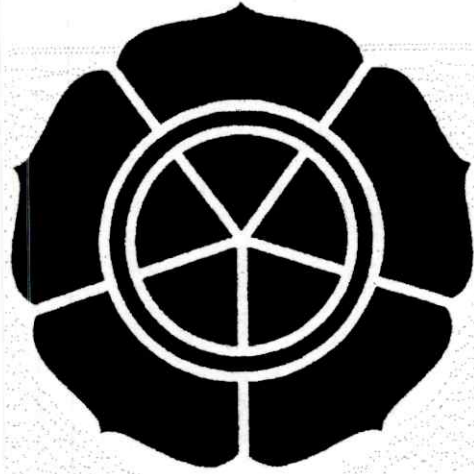


PEMBELAJARAN TENTANG KERUSAKAN LINGKUNGAN BERBASIS

MULTIMEDIA

Tugas Akhir



Disusun Oleh :

Yuli Satria Wibawa 06.01.2033

Enik Kisnawati 06.01.2049

Aguk Pradikatama 06.01.2059

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBELAJARAN TENTANG KERUSAKAN LINGKUNGAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III (D3)

Pada Jurusan Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM

Yogyakarta

Mengetahui :

Telah disetujui dan diterima oleh:



Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng)

HALAMAN BERITA ACARA

Aplikasi pembelajaran ini sebagai sarana belajar siswa siswi SD Caturtunggal I.yang disusun oleh:

Nama : Enik Kisnawati

NIM : 06.01.2049

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan didepan tim penguji laporan Tugas Akhir Program Diploma III (D3). Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada:

Hari / tanggal : Selasa, 19 Mei 2009


Pukul : 08.50 WIB


Tempat : Pixel

Tim Penguji

Penguji I

Penguji II


(Drs. Bambang Sudaryanto, MM)


(Krisnawati, SSi, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Aplikasi pembelajaran ini sebagai sarana belajar siswa siswi SD Caturtunggal I.yang
disusun oleh:

Nama : Yuli Satria Wibawa

NIM : 06.01.2033

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan didepan tim penguji laporan Tugas Akhir
Program Diploma III (D3). Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada:

Hari / tanggal : Jum'at, 15 Mei 2009


Pukul : 13.30 WIB


Tempat : Pixel

Tim Penguji

Penguji I

Penguji II


(Drs. Bambang Sudaryanto, MM)


(Krisnawati, SSi, MT)



**HALAMAN
PERSEMBAHAN**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Walaupun bukan suatu karya yang besar namun semoga mampu untuk sedikit membuktikan kepada semua bahwa aku telah berusaha menjadi orang dalam arti yang sesungguhnya. Ku persembahkan karya tulis ku ini untuk :

- + Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan aku semangat, motivasi dan dorongan serta do'a yang selalu menyertai. Makasi banyak buat semuanya.*
- + AdakQ 'mujib', 'hasan' & 'putri'*
Thanks ya banget buat semangat yang kalian kasi kekakakmu ini buat nyelesein karya tulis hehehe..... Dan aq percaya kalian bisa lebih baik lagi dari aku.
- + Sahabat-sahabat baikQ & anak-anak Duceil.*
Thanks ya untuk selalu bersedia mendengarkan keluh kesahQ. Trims untuk do'a dukungan serta semangat yang kalian berikan untukQ.
- + Teman-teman D3 TI-A'06 Aku senang menjadi bagian dari kalian.*
- + Terimakasih buat temanku 'dimas' dan 'aguk' yang berjuang bareng-bareng.*



By: Enik Kisnawati

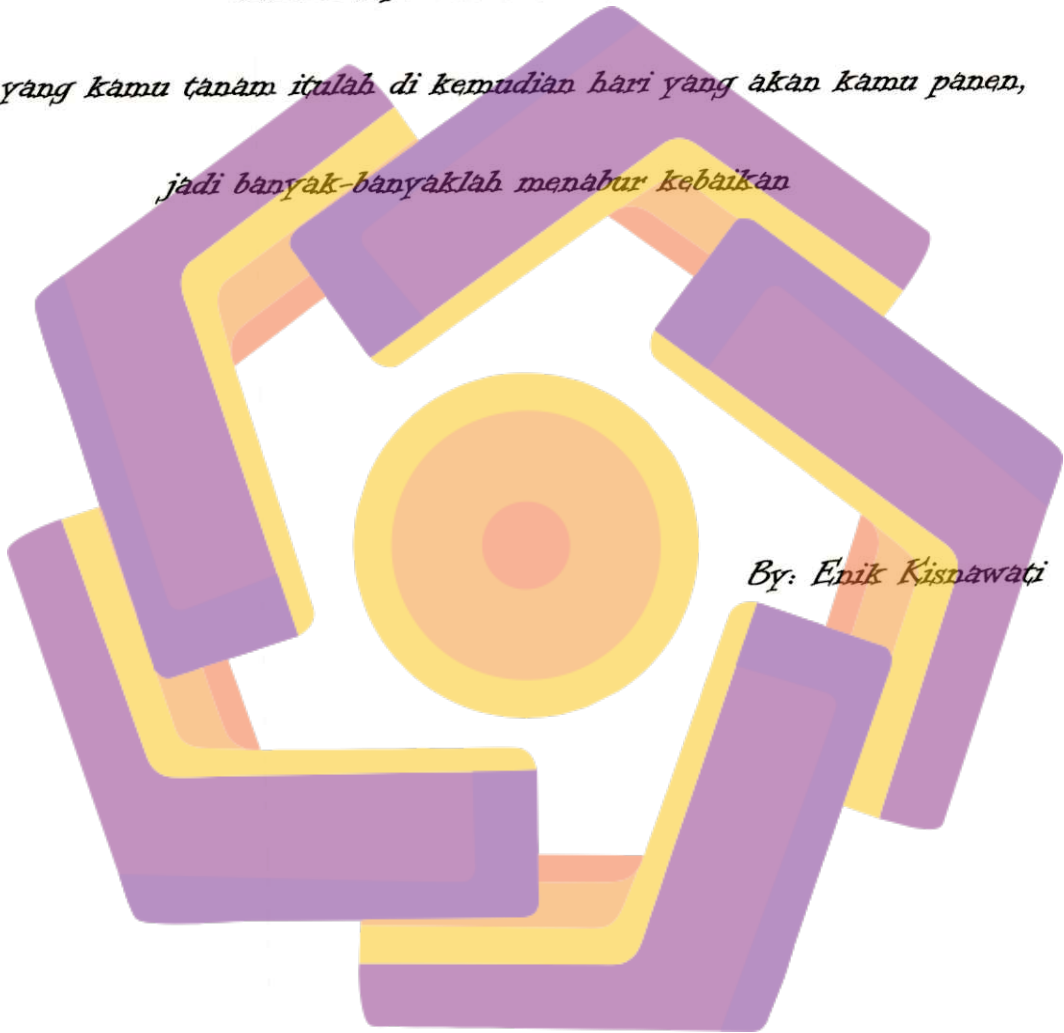
HALAMAN MOTTO

Manusia yang paling mulia adalah manusia yang mau mengakui

kesalahannya dan meminta maaf

Apa yang kamu tanam itulah di kemudian hari yang akan kamu panen,

jadi banyak-banyaklah menabur kebaikan



By: Enik Kisnawati

- ✓ Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan, kasih dan sayangnnya serta terimakasih atas do'a, bimbingan, kesabaran dan serta segala dukungan baik moril maupun materiil.
- ✓ Kakak ku "mbak Lia", terima kasih atas segala dukungannya.
- ✓ Terima kasih kepada anak-anak kos (Bambang "bambenk" Mursito, Drajat "gedud" Pambudi, Avi, Wiwid "muchid") yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan do'anya.
- ✓ Terima kasih kepada Enik dan Aguk "punk bothak skin" yang telah berjuang bersama dalam pembuatan TA.
- ✓ Anak-anak "Simple.net" yang telah memberikan banyak kritik, saran dan masukan yang berharga.
- ✓ Faul, Dina "chegronk", anak-anak kontrakan tambak boyo dan java squad.
- ✓ Anak-anak D3TI '06. Senang menjadi teman kalian semua.
- ✓ Terima kasih kepada SD Caturtunggal 1.
- ✓ Burjo apartemen. Terima kasih telah menjadi seksi konsumsi.
- ✓ Terima kasih kepada semua pihak yang membantu saya.

By : Yuli DIMAS" Satria Wibawa

HALAMAN MOTTO

- ✓ Sebuah Perjalanan panjang pasti diawali dengan langkah pertama.
- ✓ Hari kemarin hanya cerita, hari besok tak akan terduga dan hari ini adalah sebuah pemberian. Maka sukurlah pemberian itu.
- ✓ Tak ada kesuksesan tanpa perjuangan.
- ✓ Sebenarnya tak ada pengorbanan di dunia ini, yang ada hanya tujuan.



- ❖ Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan, kasih dan sayangnya serta terimakasih atas do'a, bimbingan, kesabaran dan serta segala dukungan baik moril maupun materil.
- ❖ Adik ku dan semua keluarga ku, terima kasih atas segala dukungannya.
- ❖ Terima kasih kepada teman-teman kost (ga' cukup kalo disebutin namanya satu - persatu) yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan do'anya.
- ❖ Terima kasih kepada Enik dan Dimas yang telah berjuang bersama dalam pembuatan TA.
- ❖ Teman - teman "punk mig_ers" yang telah memberikan banyak kritik, saran dan masukan yang berharga.
- ❖ Teman - teman "punk" dimana saja yang telah banyak memberikan dukungan dan pengertiannya, terima kasih, keep punk.
- ❖ Anak-anak D3TI '06. Senang menjadi teman kalian semua.
- ❖ Terima kasih kepada SD N Caturtunggal 1.
- ❖ Teman yang sangat special "Alvi Rexa Mahanani". Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan.

Untuk yang belum disebut namanya tak lupa saya ucapkan terimakasih.

By : Aguk pradikatama

HALAMAN MOTTO

❖ **Kegagalan adalah awal dari kesuksesan, janganlah
keputusasaan menjadi halangan yang berarti bagimu,
perjalanan masih panjang, teruslah berusaha untuk meraih
cita yang kau dambakan.**

❖ **Penderitaan bukan siksaan tapi cobaan hidup, ambil hikmah
dari suatu peristiwa, teruslah berusaha dan berdoa.**

By: Aguk Pradikatama

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "PEMBELAJARAN TENTANG KERUSAKAN LINGKUNGAN BERBASIS MULTIMEDIA" Program Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam menempuh program Diploma Tiga Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

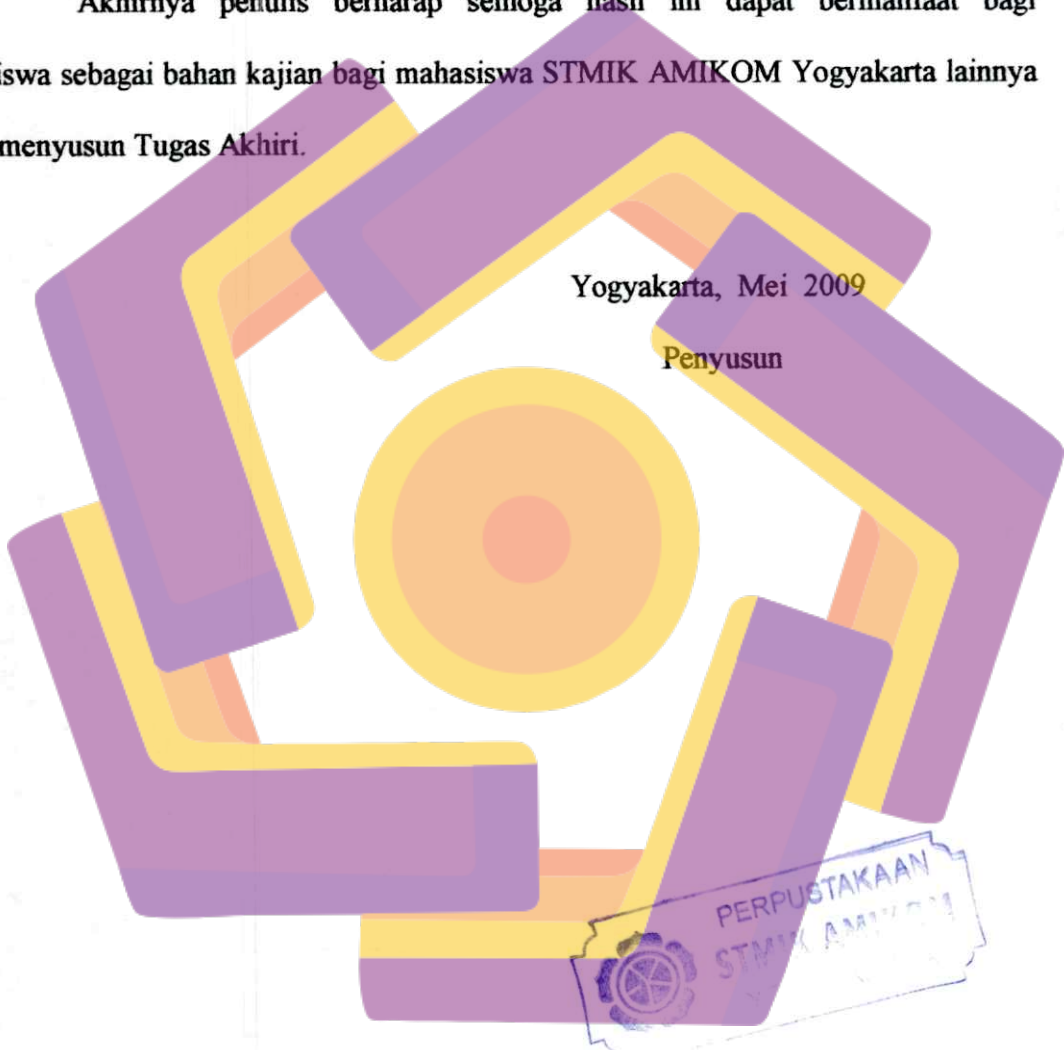
1. Bapak Prof. Drs. M.Suyanto, MM. selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan membantu penulis selama menempuh kuliah.
4. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari tidak ada manusia yang sempurna didunia ini begitu pula dengan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi mencapai kesempurnaan.

Akhirnya penulis berharap semoga hasil ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam menyusun Tugas Akhir.

Yogyakarta, Mei 2009

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Maksud dan Tujuan.....	2
1. Internal.....	3
2. Eksternal.....	3
E. Metode Pelaksanaan.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	4
G. Daftar Pustaka.....	5
H. Tabel Rencana Kegiatan.....	6

BAB II DASAR TEORI

A. Sejarah multimedia.....	7
B. Peranan Multimedia.....	7
C. Definisi Multiimedia.....	8
D. Objek-Objek Multimedia	8
1. Teks	8
2. Grafik	8
3. Sound	8
4. Vidio	8
5. Animasi	8
E. Katagori Multimedia.....	9
1. Interaktif	9
2. Linear.....	9
F. Struktur Informasi Multimedia	10
G. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	11
H. Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia	13
1. Adobe Photoshop CS2.....	14
a. Menu Bar	15
b. Palet dan Menu.....	15
c. Toolbox	16
2. Macromedia Flash MX 2004	16
a. Bekerja dengan stage	17
b. Bekerja dengan warna	18
c. Bekerja dengan objek	19

d. Bekerja dengan layer	19
-------------------------------	----

BAB III TINJAUAN UMUM

A. Pengertian Lingkungan	20
B. Penyebab Kerusakan Lingkungan	20
1. Faktor Manusia	20
2. Faktor Alam	21
C. Jenis-Jenis Kerusakan Lingkungan	21
1. Global Warming	21
2. Polusi	21
3. Polusi Udara	22
4. Polusi Air	22
5. Polusi Tanah	22
D. Penanggulangan Kerusakan Lingkungan	23
E. Visi dan Misi	23
F. Struktur Organisasi	24
G. Sarana dan Prasarana	24

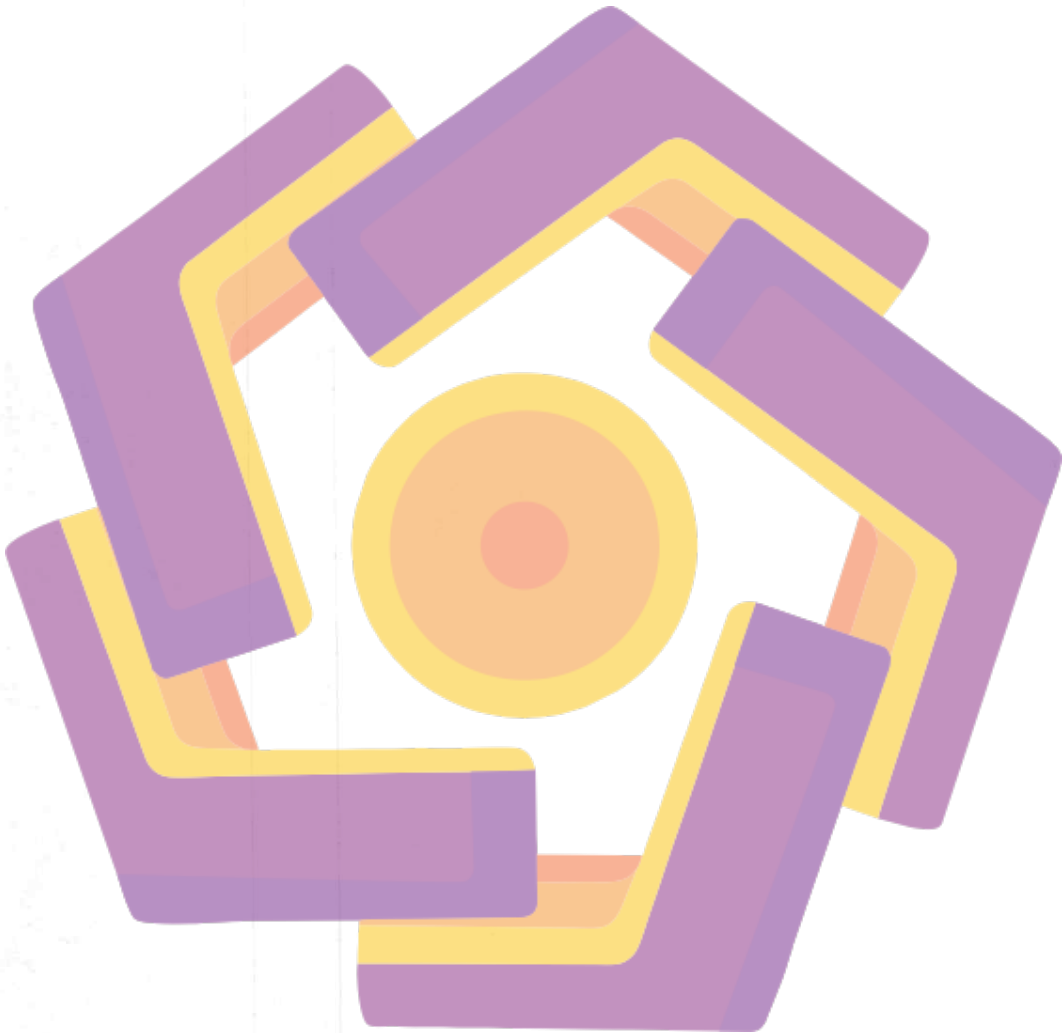
BAB IV PEMBAHASAN

A. Mendefinisikan Masalah	25
B. Merancang Konsep	25
C. Merancang Isi	26
D. Menulis Naskah	34

1. Struktur Aplikasi Yang Digunakan	34
2. Rancangan Tampilan Desain Menu	36
E. Merancang Grafik	43
F. Memproduksi Sistem	44
1. Macromedia Flash MX 2004	44
2. Adobe Photoshop CS2	48
G. Melakukan Tes Pemakaian	49
H. Menggunakan Sistem	50
1. Spesifikasi komputer yang direkomendasikan untuk digunakan	50
2. Cara menggunakan sistem CD Aplikasi berupa CD Pembelajaran	51
I. Memelihara Sistem	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Daftar rencana kegiatan penelitian	6
---	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Bagan Alur Multimedia Interaktif	9
Gambar 2.2.	Bagan Alur Multimedia Linear.....	10
Gambar 2.3.	Struktur Hirarki.....	10
Gambar 2.4.	Icon	11
Gambar 2.5.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	12
Gambar 2.6.	Loading Adobe Photoshop CS2	14
Gambar 2.7.	Worksheet Adobe Photoshop CS2	14
Gambar 2.8.	Menu Bar Adobe Photoshop CS2.....	15
Gambar 2.9.	Palette Adobe Photoshop CS2	15
Gambar 2.10.	Toolbox Adobe Photoshop CS2	16
Gambar 2.11.	Loading Macromedia Flash mx 2004	16
Gambar 2.12.	Worksheet Macromedia Flash mx 2004	17
Gambar 2.13.	Stage Macromedia Flash mx 2004	17
Gambar 2.14.	Warna Strike dan Warna Fill	18
Gambar 2.15.	Objek yang Dipilih	18
Gambar 2.16.	Tampilan Layer dan Folder	19
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi SDN Caturtunggal 1	24
Gambar 4.1.	Struktur Aplikasi Multimedia Hirarki	34
Gambar 4.2.	intro.....	36
Gambar 4.3.	Menu Pembuka	36
Gambar 4.4.	Menu Utama Global Warming	37
Gambar 4.5.	Menu Global Warming.....	37

Gambar 4.6.	Sebab Global Warming	38
Gambar 4.7.	Akibat Global Warming	38
Gambar 4.8.	Penanggulangan Global Warming	39
Gambar 4.9.	Latihan Soal	39
Gambar 4.10.	Menu Polusi	40
Gambar 4.11.	Tampilan Polusi	40
Gambar 4.12.	Tampilan Pembelajaran Polusi Air	41
Gambar 4.13.	Tampilan Pembelajaran Polusi Tanah	41
Gambar 4.14.	Tampilan Pembelajaran Polusi Udara	42
Gambar 4.15.	Tampilan Latihan Soal	42
Gambar 4.16.	Tampilan Penutup	43
Gambar 4.17.	Tampilan Exit	43
Gambar 4.18.	Tampilan properties flash	45
Gambar 4.19.	Tampilan layer flash	45
Gambar 4.20.	Tampilan lembar kerja flash	46
Gambar 4.21.	Tampilan insert frame	46
Gambar 4.22.	Tampilan create motion tween	47
Gambar 4.23.	Tampilan hasil animasi text	47
Gambar 4.24.	Tampilan penyimpanan file	48