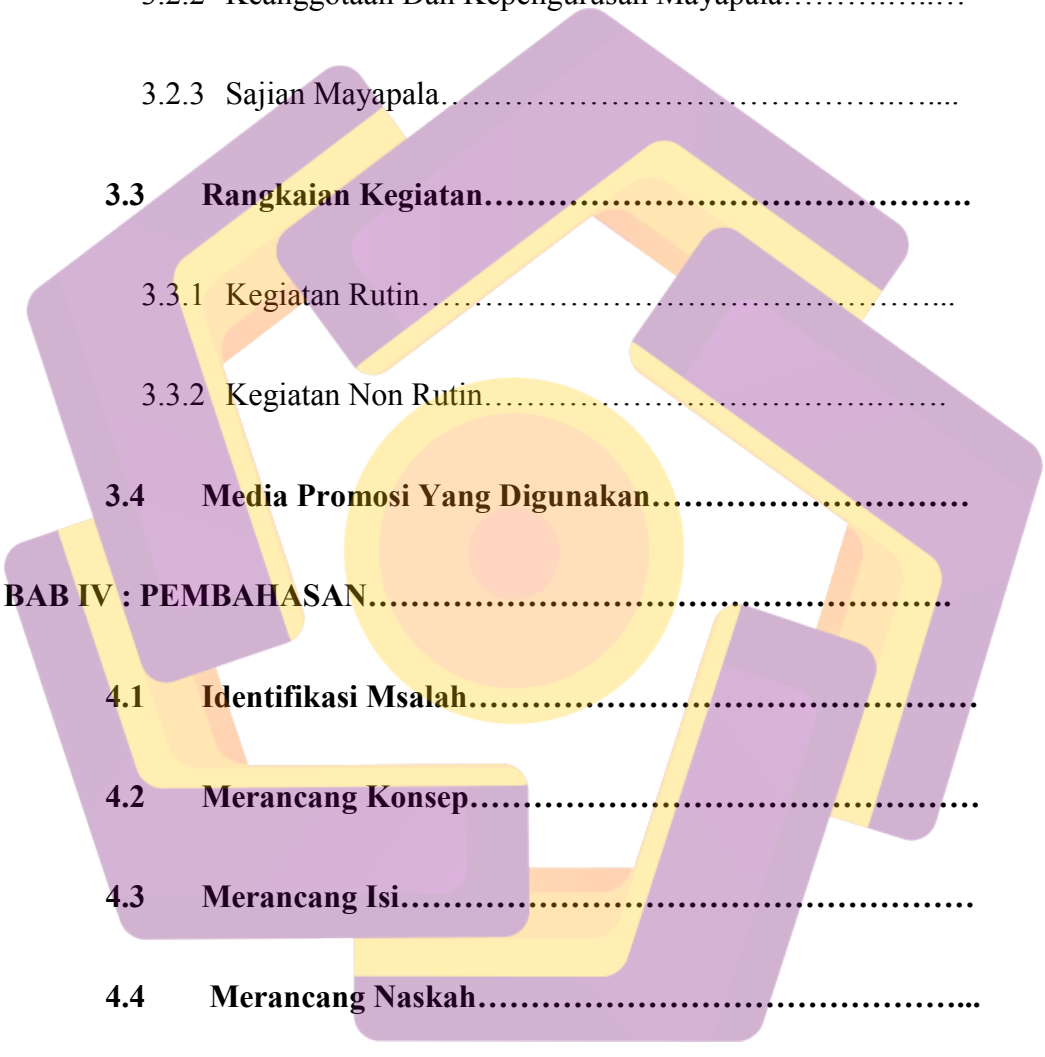


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II : DASAR TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Informasi.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.3 Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.3.1 Tulisan (Teks).....	11
2.3.2 Gambar (Image).....	11
2.3.3 Bunyi (Audio).....	12
2.3.4 Video (Video).....	13
2.3.5 Animasi.....	14
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	
2.4.1 Struktur Linear.....	15
2.4.2 Struktur Menu.....	16
2.4.3 Struktur Hierarki.....	17
2.4.4 Struktur Jaringan.....	18
2.4.5 Struktur Kombinasi.....	19
2.4.6 Struktur Dalam Web Multimedia.....	21
2.5 Tahap Pengembangan Multimedia	
2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....	25
2.5.2 Merancang Konsep.....	25

2.5.3 Merancang Isi.....	25
2.5.4 Menulis Naskah.....	26
2.5.5 Merancang Grafik.....	26
2.5.6 Memproduksi Sistem.....	26
2.5.7 Melakukan Tes Pemakai.....	26
2.5.8 Menggunakan Sistem.....	27
2.5.9 Memelihara Sistem.....	27
2.6 Perangkat Lunak Yang Diginakan	
2.6.1 Adobe Flash CS.....	29
2.6.2 Adobe Photoshop.....	34
2.6.3 Adobe Audition.....	37
2.7 Perangkat Keras yang Digunakan	40
BAB III : TUJUAN UMUM.....	42
3.1 Gambaran Umum.....	42
3.1.1 Sejarah Berdirinya Mayapala.....	42
3.1.2 Visi Dan Misi Organisasi MAYAPALA.....	43
3.1.3 Struktur Organisasi Mayapala Tahun 2009/2010.....	44
3.1.4 Daftar Ketua Mayapala Dari Angkatan 1995-2010.....	48
3.1.5 Prestasi.....	48



3.2	Klasifikasi Anggota.....	51
3.2.1	Sistem Penerimaan Anggota Mayapala.....	51
3.2.2	Keanggotaan Dan Kepengurusan Mayapala.....	52
3.2.3	Sajian Mayapala.....	52
3.3	Rangkaian Kegiatan.....	53
3.3.1	Kegiatan Rutin.....	53
3.3.2	Kegiatan Non Rutin.....	60
3.4	Media Promosi Yang Digunakan.....	63
BAB IV : PEMBAHASAN.....	64	
4.1	Identifikasi Msalah.....	64
4.2	Merancang Konsep.....	64
4.3	Merancang Isi.....	65
4.4	Merancang Naskah.....	66
4.5	Merancang Grafik.....	68
4.6	Memproduksi Sistem.....	73
4.6.1	Membuat Desain Grafik.....	73

4.6.2 Mengolah Suara Dengan Adobe Audition.....	74
4.6.3 Editing.....	76
4.6.4 Pembuatan Tombol Movieclip Menggunakan Adobe Flash CS.....	76
4.6.5 Membuat File Exe.....	78
4.7 Menguji Sistem.....	79
4.8 Menggunakan Sistem Multimedia.....	81
4.9 Memelihara Sistem.....	81
4.9.1 Hardware.....	82
4.9.2 Software.....	82
BAB V : PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Elemen elemen Multimedia.....	10
2.2. Struktur linier.....	16
2.3. Struktur menu.....	17
2.4. Struktur hierarki.....	18
2.5. Struktur jaringan.....	19
2.6. Struktur kombinasi.....	20
2.7. Simbol yang digunakan dalam web multimedia.....	21
2.8. Desain linier.....	22
2.9. Desain hierarki.....	23
2.10. Desain Piramida.....	24
2.11. Desain polar.....	24
2.12. Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	28
2.13. Aobe Flash cs Profesional.....	29
2.14. Tool Aobe Flash cs Profesional.....	30

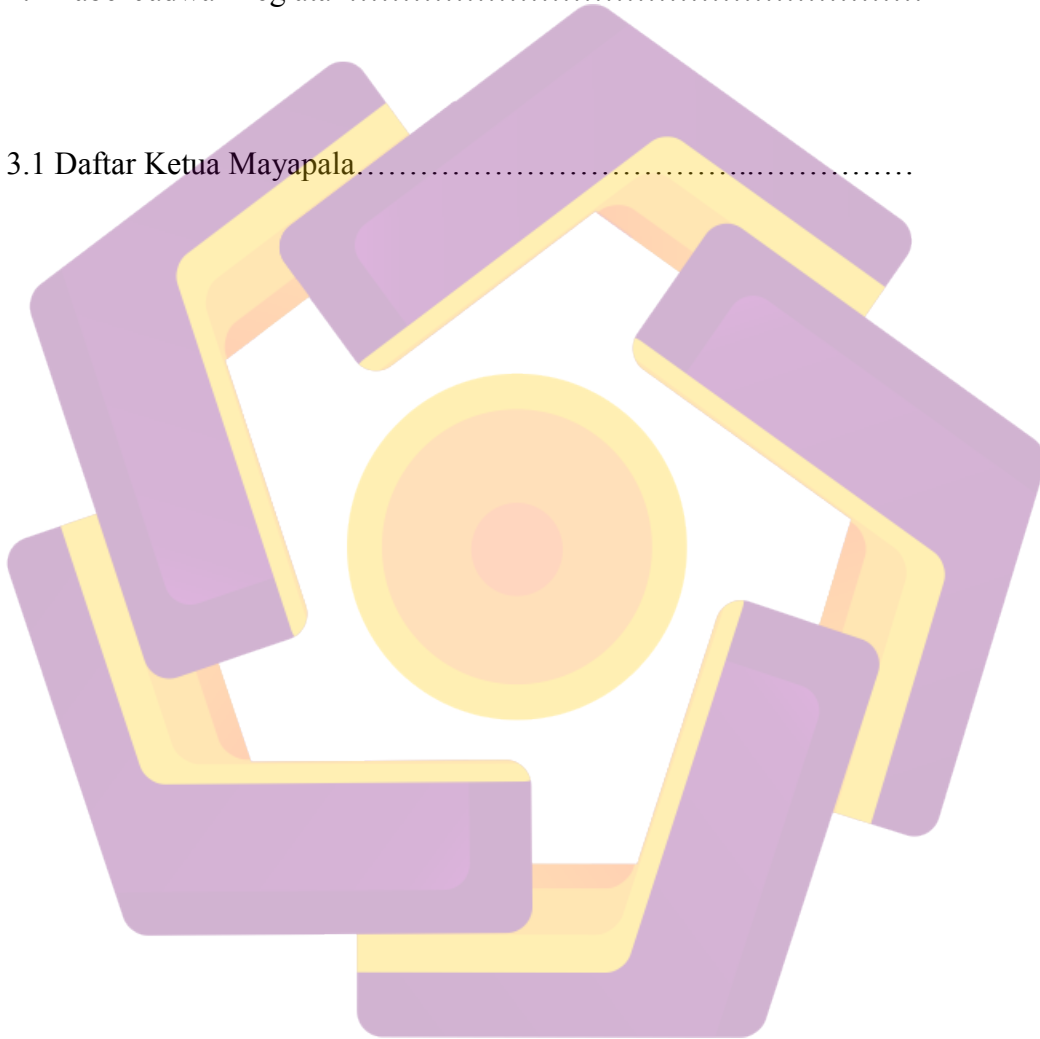
2.15. Color Area.....	32
2.16. Layer.....	32
2.17. Time Line.....	33
2.18. Keyframe dan Playead.....	33
2.19. Adobe Photoshop.....	34
2.20. Tool box Adobe Photoshop.....	35
2.21. Adobe Audition.....	38
2.22. Menu Bar Adobe Audition	39
2.23. Tool Bar Adobe Audition	39
2.24. Area Kerja Adobe Audition	40
3.1. Logo Mayapala.....	42
3.2. Struktur Organisasi.....	44
3.3. Trophy Bupati Magelang Juara II Rafting Jawa-Bali	49
3.4. Piala Juara 1 Kayak Single Putri	49
3.5. Trophy Juara II Lomba lintas alam Parakan	50
3.6. Trophy Juara Harapan II Panjat Tebing Putri	50

3.7. Tiga Medali Perunggu dan Satu Perak Lomba Panjat Tebing	51
3.8. Memotivasi peserta Mayapala Jungle School	53
3.9. Pemberian materi survival masak ular	54
3.10. Pendidikan Lanjut navigasi gunung hutan di lereng Merapi	54
3.11. Pengembaraan bidang profesi <i>rock climbing</i> di tebing alam	55
3.12. Suasana Ratum XII di Purworejo	56
3.13. Pendakian masal gunung merbabu 18 November 2007.....	56
3.14. Kegiatan Donor darah setiap 3 bulan sekali	57
3.15. Acara potong tumpeng hari jadi mayapala ke 15.....	57
3.16. Acara ramah – tamah sambil menikmati hidangan	58
3.17. Pekan Olahraga Mahasiswa Tingkat Daerah se DIY	58
3.18. Salah satu permainan dalam reuni akbar Mayapala	59
3.19. Permainan lingkaran hulahub dalam reuni akbar	59
3.20. Sepanduk Pendaftaran.....	63
3.21. Banner Pendaftaran.....	63
4.1. Diagram Aplikasi.....	67

4.2. Menu intro	69
4.3. Menu Iogo	69
4.4. Contoh perancangan menu Tentang	70
4.5. Contoh perancangan menu Visi Misi	70
4.6. Contoh perancangan menu Struktur	71
4.7. Contoh perancangan menu Kegiatan	71
4.8. Contoh perancangan menu Galery	72
4.9. Contoh perancangan menu contac	72
4.10. Menu Setting Adobe Photoshop CS	73
4.11. Gambar lambang Mayapala	74
4.12. Tampilan Pemotongan Suara dengan Adobe audition	75
4.13. Proses Editing menu struktur organisasi	76
4.14. Pembuatan Syymbol movie Clip.....	77
4.15. Proses Pembuatan Movie Clip.....	77
4.16. Membuat File Exe.....	78
4.17. Final Project.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tabel Jadwal Kegiatan.....	7
3.1 Daftar Ketua Mayapala.....	48



DAFTAR GAMBAR

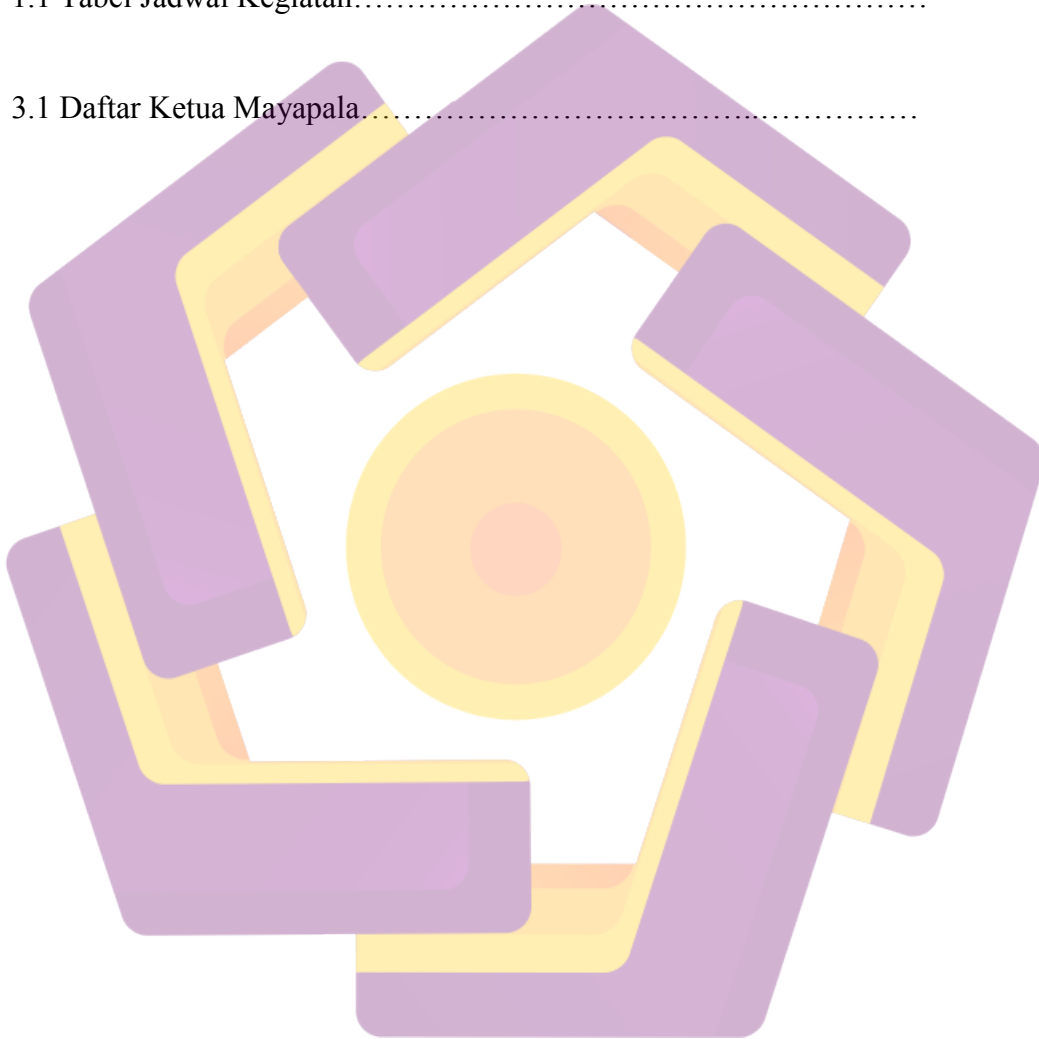
Gambar	Halaman
2.1. Elemen elemen Multimedia.....	10
2.2. Struktur linier.....	16
2.3. Struktur menu.....	17
2.4. Struktur hierarki.....	18
2.5. Struktur jaringan.....	19
2.6. Struktur kombinasi.....	20
2.7. Simbol yang digunakan dalam web multimedia.....	21
2.8. Desain linier.....	22
2.9. Desain hierarki.....	23
2.10. Desain Piramida.....	24
2.11. Desain polar.....	24
2.12. Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	28
2.13. Aobe Flash cs Profesional.....	29
2.14. Tool Aobe Flash cs Profesional.....	30
2.15. Color Area.....	32
2.16. Layer.....	32
2.17. Time Line.....	33
2.18. Keyframe dan Playead.....	33
2.19. Adobe Photoshop.....	34
2.20. Tool box Adobe Photoshop.....	35

2.21. Adobe Audition.....	38
2.22. Menu Bar Adobe Audition	39
2.23. Tool Bar Adobe Audition	39
2.24. Area Kerja Adobe Audition	40
3.1. Logo Mayapala.....	42
3.2. Struktur Organisasi.....	44
3.3. Trophy Bupati Magelang Juara II Rafting Jawa-Bali	49
3.4. Piala Juara 1 Kayak Single Putri	49
3.5. Trophy Juara II Lomba lintas alam Parakan	50
3.6. Trophy Juara Harapan II Panjat Tebing Putri	50
3.7. Tiga Medali Perunggu dan Satu Perak Lomba Panjat Tebing	51
3.8. Memotivasi peserta Mayapala Jungle School	53
3.9. Pemberian materi survival masak ular	54
3.10. Pendidikan Lanjut navigasi gunung hutan di lereng Merapi	54
3.11. Pengembangan bidang profesi <i>rock climbing</i> di tebing alam	55
3.12. Suasana Ratum XII di Purworejo	56
3.13. Pendakian masal gunung merbabu 18 November 2007.....	56
3.14. Kegiatan Donor darah setiap 3 bulan sekali	57
3.15. Acara potong tumpeng hari jadi mayapala ke 15.....	57
3.16. Acara ramah – tamah sambil menikmati hidangan	58
3.17. Pekan Olahraga Mahasiswa Tingkat Daerah se DIY	58
3.18. Salah satu permainan dalam reuni akbar Mayapala	59
3.19. Permainan lingkaran hulahub dalam reuni akbar	59

3.20. Sepanduk Pendaftaran.....	63
3.21. Banner Pendaftaran.....	63
4.1. Diagram Aplikasi.....	67
4.2. Menu intro	69
4.3. Menu Iogo	69
4.4. Contoh perancangan menu Tentang	70
4.5. Contoh perancangan menu Visi Misi	70
4.6. Contoh perancangan menu Struktur	71
4.7. Contoh perancangan menu Kegiatan	71
4.8. Contoh perancangan menu Galery	72
4.9. Contoh perancangan menu contac	72
4.10. Menu Setting Adobe Photoshop CS	73
4.11. Gambar lambang Mayapala	74
4.12. Tampilan Pematongan Suara dengan Adobe audition	75
4.13. Proses Editing menu struktur organisasi	76
4.14. Pembuatan Symbol movie Clip.....	77
4.15. Proses Pembuatan Movie Clip.....	77
4.16. Membuat File Exe.....	78
4.17. Final Project.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tabel Jadwal Kegiatan.....	7
3.1 Daftar Ketua Mayapala.....	48



PROFIL ORGANISASI DAN CD INTERAKTIF MAHASISWA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA PECINTA ALAM “MAYAPALA”

Abstraksi

Di zaman modern sekarang ini kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat dari tahun ke tahun. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang mendukung akan informasi tersebut. Dengan perkembangan teknologi komputer dewasa ini yang demikian pesat dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual.

Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan masyarakat umum. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia computer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk audio visual diharapkan dapat merancang suatu CD Interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks akan tetapi dalam bentuk suara video. Sehingga pengguna atau user dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan

Aplikasi software multimedia yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat merespon dan yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna juga dapat memilih jenis informasi yang diinginkan tanpa harus mencari kemana-mana. Dalam hal ini yang mencakup kriteria diatas adalah cd interaktif.

Oleh karena itu, penyediaan pusat informasi yang disediakan harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi, akan memberikan citra yang baik bagi sebuah organisasi Kepecinta alaman seperti Organisasi MAYAPALA yogyakarta.

Kata Kunci: CD Interaktif, Promosi, Informasi, MAYAPALA

Abstract

In this modern age the human necessity of information progressively increase year by year. It is consistent with developing of technological advances which is support that information. With the developing of computerizing technology today that is so rapidly can be used to overcome the difficulties in provision of technology by proper and actual.

Multimedia is a pieces of computerization system, it is can answer information are interactive featuring sound, article, picture and notes of information that is people needed. In these case the ability of multimedia computer is ti provide a data in the form of visual audio expected to be able to interactive CD. So that information generated not just limited in text mode but also in the video sound. So that user may be more interested to see information presented. Multimedia application software considered suitable for this requirement application that can respond and provide information required. User also can chose type of information desired without having to find anywhere. In these case includes the above criteria are interactive CD.

Therefore, provision of information centre provided should realy be noted, cause ease of getting information, will get a good image for a nature lover organization like MAYAPALA organization Yogyakarta.

Key Words : CD Interaktif, Promotion, Information, MAYAPALA