



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**MODEL ANIMASI ADOBE FLASH
KONTEN KAMPANYE RECYCLE KOMPUTER BEKAS**



UNIVERSITAS
Rudi Haryanto
41511110122
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2014**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**MODEL ANIMASI ADOBE FLASH
KONTEN KAMPANYE RECYCLE KOMPUTER BEKAS**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:

Rudi Haryanto
41511110122

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2014**

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 41511110122
Nama : RUDI HARYANTO
Judul Skripsi : MODEL ANIMASI ADOBE FLASH KONTEN
KAMPANYE RECYCLE KOMPUTER BEKAS

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Februari 2014



(Rudi Haryanto)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41511110122
Nama : RUDI HARYANTO
Judul Skripsi : MODEL ANIMASI ADOBE FLASH KONTEN
KAMPANYE RECYCLE KOMPUTER BEKAS

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, FEBRUARI 2014



Dr. Ir. Eliyani
Pembimbing Tugas Akhir

Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom.
Koord. TA Teknik Informatika

Tri Daryanto, S.Kom., MT.
KaProdi Teknik Informatika

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Laporan Tugas Akhir ini berisi laporan Model Animasi Adobe Flash Konten Animasi Recycle Komputer Bekas. Konten animasi ini dibuat dengan maksud untuk menyerukan pesan sosial kampanye *green-it* serta memberikan informasi tentang keuntungan daur ulang komputer bekas yang baik agar menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk tidak membuang komputer bekas yang tidak pada tempatnya.

Penyelesaian laporan ini kiranya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang selama ini telah memberikan perhatiannya kepada penulis, dan untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Disertai ketulusan dan kesadaran penuh akan terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis, maka proses penyelesaian skripsi ini tentunya disertai akan pengarahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Eliyani selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Tri Daryanto S.Kom., MT. selaku KaProdi Teknik Informatika.
3. Bapak Sabar Rudianto, S.Kom. selaku Koordinator TA.
4. Keluarga Besar kami, Bapak, Ibu, adik-adik penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti-hentinya dan selalu ada saat kami membutuhkan dukungan moril maupun materil.

5. Serta teman-teman, atas bantuan kalian disaat penulis memerlukan, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu namun kalian selalu ada di hati kami.

Semoga laporan ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengharapkan saran dan kritiknya untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

Jakarta, Februari 2014

Penulis



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat Dan Tujuan	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	4

1.6	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1	Multimedia	7
2.2	Elemen Multimedia.....	8
2.3	Adobe Flash.....	11
2.4	Action Script.....	12
2.5	Animasi.....	13
2.6	Adobe Photoshop.....	13
2.7	Adobe Premiere	13
2.8	Story Board	14
2.9	E-Waste	14
2.9.1	Pengertian E-Waste	14
2.9.2	Pemodelan E-Waste	16
2.9.3	Metode Pengolahan E-Waste	18
2.10	IT Waste	19
2.11	Green IT	23
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1	Analisis Sistem	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.1.1.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat	26

	Keras	
	3.1.1.2.2 Aspek Perangkat Lunak	26
	3.1.1.2.3 Aspek Sumber Daya Manusia ..	27
3.1.2	Analisis Pengguna.....	28
3.2	Perancangan	28
3.2.1	Gambaran Umum Konten Animasi	28
3.2.2	Merancang Konsep	28
3.2.3	User Interface	30
	3.2.3.1 Beranda	30
	3.2.3.2 Menu Utama	30
	3.2.3.3 Galeri	31
	3.2.3.4 Animasi	32
	3.2.3.5 Definisi	32
	3.2.3.6 Profil	33
3.2.4	Story Board Model Animasi	33
3.2.5	Deskripsi Karakter	39
3.2.6	Perancangan Karakter	39
3.2.7	Perancangan Suara	42
3.2.8	Pengumpulan Material	43
3.2.9	Use Case Diagram	44
	3.2.9.1 Definisi Aktor	44
	3.2.9.2 Definisi Use Case	45
	3.2.9.3 Skenario Use Case	45
3.2.10	Activity Diagram	49

	3.2.10.1 Activity Diagram Animator	49
	3.2.10.2 Activity Diagram User	50
BAB IV	IMPLEMENTASI.....	51
4.1	Langkah Pembuatan Animasi	51
4.1.1	Membuat Karakter	51
4.1.2	Membuat Sound	55
4.2	Lingkungan Implementasi	55
4.2.1	Lingkungan Perangkat Keras	55
4.2.2	Lingkungan Perangkat Lunak	55
4.3	Tampilan Antar Muka	56
4.3.1	Tampilan Utama	56
4.3.2	Screen User Sedang Menggunakan Komputer	57
4.3.3	User Membuang PC Rusak	58
4.3.4	Efek Pencemaran Lingkungan	59
4.3.5	E-Waste Recycling Center	60
4.4	Pengujian	63
4.4.1	Skenario Pengujian	63
4.4.2	Hasil Pengujian	64
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1	Type Format File Gambar	9
2.2	Type Format File Suara	10
2.3	Format Video	11
3.1	Detail Karakter User	39
3.2	Detail Karakter Domba	40
3.3	Detail Karakter Burung	40
3.4	Detail Karakter Tupai	40
3.5	Detail Karakter Monster	41
3.6	Detail Karakter Penembak	41
3.7	Detail Karakter Pekerja	41
3.8	List Sound	43
3.9	Definisi Aktor	44
3.10	Definisi Use Case	45
3.11	Skenario Use Case Menu Utama	45
3.12	Skenario Use Case Play Animasi	46
3.13	Skenario Use Case Melihat Galri	46
3.14	Skenario Use Case Definisi E-Waste.....	47
3.15	Skenario Use Case Reply Animasi	47
3.16	Skenario Use Case Pause Animasi	48
3.17	Skenario Use Case Volume Backsound	48
3.18	Skenario Use Case Exit	49

4.1	List Karakter	51
4.2	List Properti	52
4.3	Skenario Pengujian Animasi	62
4.4	Skenario Hasil Pengujian Animasi	63



DAFTAR GAMBAR

2.1	Model E-Waste Proses Flowchart Recovery	17
2.2	Model E-Waste Management	18
3.1	Screen Beranda	30
3.2	Menu Utama	31
3.3	Galeri	31
3.4	Animasi	31
3.5	Definisi	32
3.6	Profil	33
3.7	User Menggunakan Komputer	33
3.8	User Membuang PC	34
3.9	Tempat Pembuangan Akhir	34
3.10	Binatang Mati	35
3.11	E-Waste Recycling Center	35
3.12	Tumpukan Material	36
3.13	Shredding	36
3.14	Penyortiran manual	36
3.15	Pemisahan Material	37
3.16	Penyortiran Material	37
3.17	Airjet	37
3.18	Material	38
3.19	Produk Baru	38
3.20	Use Case Diagram	44

3.21	Activity Diagram Animator	49
3.22	Activity Diagram User	50
4.1	<i>Screen</i> Beranda	56
4.2	Screen Menu Utama	56
4.3	Menggunakan Komputer	56
4.4	Komputer Bermasalah	57
4.5	Menendang Monitor	57
4.6	Penumpukan Sampah	58
4.7	Tupai Mati	58
4.8	Domba Mati	59
4.9	E-Waste Recycling Center	59
4.10	Kendaraan Pabrik	60
4.11	Proses Recycling 1	60
4.12	Proses Recycling 2	60
4.13	Penyortiran 1	61
4.14	Penyortiran 2	61
4.15	Penghancuran Material	61
4.16	Penyortiran	62
4.17	Arus Pemisah	62
4.18	Metal Detector	62