

**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI PERUSAHAAN BANK SAMPAH
GEMAH RIPAH BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Andi Risdianto 09.02.7482

Budi Arsa A.W. 09.02.7483

Khoirudin 09.02.7497

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI PERUSAHAAN BANK SAMPAH
GEMAH RIPA BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Andi Risdianto 09.02.7482

Budi Arsa A.W. 09.02.7483

Khoirudin 09.02.7497

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Media Presentasi Perusahaan Bank Sampah Gemah Ripah
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi Risdianto 09.02.7482

Budi Arsa A.W 09.02.7483

Khoirudin 09.02.7497

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal

Dosen Pembimbing



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 19000008

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Media Presentasi Perusahaan Bank Sampah Gemah Ripah Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi Risdianto 09.02.7482

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 17 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Nila Feby Puspitasari, S.Kom
NIK. 190302161



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 17 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Media Presentasi Perusahaan Bank Sampah Gemah Ripah
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirudin

09.02.7497

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2012

Susunan Dewan Penguji

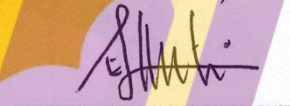
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.
NIK. 190302207



Erni Seniwati, S.Kom.
NIK. 190000004



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 17 November 2012

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Desember 2012

Nama	NIM	Tanda tangan
Andi Risdianto	09.02.7482	_____
Budi Arsa A.W	09.02.7483	_____
Khoirudin	09.02.7497	_____

PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya sehingga Saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini
2. Bapak'ku Surip Supardi dan mamaku Suminem tersayang yang telah memberi doa, dukungan, semangat serta kasih sayang yang luar biasa kepada Aku...!!!
3. Kakak-kakakku tercinta, mbak Endar, mas Yanu, mbak Yukris yang telah memberi Aku semangat, dukungan dan selalu mendoakan Aku, terima kasih yaa...
4. Seluruh saudara'ku semua... para Simbah-Simbah'ku,, terima kasih atas wejangan Kalian semua...
5. Bapak Bambang Suwerda pemimpin Bank Sampah Gemah Ripah Badegan Bantul kami ucapkan terima kasih banyak
6. Buat sahabat'ku Berthi Fresthi Presting..hehe makasih telah membantu projeck ini yaa....
7. Buat si Hitam Singkong Purbo Rukmono... trima kasih atas kamar kost'nya yaa...
8. Buat Khoirudin Kibo dan Ari Panjul kita tetap kompak yooo!!!!
9. Buat Pak Sukma, terimakasih atas bimbingan dan nasihat-nasihatnya
10. Special day's... 12-10-12
11. Buat seluruh teman-teman 09 D3MI 02 trima kasih telah memberi warna dalam perjalanan hidup'ku....

By : Andi Risdianto

PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, tauhid serta hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Babeku Hadi Suyitno dan Ibuku Hanifah tersayang yang senantiasa memberikan doa, dukungan, jiwa semangat yang kuat serta kasih sayang yang luar biasa kepada saya.
3. Guruku Bpk.K.H. A.Burhani,Bpk.K.Syaifudin,Simbah K.H.Ashngari, Simbah K.Khudori yang mendidik jiwa rohaniah dan memberikan doa-doanya sehingga dalam membuat tugas akhir serta dalam melaksanakan ujian berjalan lancar.
4. Simbah Zainab yang setiap hari selalu memberikan perhatian yang luar biasa serta dukungan, pengarahan jiwa rohani dan doa-doa.
5. Terimakasih kepada mbakyuku tersayang Rizki Khoiriyani dan sedulur – sedulur yang memberikan semangat dan doanya.
6. Almarhum Simbah Muhjidin,Simbah Muh.Basir dan Simbah Fatonah yang selalu memberikan doa.
7. Bapak Bambang Suwerda pemimpin Bank Sampah Gemah Ripah Badegan Bantul kami ucapkan terima kasih banyak
8. Terimakasih untuk sahabat semua wabil khusus Berthi Fresthi yang setiap hari kami repotkan,Purbo si Singkong Hitam dan kang Uyock yang telah memberi kesempatan kamarnya untuk basecamp,Andi A.S Ruder yang memberikan motifasi sebelum pendadaran.
9. Terimakasih buat rekan Bantul Andi Risdianto Sukitir dan Panjol tetap semangat sampe kakek-kakek.
10. Buat Pak Sukma,terimakasih atas bimbingan,nasihat,serta doanya.
11. Terimakasih seluruh rekan Pondok,rekan dolan,rekan 09 D3MI 02 dan Amikom yang telah memberikan warna dalam hidupku.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb

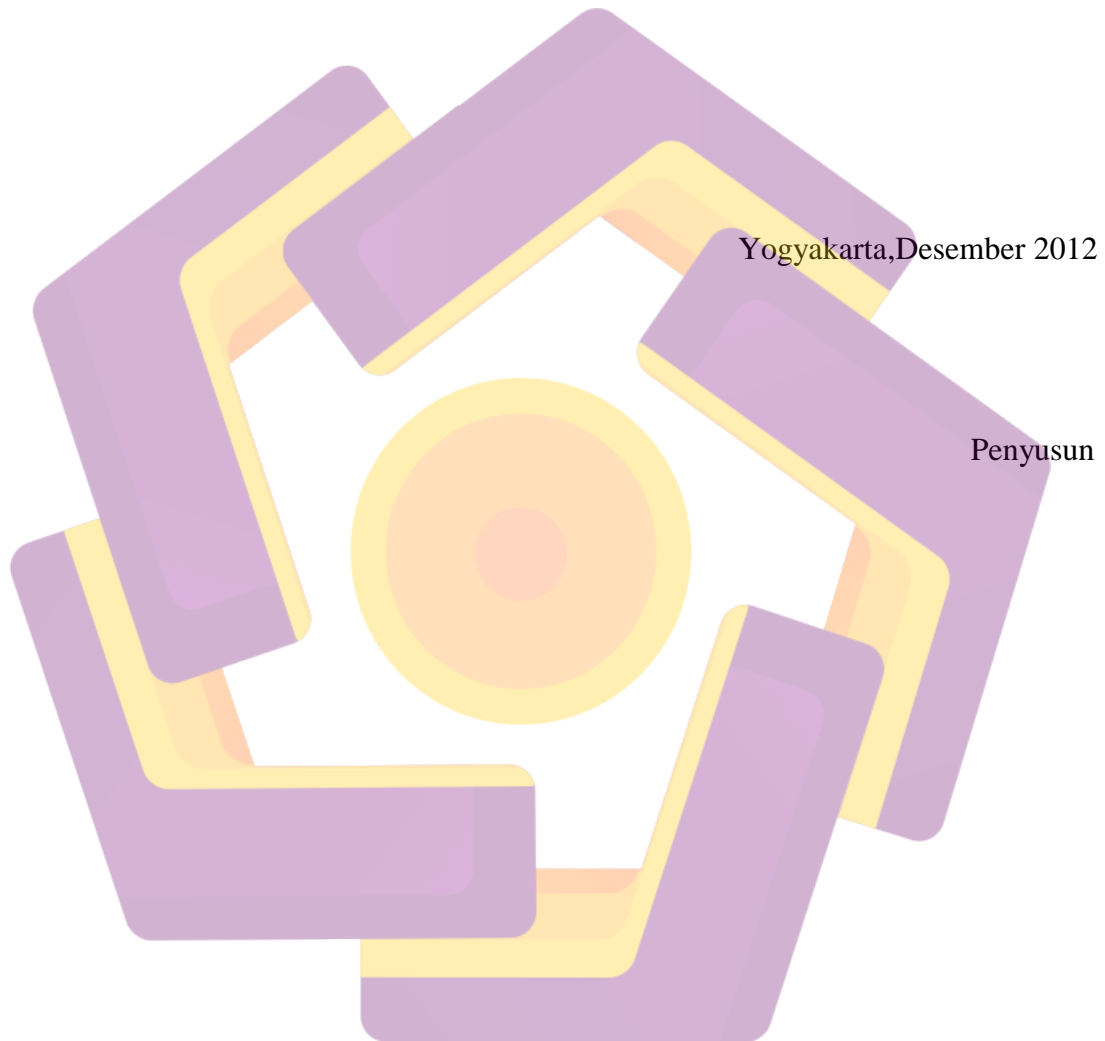
Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul "Pembuatan Media Presentasi Perusahaan Bank Sampah Gemah Ripah Berbasis Multimedia". Tugas Akhir ini disusun untuk memperoleh gelar Ahli Madya Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik berupa material dan spiritual. Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bapak Sukma Kharisma, S.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir yang telah banyak memberikan petunjuk dan bimbingan, sehingga akhirnya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.
4. Bapak Bambang Suwendra selaku Direktur Bank Sampah Gemah Ripah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

5. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan doa, semangat maupun motivasi.

Semoga Allah meridhoi penyusunan Tugas Akhir ini dan Tugas Akhir kami dapat bermanfaat bagi khalayak umum.



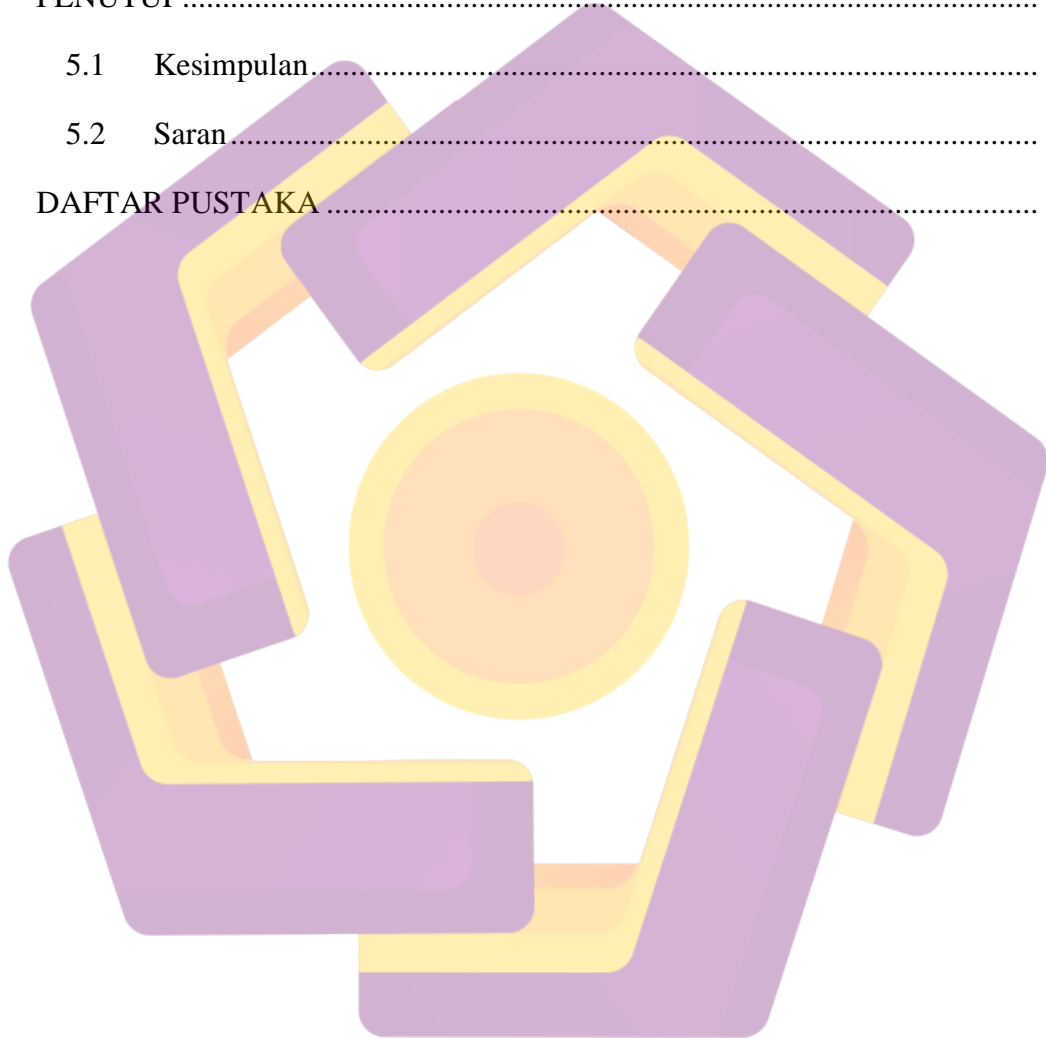
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
1.8. Jadwal Kegiatan.....	8
BAB II.....	9
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	Teks	10
2.1.2.2	Gambar	11
2.1.2.3	Suara	11
2.1.2.4	Animasi	12
2.1.2.5	Video	12
2.2	Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
2.2.1	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
2.1.2.6	Mendefinisikan Masalah	14
2.1.2.7	Merancang Konsep	15
2.1.2.8	Merancang Isi Multimedia	16
2.1.2.9	Merancang Naskah	17
2.1.2.10	Merancang Grafik	18
2.1.2.11	Memproduksi Sistem Multimedia	18
2.1.2.12	Pengujian Sistem Multimedia	19
2.1.2.13	Penggunaan Sistem Multimedia	20
2.1.2.14	Pemeliharaan Sistem Multimedia	20
2.2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia	20
2.3	Sistem Perangkat Lunak (Softwere) Multimedia	23
2.3.1	Adobe Flash CS3	23
2.3.2	Adobe Photoshop CS 3	28
2.3.3	Adobe Illustrator CS3	34
2.3.4	Adobe Audition 1.0	42
BAB III	46

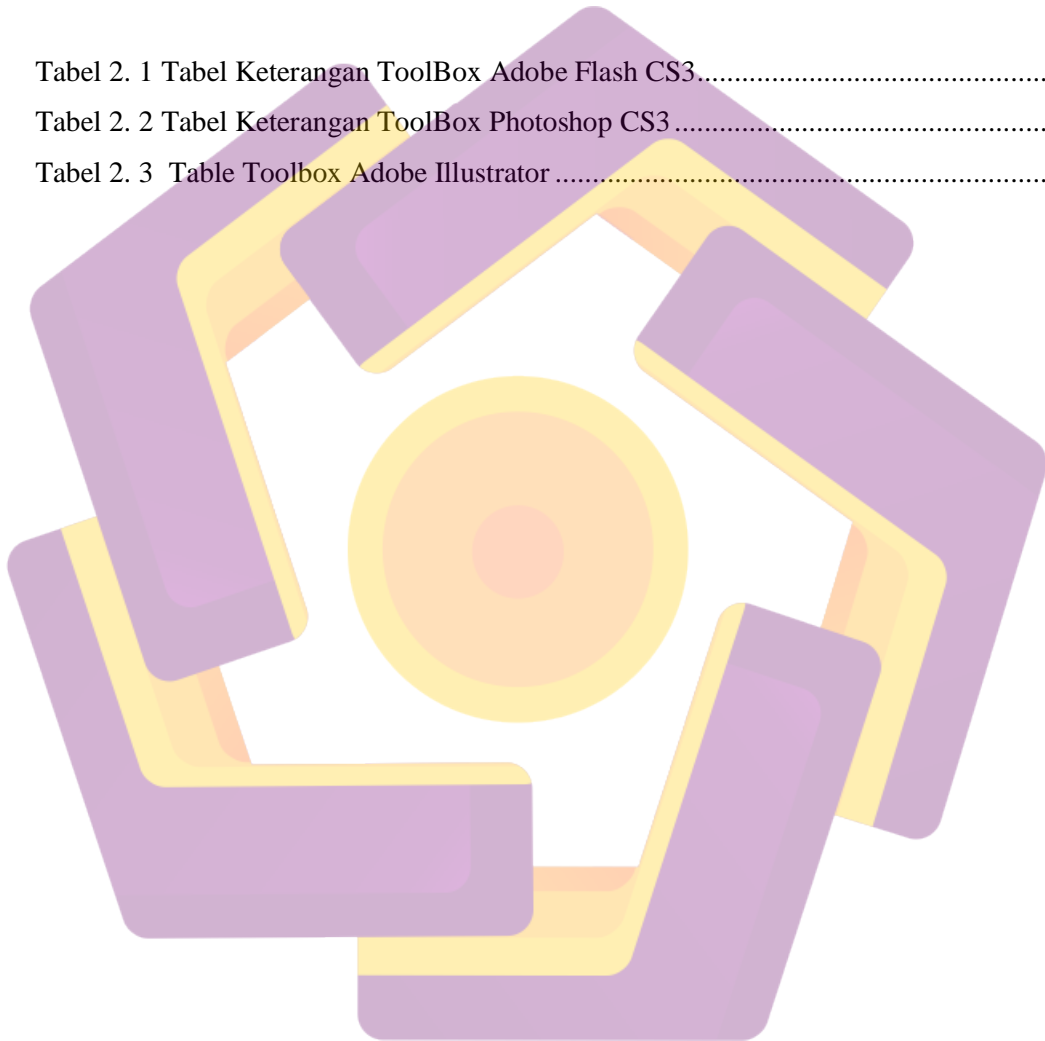
TINJAUAN UMUM	46
3.1. Sejarah.....	46
3.2. Visi dan Misi	46
3.2.1 Visi Bank Sampah	46
3.2.2 Misi Bank Sampah.....	47
3.3. Lokasi Bank Sampah.....	47
3.4. Komponen Dari Bank Sampah.....	47
3.5. Kegiatan di Bank Sampah.....	48
3.6. Struktur Organisasi.....	49
BAB IV	53
PEMBAHASAN	53
4.1. Mendefinisikan Masalah	53
4.2. Merancang Konsep.....	53
4.3. Merancang Isi	54
4.4. Merancang Naskah	57
4.5. Merancang Grafik.....	57
4.6. Merancang Sistem	78
4.6.1. Pembuatan Desain Grafik Dengan Photoshop CS3	78
4.6.2. Pembuatan Button Dengan Adobe Illustrator CS3	80
4.6.3. Pembuatan Desain Grafik Dengan Adobe Audition 1.0	82
4.6.4. Memproduksi Sistem	84
4.6.5. Proses Pembuatan Aplikasi	86
4.6.6. Tampilan Aplikasi Bank Sampah.....	92
4.6.7. Pengujian Sistem.....	97
4.7. Menggunakan Sistem	98

4.8. Memelihara Sistem.....	98
4.8.1. Pemeliharaan Komputer.....	99
4.8.2. Pemeliharaan Sistem.....	101
BAB V.....	102
PENUTUP.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan	8
Tabel 2. 1 Tabel Keterangan ToolBox Adobe Flash CS3.....	25
Tabel 2. 2 Tabel Keterangan ToolBox Photoshop CS3	30
Tabel 2. 3 Table Toolbox Adobe Illustrator	39

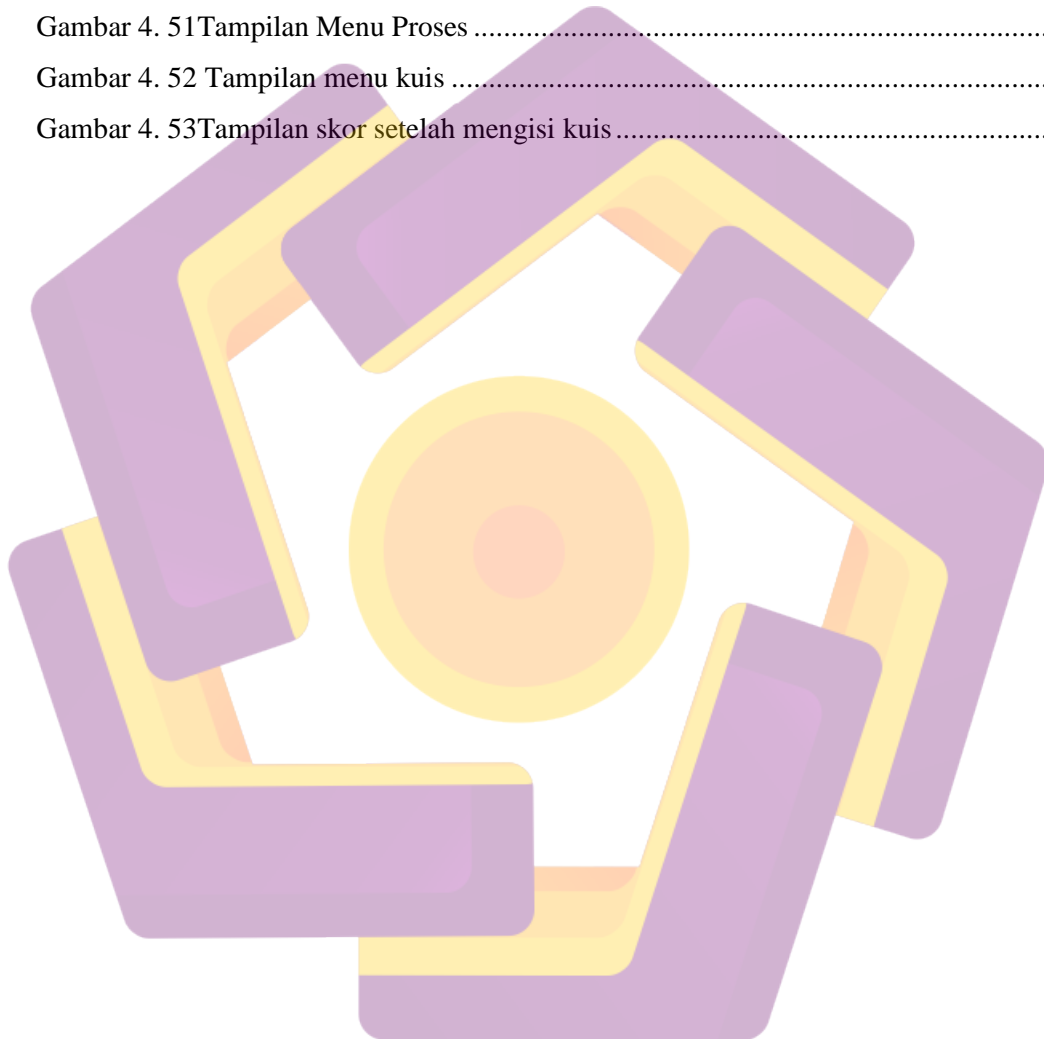


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 siklus pengembangan aplikasi multimedia	13
Gambar 2. 2 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod	14
Gambar 2. 3 Struktur Linier	21
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki.....	22
Gambar 2. 5 Struktur Piramida	22
Gambar 2. 6 Struktur Polar	23
Gambar 2. 7 Tampilan Kerja Adobe Flash CS 3	24
Gambar 2. 8 ToolBox Adobe Flash CS3.....	25
Gambar 2. 9 Layer Adobe Flash CS3.....	27
Gambar 2. 10 Tampilan Timeline	28
Gambar 2. 11 Tampilan kerja Adobe Photoshop CS 3	29
Gambar 2. 12 Tampilan Toolbox Adobe Photoshop CS3	30
Gambar 2. 13 Tampilan Option Bar	33
Gambar 2. 14 Tampilan Pallate Adobe Photoshop.....	33
Gambar 2. 15 Tampilan Kerja Adobe Illustrator CS3	35
Gambar 2. 16 Tampilan Pallet Adobe Illustrator CS3	36
Gambar 2. 17 Tampilan Toolbox Adobe Illustrator CS3.....	38
Gambar 2. 18 Tampilan Kerja Adobe Audition	44
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	49
Gambar 4. 2 Struktur multimedia yang digunakan yaitu “hierarki”	55
Gambar 4. 3Rancangan Menu Utama.....	58
Gambar 4. 4 Rancangan Menu About	59
Gambar 4. 5 Rancangan Latar Belakang	60
Gambar 4. 6 Rancangan Pengertian Bank Sampah	61
Gambar 4. 7 Rancangan Menu Struktur Organisasi	62
Gambar 4. 8 Rancangan Menu Perlunya Bank Sampah	63

Gambar 4. 9 Rancangan Menu Komponen Bank Sampah.....	64
Gambar 4. 10 Tahap Dalam Mengelola Bank Sampah.....	65
Gambar 4. 11 Instrumen Bank Sampah.....	66
Gambar 4. 12 Cara Mendirikan Bank Sampah.....	67
Gambar 4. 13 Cara menabung Sampah	68
Gambar 4. 14 Rancangan Kegiatan Bank Sampah Selain Menabung	69
Gambar 4. 15 Rancangan Manfaat Bank Sampah	70
Gambar 4. 16 Peta Bank Sampah.....	71
Gambar 4. 17 Presentasi.....	72
Gambar 4. 18 Presentasi.....	72
Gambar 4. 19 Proses Daur Ulang Kertas.....	74
Gambar 4. 20 Proses Daur Ulang Kertas.....	74
Gambar 4. 21 Menu Proses Daur Ulang Plastik.....	75
Gambar 4. 22 Proses Daur Ulang Plastik	75
Gambar 4. 23 Menu Proses Daur Ulang Styrofoam	76
Gambar 4. 24 Proses Daur Ulang Styrofoam	76
Gambar 4. 25 Tampilan Quis	77
Gambar 4. 26 Proses pembuatan text pada Adobe Photoshop CS3	79
Gambar 4. 27 Proses Pembuatan Text pada Adobe Photoshop CS3.....	79
Gambar 4. 28 hasil akhir text dalam bentuk *.png	80
Gambar 4. 30 Tampilan Resolution Adobe Illustrator.....	81
Gambar 4. 31 Pembuatan Button Home.....	81
Gambar 4. 32 Pembuatan Button Pada Home	81
Gambar 4. 33 Membuat dokumen baru pada Adobe Audition	82
Gambar 4. 35 Tampilan Kerja Adobe Audition	83
Gambar 4. 36 Tampilan Kerja Adobe Audition	83
Gambar 4. 37 Tampilan Penyimpanan File Adobe Audition.....	83
Gambar 4. 38Tampilan Saat Proses Coloring pada Adobe Illustrator	86
Gambar 4. 39 Proses Pembuatan Button padaAdobe Flash CS3	87
Gambar 4. 40 Proses Mangatur Up, Over dan Down Pada Tombol Button.....	88
Gambar 4. 41 Proses Mengatur UP, Over, Dan Down pada tombol Button	88
Gambar 4. 42Area untuk menyisipkan script pada tombol.....	89
Gambar 4. 43Tampilan <i>Sound</i> pada <i>Library</i> setelah diimport	91
Gambar 4. 44Proses Animasi Frame by Frame	92

Gambar 4. 45Tampilan Home	92
Gambar 4. 46Tampilan Menu About.....	93
Gambar 4. 47Tampilan Menu Utama	93
Gambar 4. 48Tampilan Menu Presentasi	94
Gambar 4. 49Tampilan Peta pada Menu About	94
Gambar 4. 50Tampilan Proses Daur Ulang Kertas pada Menu Proses	95
Gambar 4. 51Tampilan Menu Proses	95
Gambar 4. 52 Tampilan menu kuis	96
Gambar 4. 53Tampilan skor setelah mengisi kuis	96



INTISARI

Ketika berbicara masalah bank ,hal terpikirkan dalam benak orang banyak adalah suatu tempat terjadinya transaksi uang,baik berupa aktivitas menabung,mentranfer ,atau mengambil uang.

Namun tidak demikian halnya untuk bank yang ini.Bank ini adalah bank sampah.Bank yang bernama Bank Sampah Gemah Ripah, kini sudah diterapkan di 20 desa di Bantul, Di Yogyakarta.Para peserta bank sampah di sebut nasabah.Setiap nasabah datang dengan tiga kantong sampah yang berbeda. Kantong pertama berisi sampah plastik , kantong kedua adalah sampah kertas, dan kantong ketiga berisi sampah kaleng dan botol.

Dalam hal ini, peneliti akan mengamati dan mengkaji tentang bagaimana membuat masyarakat agar lebih memahami bank sampah dan manfaat terhadap lingkungan. Dengan dibuatnya aplikasi media presentasi ini diharapkan memudahkan masyarakat lebih mengenal dan berpartisipasi terhadap manfaat bank sampah.

Kata kunci : Bank, Bank Sampah, media presentasi

ABSTRACT

When talking about the banks, it occurred in the minds of many people is a transaction where money, whether it be saving activity, transferring, or taking money.

But not for this bank. This bank is a bank rubbish. Bank named Bank Sampah Gemah Ripah, has now been implemented in 20 villages in Bantul, Yogyakarta. The participants called garbage bank customers. Each client comes with three different garbage bags. The first contains plastic garbage bag, second bag is waste paper, and three bags containing garbage cans and bottles.

In this case, researchers will observe and learn about how to make the community a better understanding of bank litter and environmental benefits. We make the presentation media applications is expected to facilitate the public to know and participate in the benefits of waste bank.

Keywords: *Bank, BankGarbage, mediapresentations*