

MODUL PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI



Disusun Oleh:

TIM DOSEN PRODI SARJANA TERAPAN MANAJEMEN INFORMASI KESEHATAN

UNIVERSITAS INDONESIA MAJU

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN MANAJEMEN INFORMASI KESEHATAN

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS INDONESIA MAJU

JAKARTA

2022



Modul Pengantar Teknologi Informasi

Nama Mahasiswa :

NPM :

Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informasi Kesehatan

Fakultas Vokasi

Universitas Indonesia Maju

2022

KATA PENGANTAR

Buku petunjuk praktikum ini disusun untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai panduan dalam melaksanakan praktikum Pengantar Teknologi Informasi, untuk mahasiswa program studi D4 Manajemen Informasi Kesehatan (MIK) UIMA. Dengan adanya buku petunjuk praktikum ini diharapkan akan membantu dan mempermudah mahasiswa dalam memahami dan melaksanakan praktikum Pengantar Teknologi Informasi sehingga akan memperoleh hasil yang baik.

Materi yang dipraktikkan merupakan materi yang selaras dengan materi kuliah Pengantar Teknologi Informasi. Untuk itu dasar teori yang didapatkan saat kuliah juga akan sangat membantu mahasiswa dalam melaksanakan praktikum ini.

Buku petunjuk ini masih dalam proses penyempurnaan. Insha Allah perbaikan akan terus dilakukan demi kesempurnaan buku petunjuk praktikum ini dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga buku petunjuk ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, September 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I OPEN OFFICE.....	1
BAB II PENGENALAN INKSCAPE DAN KONSEP DASAR VEKTOR GRAFIS	5
BAB III PENGANTAR FLASH	10
BAB IV MEDIA PENYIMPANAN CLOUD (DROPBOX)	25
DAFTAR PUSTAKA	31

BAB I

OPEN OFFICE

A. OPEN OFFICE.Org

Open Office.org adalah sekumpulan aplikasi yang didesain khusus terintegrasi untuk mempermudah dan membantu Anda di tempat kerja, sekolah, rumah dalam menulis suatu dokumen, membuat chart yang dibuat di aplikasi spreadsheet, membuat grafik dan membuat dokumen presentasi. OpenOffice.org, yang juga populer disebut sebagai ooo (atau oo.o) dikembangkan oleh Sun Microsystems. Dari sisi fitur, harus diakui ooo belum bisa dibandingkan dengan Microsoft Office. Namun, sebagian besar pengguna toh hanya membutuhkan sebagian kecil fungsionalitas, yang sudah dipenuhi dengan baik oleh OpenOffice.org. OpenOffice.org datang dengan semua komponen Office yang dibutuhkan untuk bekerja sehari-hari:

- Word processing (Writer)
- Spreadsheet (Calc)
- Presentation (Impress)
- Database (Base)
- Drawing/Graphics (Draw)
- Formula/Math (Math)
- Macro
- dan lain sebagainya

Selain itu, ooo juga datang dengan berbagai fitur lain, yang bahkan belum bisa disediakan oleh Microsoft Office. Kita akan membahas sepuluh diantaranya :

1. Ketersediaan source code

OpenOffice.org adalah free/open source software. Artinya, source code OpenOffice.org tersedia dan bisa dimanfaatkan dengan sangat fleksibel (sesuai lisensi GNU LGPL). Dari sisi lisensi, ini artinya pengguna tidak

perlu mengeluarkan sepeser uangpun untuk membeli lisensi penggunaan. Pengguna mungkin perlu mengeluarkan sedikit uang untuk membeli buku panduan atau media instalasi OpenOffice.org.

2. Berjalan pada banyak platform

Microsoft Office hanya berjalan secara natif pada Windows dan Macintosh. Sementara, OpenOffice.org berjalan pada Windows, Macintosh, Linux, UNIX, BSD. Dengan menggunakan OpenOffice.org, Anda bisa menggunakan banyak pilihan sistem operasi.

3. Kompatibel dengan Microsoft Office dan format office lainnya

Dengan menggunakan OpenOffice.org, kita tetap bisa membuka dan menyimpan dokumen-dokumen yang dihasilkan dari Microsoft Office. Tidak hanya itu, OpenOffice.org juga bisa membuka dan menyimpan dokumen dari banyak paket office lain. Sebut saja WordPerfect, Lotus dan AutoCAD. Dengan menggunakan OpenOffice.org, Anda bisa bekerja dengan banyak format dokumen.

4. Format OpenDocument yang terbuka dan fleksibel

OpenOffice.org 2.x menggunakan format dokumen OpenDocument, yang sangat terbuka. Sudah cukup banyak program yang bisa membuka dan menyimpan format OpenOffice.org.

5. Ekspor ke PDF dan format lain dengan mudah

Dengan menggunakan OpenOffice.org, dokumen yang kita buat bisa langsung diekspor ke format lain, seperti PDF atau Flash dengan mudah, tanpa membutuhkan program atau pustaka tambahan.

6. Macro dalam berbagai bahasa pemrograman

Macro dapat digunakan untuk mengembangkan fungsionalitas Office. Dengan OpenOffice.org, macro dapat dibangun dengan berbagai bahasa pemrograman seperti Python dan Javascript, disamping OpenOffice.org Basic. Dukungan bahasa ini akan terus bertambah.

7. Akses database yang luas dan transparan

OpenOffice.org datang dengan dukungan database yang luas. Dengan dukungan berbagai driver natif, ODBC dan JDBC, Anda bisa menghubungkan OpenOffice.org dengan hampir semua database system populer yang ada di dunia ini. OpenOffice.org sejak versi 2.x bahkan

datang dengan database front end Base yang sangat mirip dengan Microsoft Access.

8. Wizard untuk konversi dokumen MS Office

Punya satu folder (dengan struktur yang rumit) berisikan banyak dokumen MS Office baik Word, Excel atau PowerPoint? Ingin mengkonversikan ke format OpenOffice.org? Mudah. Cukup akses saja menu File -> Wizards -> Document Converter. Anda akan dipandu sehingga proses konversi bisa dilakukan dengan mudah dan cepat.

9. Sangat customizable

Ingin mengubah sebagian besar user interface OpenOffice.org? Bosan dengan menu bar default? Hanya ingin menampilkan satu atau dua menu saja? Ingin mengganti icon default? Gunakan menu yang ada dan dalam sekejap, tampilan OpenOffice.org Anda dijamin berbeda dengan pengguna lain! Ingin lebih cepat? Edit saja file konfigurasi XML-nya.

10. User interface yang konsisten antar komponen

Arsitektur program OpenOffice.org dan sistem komponennya dikembangkan dengan sangat baik. Salah satu akibatnya, user interface Writer, Calc, Impress dan komponen lain sangatlah konsisten. Kita bahkan bisa membangun macro untuk memanggil komponen tertentu dari OpenOffice.org.

B. PAKET APLIKASI OPEN OFFICE.Org

1. OpenOffice.org Writer

Aplikasi pengolah kata, merupakan padanan dari Microsoft Word. Untuk memulai OpenOffice.org Writer dari panel desktop Anda, pilih Applications | Office | Word Processor. Untuk memulai dari shell prompt, ketik perintah oowriter.

2. OpenOffice.org Calc

Aplikasi lembar kerja (spreadsheet), padanan dari Microsoft Excel. Untuk memulai OpenOffice.org Calc dari panel desktop Anda, pilih Applications | Office | spreadsheets. Untuk memulai dari shell prompt, ketik perintah oocalc. OpenOffice.org Calc memungkinkan Anda untuk memasukkan atau memanipulasi data personal maupun data bisnis. Jika Anda perlu membuat chart atau grafik untuk presentasi kelas atau bisnis,

OpenOffice.org memiliki beberapa template chart dan grafik yang tersedia.

3. OpenOffice.org Impress

Aplikasi presentasi, padanan dari Microsoft PowerPoint. OpenOffice.org Impress adalah tool graphical yang dapat membantu Anda untuk membuat presentasi yang meyakinkan. Untuk memulai OpenOffice.org Impress dari panel desktop Anda, pilih Applications | Office | sppresentation. Untuk memulai dari shell prompt, ketik perintah `oointpress`.

4. OpenOffice.org Base

Aplikasi basis data, padanan dari Microsoft Access.

5. OpenOffice.org Draw

Aplikasi editor grafis dan percetakan. Untuk memulai OpenOffice.org Draw dari menu desktop, tidak tersedia. Anda dapat menjalankan dari menu Open Office.org File | New | Drawing, atau dari shell prompt, ketik perintah `oodraw`.

Untuk mempelajari lebih jauh tentang semua paket aplikasi OpenOffice.org, klik Help | OpenOffice.org Help dari menu bar.

C. TUGAS PRAKTIKUM

1. Jelaskan proses apa saja yang bisa dilakukan dengan OpenOffice.org
2. Buatlah suatu file untuk masing-masing OpenOffice.org dan simpan dalam format PDF untuk OpenOffice.org Writer
3. Carilah cara lain mengeluarkan Toolbars Drawing dan formatting?
4. Bagaimanakah caranya memindahkan suatu icon ?
5. Mengapa *spelling&grammar* perlu di non aktifkan!
6. Bagaimanakah caranya menonaktifkan *spelling&grammar*?

BAB II

PENGENALAN INKSCAPE DAN KONSEP DASAR VEKTOR GRAFIS

A. DASAR TEORI



Inkscape adalah sebuah piranti lunak (software) editor vektor grafis berbasis open source yang mirip dengan Adobe Illustrator, Corel Draw, Freehand, atau Xara X. Apa yang membuat beda adalah Inkscape menggunakan Scalable Vector Graphics (SVG), XML berbasis standar terbuka (open) W3C, sebagai format asli. Sebagai piranti lunak terbuka (open source software) pengguna dapat mengembangkan, merubah dan mendistribusikannya sekaligus memperolehnya secara bebas (free).

Sama seperti program yang dipakai untuk menggambar lainnya, Inkscape dapat digunakan untuk membuat bentuk gambar dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga, bintang dan sebagainya sekaligus memiliki kemampuan untuk merubah dan memanipulasi bentuk-bentuk tersebut dengan rotasi, memperbesar-memperkecil, dan sebagainya. Inkscape juga memungkinkan pengguna untuk membuat teks atau memasukkan gambar jadi berformat bitmap, png, jpg dan sebagainya.

Inkscape menggunakan format SVG yaitu format 'scalable vector graphics'. Scalable Vector Graphics (SVG) adalah sebuah format untuk vektor grafis yang bersifat terbuka berbasis XML standar yang dikembangkan oleh W3C. Kebanyakan vektor editor hari ini dapat mengimpor dan mengekspor SVG, dan browser modern (seperti Firefox dan Opera) dapat menampilkannya secara langsung tanpa memerlukan plugin. (Untuk Internet Explorer, ada sebuah SVG Viewer plugin dari Adobe). Inkscape banyak digunakan di dalam proyek (desain web, diagram teknis, ikon, seni kreatif, logo, peta, dsb). Inkscape adalah piranti lunak sumber terbuka yang dapat disebarluaskan secara bebas. Saat ini, Inkscape

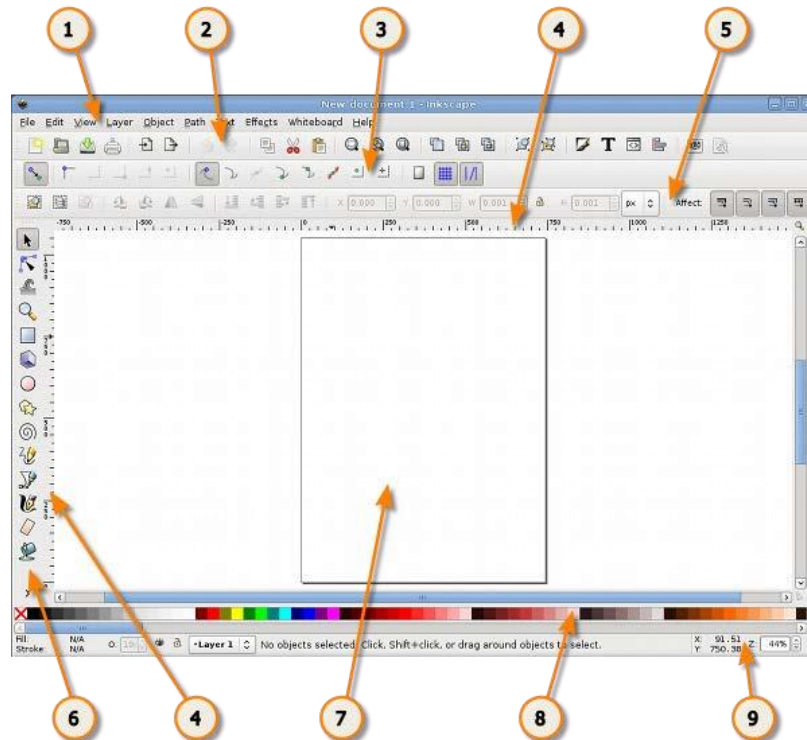
dapat diunduh langsung dari situsnya yaitu: <http://inkscape.org/download/?lang=en> atau <http://sourceforge.net/projects/inkscape/files/>. Inkscape dapat diinstall baik di OS Windows, Mac dan tentunya Linux (Ubuntu, RedHat, Sably, dan sebagainya).



Contoh-contoh hasil desain grafis yang telah dibuat dengan menggunakan Inkscape (<http://inkscape.deviantart.com/favourites/>) seperti pada gambar diatas.

B. Tampilan dokumen pada Inkscape

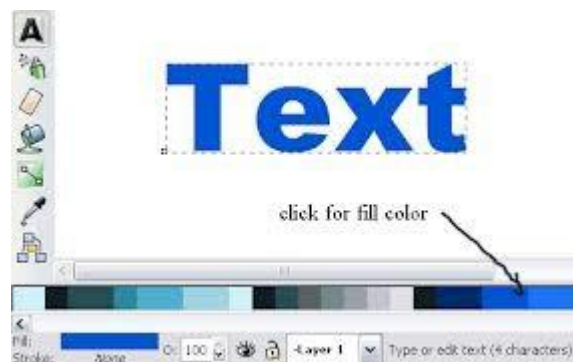
Toolbox merupakan kotak vertikal yang berisi alat edit utama pada Inkscape. Pada toolbox dapat kelengkapan menggambar sederhana seperti kotak, lingkaran, spiral, poligonal termasuk pencil tools (freehand, curve dan calligraphic) dan text serta gradient.



Kita dapat membagi area dalam GUI Inkscape dalam 9 area (yang penting):

1. Menu (terletak paling atas pada aplikasi)
2. Commands Bar
3. Snap Controls Bar
4. Rulers, Guides and Grids
5. Tool Controls Bar (atau biasa hanya disebut sebagai Controls Bar)
6. Toolbox
7. Canvas
8. Color Palette
9. Status Bar

Color palette berguna untuk memudahkan mengaplikasikan warna pada objek, sementara itu status bar menunjukkan koordinat mouse, indikator warna, termasuk faktor perbesaran.

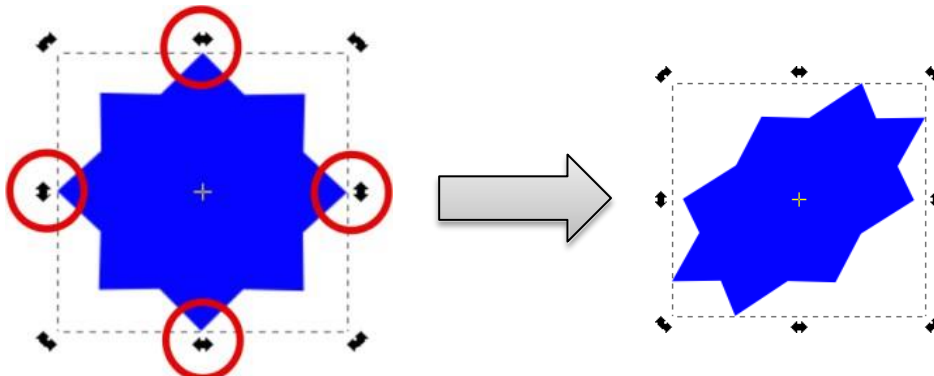


Memasukkan hasil gambar inkscape ke dokumen Openoffice dapat dilakukan dengan menyimpan hasil ke dalam format plain.svg kemudian → insert picture dari dalam openoffice.

C. Bekerja dengan dokumen

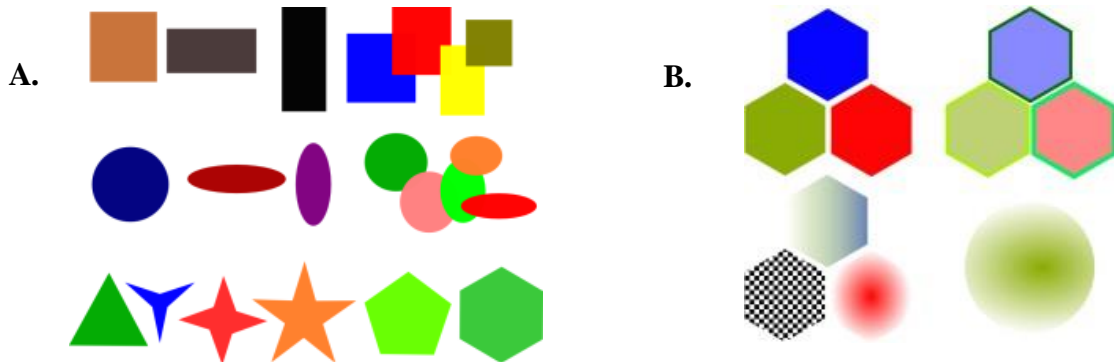
Ada beberapa hal dasar yang paling tidak harus kita ketahui sebagai berikut:

- a. Membuat dokumen baru merupakan langkah awal yang biasa dilakukan ketika menggunakan Inkscape. Pilih menu **File >> New**. Dari sini kita dapat memilih beraneka ragam ukuran dokumen seperti ukuran wallpaper, A4, letter, dan sebagainya. Menyimpan dokumen Pilih menu **File >> Save** atau **Menu >> Save as**. Dengan pilihan terakhir kita akan dibawa ke kotak dialog yang meminta kita untuk menuliskan nama berkas (file) serta di folder mana berkas akan kita simpan. Dokumen dapat pula disimpan menjadi format SVG, PDF, PNG, Bitmap, JPG, XCF, dan lain sebagainya.
- b. Untuk merubah ukuran atau tampilan dokumen (menjadi melintang/ landscape atau membujur/ portrait) kita dapat menggunakan kotak dialog Document Properties. Pilih menu **File >> Document Properties** atau tekan **Shift+Ctrl+D**.
 1. Memperbesar dan memperkecil tampilan berguna ketika kita akan melihat atau menambahkan suatu detil objek gambar. Secara mudah, memperbesar atau memperkecil tampilan dapat dilakukan dengan meletakkan kursor pada kanvas kemudian dilanjutkan dengan menekan tombol **Ctrl** bersamaan dengan menggerakkan mouse wheel. Cara lain adalah dengan menggunakan **Ctrl+klik kanan** untuk memperbesar dan **Shift+klik kanan** untuk memperkecil.
 2. Objek dapat diperbesar atau diperkecil dengan menarik tanda panah di pojok (gambar A. diatas). Kemudian untuk memutar objek, ubahlah pada mode putar (dengan mengklik objek) dan putarlah dengan menggeser tanda panah di pojok (gambar B diatas). Kita juga dapat merubah pusat putaran (gambar C dan D diatas) sebelum memutar objek. Pusat putaran ditandai dengan simbol positif (+). Selanjutnya kita dapat memiringkan objek seperti contoh dibawah. Gunakan tanda panah yang ditengah, dan geser sesuai dengan kemiringan yang dikehendaki.

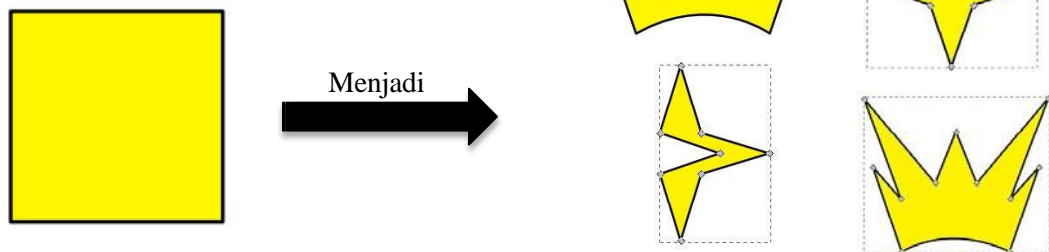


D. TUGAS PRAKTIKUM

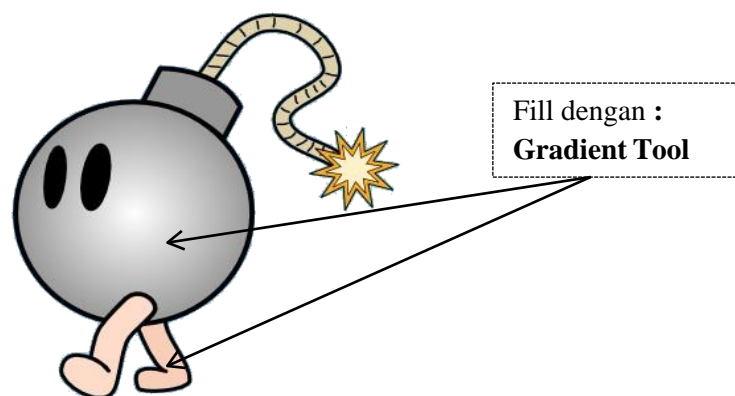
1. Buatlah bentuk-bentuk sederhana seperti gambar berikut :



2. Rubahlah bentuk bujur sangkar kuning berikut menjadi obyek kedua menggunakan Edit path nodes atau control handles:



3. Buatlah obyek seperti pada gambar di bawah ini



BAB III PENGANTAR FLASH

A. DASAR TEORI

Adobe flash sebelumnya bernama Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata flash berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai software multi media yang luar biasa. Bahkan Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif.

Flash sekarang bukan hanya merupakan software eksklusif milik Adobe Flash, tetapi juga merupakan suatu teknologi animasi di web. Untuk membuat animasi web dengan format Flash (SWF) kita tidak harus menggunakan software Adobe Flash, tetapi bisa menggunakan software lain seperti SwishMax, Vecta 3D, Swift 3D, Amara, Kool Moves dan masih banyak lagi. Berikut ini perkembangan software yang dikembangkan Macromedia/Adobe Flash.

1. Macromedia Flash
2. Macromedia Flash 2 (1997)
3. Macromedia Flash 3 (1998)
4. Macromedia Flash 4 (1999)
5. Macromedia Flash 5 (2000)
6. Macromedia Flash 6 (2002) atau Macromedia Flash MX
7. Macromedia Flash 7 (2003) atau Macromedia Flash MX 2004
8. Macromedia Flash 8 (2005)
9. Adobe Flash 9 (2007) atau Adobe Flash CS3 & Adobe Flash CS series

Sejak versi CS3, pengguna Flash memiliki akses pemrograman ActionScript 3 (AS3). Adobe ActionScript 3.0 merupakan pemrograman berorientasi obyek (OOP) Tidak seperti saat ActionScript 2, ActionScript hanya merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh Flash, Adobe AS3 sekarang merupakan bahasa pemrograman global bagi seluruh produk Adobe. AS3 mengikuti standar dan pedoman dari bahasa pemrograman modern (seperti Java atau C #).

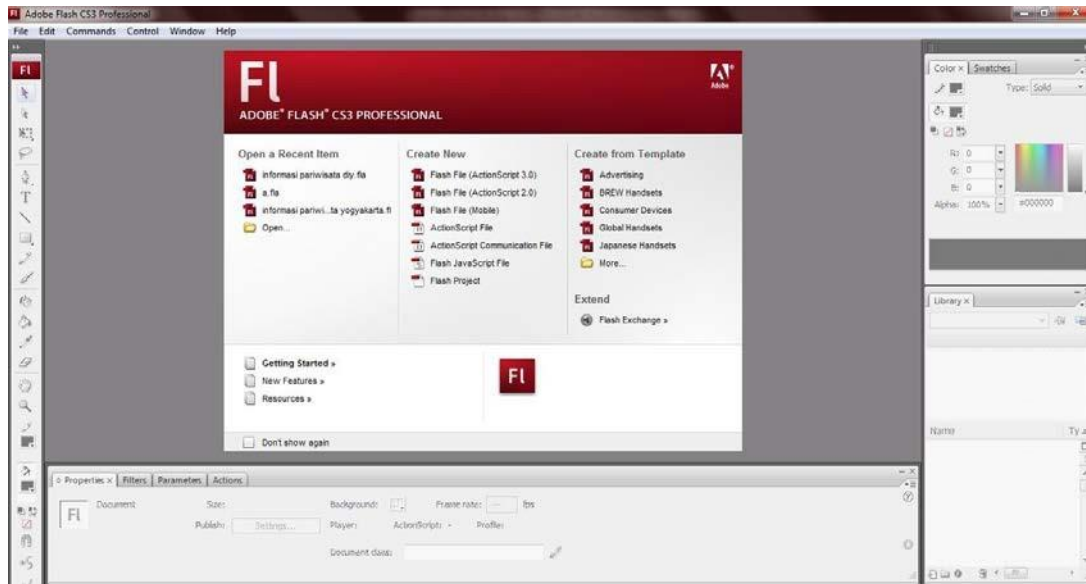


B. MENGENAL ADOBE CS 3

Mengaktifkan Program Flash

Klik Start → All Program → Adobe Master Collection CS3 → Adobe Flash CS3

Professional Tunggu beberapa saat maka akan keluar layar kerja dari Flash sebagai berikut :



Dari pilihan diatas anda dapat memilih :

Create New → Untuk membuat file yang baru pilih Flash File (ActionScript 2.0)

Open a Recent Item → Untuk membuka file yang pernah dibuat pilih Open

Create from Template → Untuk membuat file dari template yang sudah ada, pilih berdasarkan kategori.

1. Pengenalan Area Kerja Flash

A. Menu Bar

Main Toolbar menyediakan akses cepat menuju tool tool dan dialog dialog yang umum digunakan

B. Tabbed Window

Tabbed Windows berfungsi untuk berpindah antara project atau dokumen flash yang satu dengan yang lain. Adobe Flash merupakan aplikasi multi project, dimana di dalam satu aplikasi Adobe Flash yang dijalankan memungkinkan untuk mengerjakan beberapa project atau dokumen yang berbeda dalam satu waktu

C. Timeline Panel

Panel yang berfungsi untuk mengorganisasi layer beserta obyek obyek yang ada di dalamnya. Pada setiap layer terdiri dari sejumlah frame dimana animasi ataupun aplikasi movie flash yang lain akan menempati frame frame tersebut

D. Stage

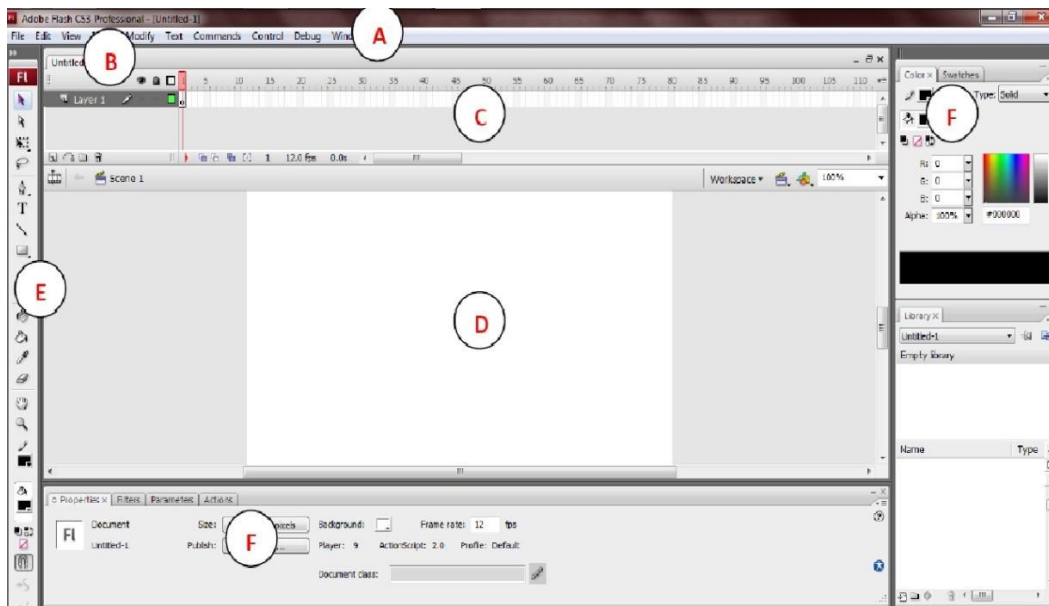
Merupakan area movie project flash yang visible

E. Tool Pane / Toolbar

Panel ini terdiri dari tombol tombol perintah yang umum dan sering digunakan didalam project flash. Adapun beberapa kategori di dalamnya, diantaranya adalah tool tool untuk seleksi, menggambar, mengolah warna, manipulasi dan transformasi obyek serta navigasi Stage

F. Panel Group

Panel Group dapat digunakan untuk meletakkan dan mengorganisir panel panel yang disediakan oleh Adobe Flash dan mempunyai fungsi fungsi tertentu, apabila ditampilkan akan menempati panel group. Panel panel yang ada dapat dilihat pada menu Window di dalam Menu Bar

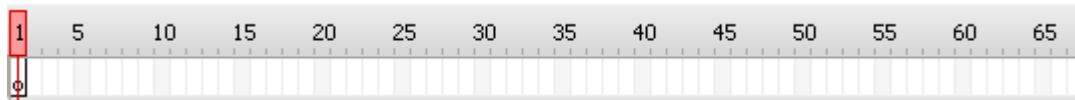




Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	Selection tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Sub Selection tool	Mengubah bentuk objek dengan edit point	A
	Free Transform tool	Mengubah ukuran atau memutar objek sesuai keinginan	Q
	Gradient transform tool	Mengubah warna gradasi	F
	Lasso tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen tool	Menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva, atau gambar	P
	Text tool	Membuat objek teks	T
	Line tool	Membuat atau menggambar garis	N
	Rectangle Tool	Menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar	R
	Oval Tool	membuat bentuk bulat atau oval	O
	Pencil tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah ditetapkan	B
	Ink Bottle tool	Mengubah warna garis, lebar garis, dan style garis luar sebuah bentuk	S
	Paint Bucket tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eye Dropped tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser tool	Menghapus objek	E
	Hand tool	Menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran	H
	Zoom tool	memperbesar atau memperkecil tampilan stage	M atau Z
	Stroke color	Memberi warna pada suatu garis tepi	
	Fill color	Memberi warna pada suatu objek	
	Black and White	Memilih warna hitam dan putih saja	
	Swap Color	Menukar warna fill dan stroke atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek	
	Option tool	Fungsi tambahan pada tool yang aktif	

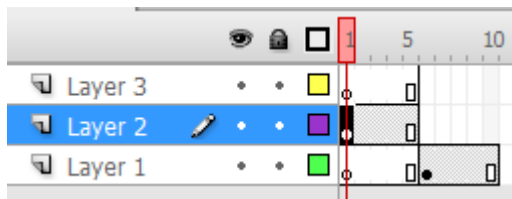
2. Time Line

Digunakan untuk mengatur dan mengontrol suatu animasi. Semakin panjang frame dalam layer maka semakin lama animasi akan berjalan.



3. KeyFrame

Pada time line anda akan mengenal keyframe dalam membuat animasi. **Keyframe** adalah sekumpulan frame-frame yang berisi objek di dalam timeline. Keyframe yang berisi objek ditandai dengan bulatan hitam. Sedangkan Keyframe yang tidak diisi objek ditandai dengan bulatan kosong dan disebut *Blank Keyframe*.

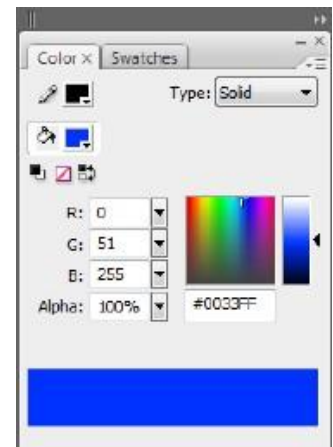
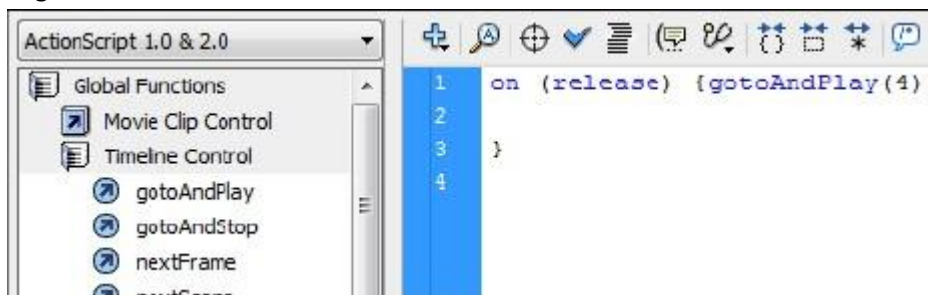


4. Stage

Merupakan area kerja, didalamnya anda bisa membuat objek, memasukkan gambar, teks, memberi warna. Didalam Stage ini anda menempatkan objek yang akan dibuat animasi.

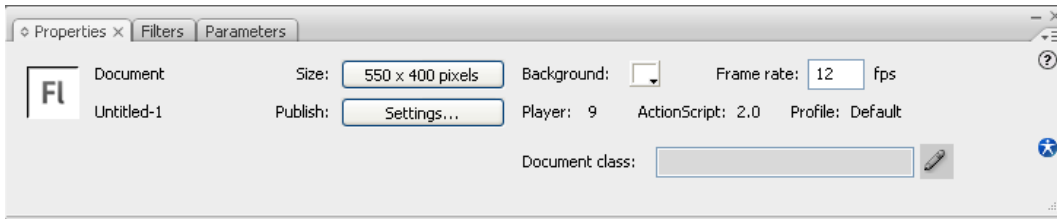
5. Panel

Beberapa panel penting dalam dalam Adobe Flash CS3 Professional, diantaranya panel properties, Filter dan parameter, Action, library, color & align info & Transform



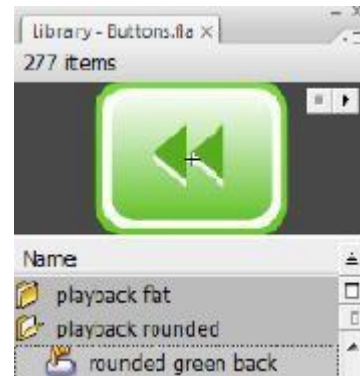
6. Properties

Panel properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya anda mengaktifkan line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis, seperti warna garis, bentuk garis, besarnya garis



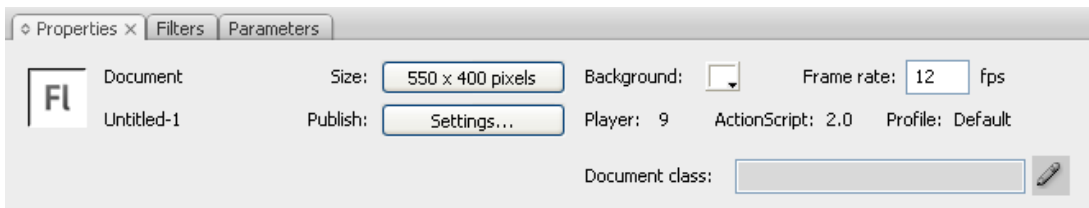
7. Library

Berfungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang akan digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button), sound dan gambar static (grafik)



8. Document Properties

Untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna background, frame rate dan dimensi dari animasi yang dibuat. Untuk memanggil kotak dialog Document Properties, pilih jendela properties dibawah layar, kemudian pilih tombol size.



Judul dan diskripsi yang akan dimasukkan kedalam metadata output. Bukan merupakan penamaan file, jadi tidak masalah kalau tidak diisi

Dimensi atau ukuran stage yang diinginkan

Pilihan printer memaksimalkan ukuran movie hingga area cetak penuh. Karena output yanghasilkan animasi dan bukan print out, maka pilihan yang diaktifkan adalah default

Klik dan pilih warna yang tersedia untuk mengubah warna stage-area kerja flash

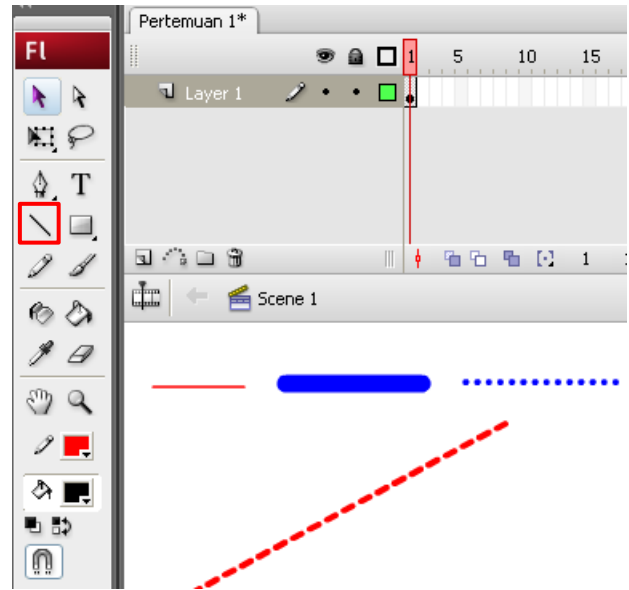
Kecepatan Flash dalam memutar animasi secara utuh yang diukur dalam fps(frame per second)

Pastikan satuan yang terpilih adalah Pixel, karena satuan ini yang akan digunakan

C. MENGGAMBAR BENTUK-BENTUK DASAR

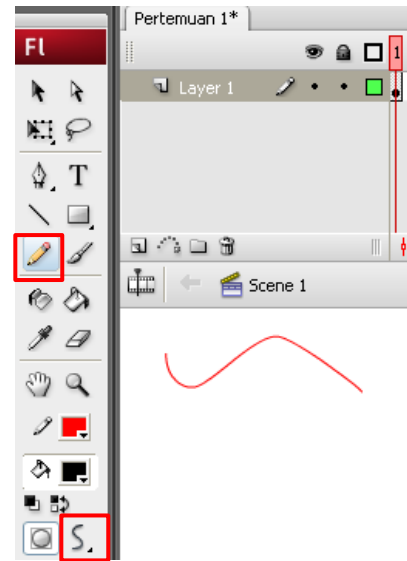
1. Membuat garis dengan line tool

Flash menyediakan pilihan untuk membuat beragam jenis garis. Pilih **Line Tool**. Kemudian lihat pilihan di properties (kiri bawah). Masukan ketebalannya. Dan untuk memulai garis klik pada stage dan drag sepanjang yang anda inginkan.



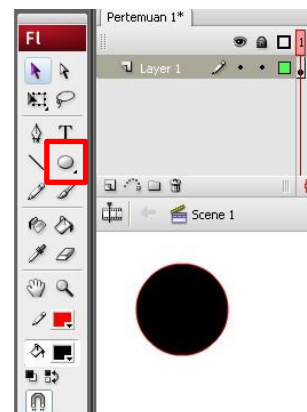
2. Membuat Garis dengan Pencil tool

Pilih **Pencil Tool**, tentukan warna yang diinginkan dengan memilih warna di pilihan **COLOR** pada properties. Untuk membuat garis lurus, pilih Option **STRAIGHTEN**, untuk membuat garis lengkung yang halus, pilih **SMOOTH**, untuk membuat garis sesuai gerakan mouse pilih **INK**



3. Menggambar Lingkaran atau Elips

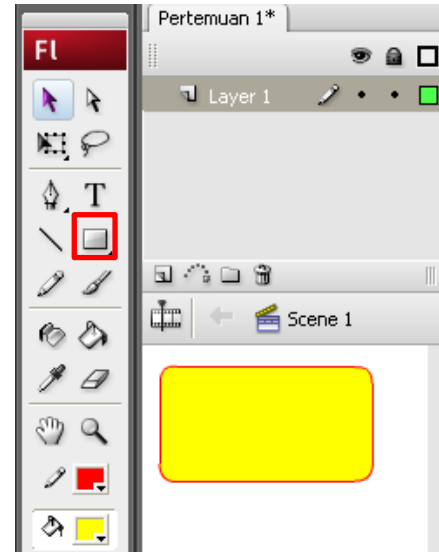
Pilih **Oval Tool**, untuk menggambar bentuk lingkaran atau Elipse. Klik pada Stage dan Drag sebesar lingkaran yang dihendaki



4. Menggambar Kotak

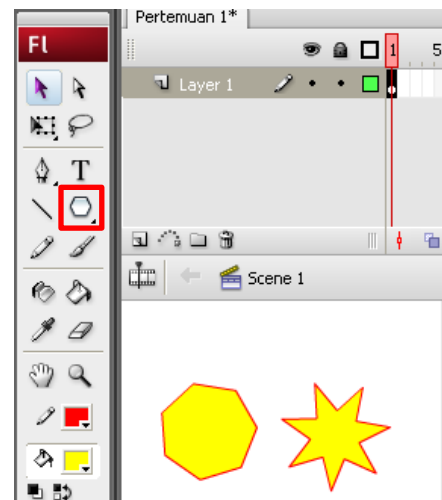
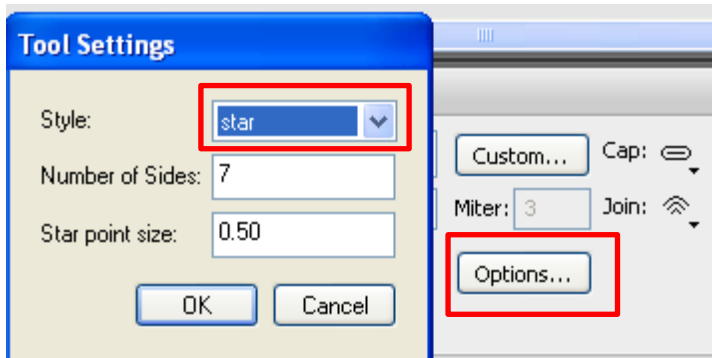
Pilih **Rectangle Tool** kemudian teknik menggambar nya Sama halnya dengan cara menggambar Lingkaran.

Apabila anda menginginkan bentuk sudut kotak yang lebih halus, anda bisa ubah **PROPERTIES** nya, sebelum anda menggambar kedalam stage



5. Menggambar Bentuk Bersegi Banyak (Polygon)

Pilih **Polystar tool**. Untuk menggambar persegi banyak atau Bintang anda tinggal mengubah di propertiesnya. Pada kotak dialog yang muncul anda tinggal pilih model yang diinginkan. Cara menggambar nya anda tinggal drag sesuai ukuran yang anda inginkan.



6. Menggambar Bentuk Bebas

Gunakan **Pen Tool** untuk menggambar bentuk bebas dan unik. Klik mouse pada Stage, drag dan lepas maka akan terbentuk suatu garis. Gerakkan kembali mouse kearah yang diinginkan, klik untuk membentuk suatu sudut (Anchor point). Bila bentuknya merupakan kurva tertutup maka dapat diberi warna.



7. Mengubah Ukuran /Memutar Objek

Pilih **Free Transform Tool**, untuk Mengubah Ukuran /Memutar Objek. Pilih objek yang akan diubah ukuran/putar. Disisi obejek yang terpilih muncul kotak kecil (handle). Sebelum melakukan perubahan ukuran maupun memutar objek, anda bisa pilih option yang ada di toolbar



D. MENGGUNAKAN WARNA

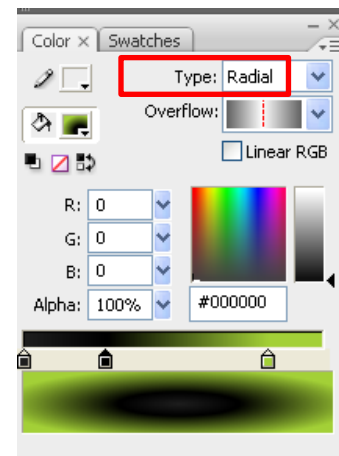
1. Mengganti Warna

Untuk mengganti warna, anda gunakan **Selection Tool** untuk memilih objek. Kemudian pilih Stroke Color untuk mengubah warna garis tepi dan Fill Color untuk mengubah warna isi objek

2. Warna Gradasi

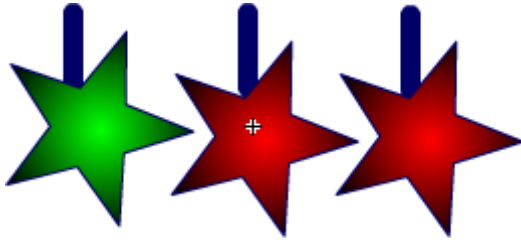
Pilih menu **Windows, Color Mixer**. Jendela Color Mixer akan muncul di sebelah kanan atas layar. Pilih objek yang akan diberi warna gradasi (pilih dengan menggunakan **Selection Tool**). Di menu pilihan Pull Down anda bisa memilih model gradasi yang anda inginkan.

Catatan : Untuk mengedit warna gradasi pilih **Gradient Transform Tool**. Klik dan drag Handle yang muncul sesuai dengan arah yang diinginkan.

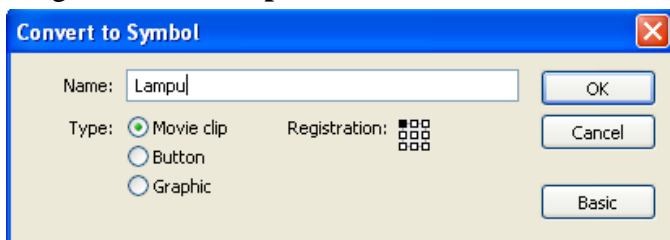


LATIHAN

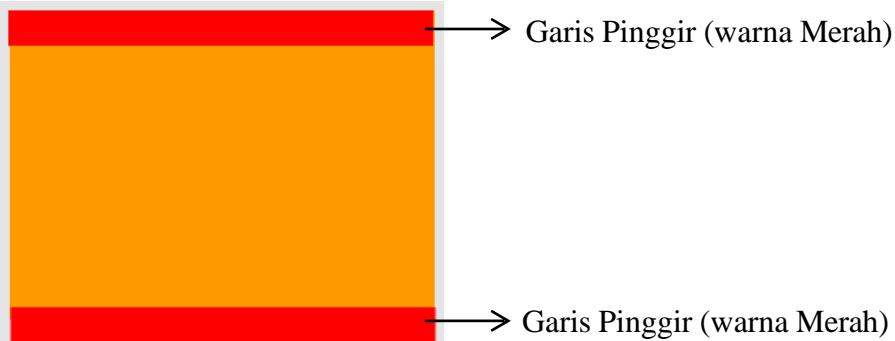
1. Buatlah dokumen baru dengan memilih menu **File, NEW**,
2. Buatlah tiga buah bintang seperti berikut. Susunan warna hijau, merah, merah.



3. Blok semua bintang tersebut kemudian Convert menjadi simbol dengan cara klik kanan, dengan nama : **Lampu**



4. Gunakan Rectangle Tool untuk membuat kotak, lihat gambar



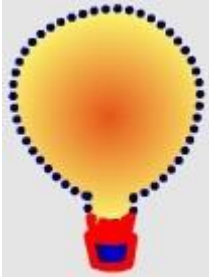
5. Klik 2x di gambar bintang (Lampu)
6. Insert Keyframe di frame 5. Susunan warna merah, hijau, merah.
7. Insert Keyframe di frame 10. Susunan warna merah, merah, hijau.
8. Insert frame di frame 15.
9. Susunan layer seperti berikut:



10. Pilih Scene 1



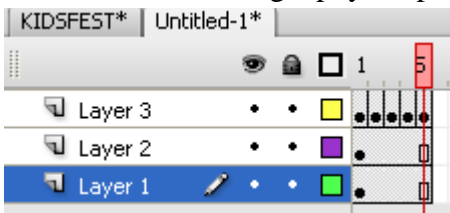
11. Tambahkan 1 layer baru Buat balon seperti gambar berikut. Setelah selesai Balon tersebut Covert ke Simbol (seperti langkah nomor 3). Beri nama simbol : **BALON**



12. Klik 2 kali di objek Balon, tambahkan 1 layer untuk memberikan tulisan **Be what I Wanna be**
13. Tambahkan 1 layer lagi untuk memberikan tulisan **Kids fest**, lengkapnya seperti berikut



14. Pilih layer 3 (tulisan **Kids Fest**). Insert **Key Frame** di frame ke-2, kemudian ganti warna tulisan menjadi warna Biru
15. Ulangi langkah ke 14 untuk frame ke 3, 4 dan 5 dengan memberikan warna (Hijau, Hitam dan Orange) atau sesuai dengan selera anda.
16. Di Layer 2 dan layer 1 blok sampai frame 5 dan klik kanan pada time line pilih **Insert Frame**, time line lengkapnya dapat melihat gambar dibawah ini



17. Kembali ke Scene 1

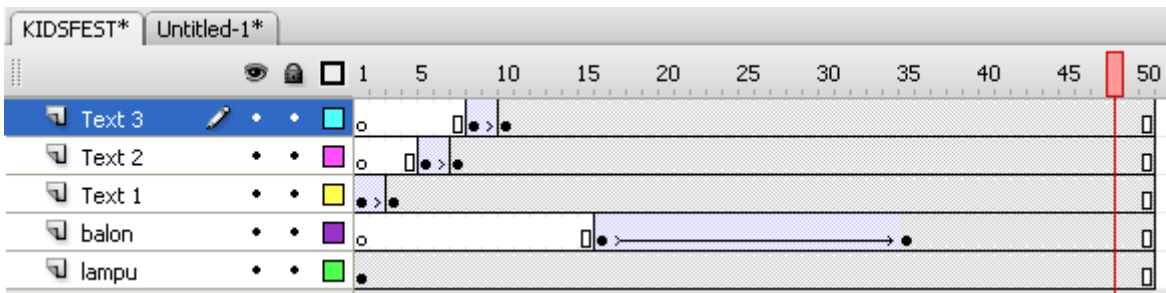


18. Ganti Layer 1 dengan nama Lampu, ganti Layer 2 dengan nama Balon
19. Tambahkan 3 layer baru untuk mengetik tulisan **Kidsfest 2011, Atrium Pejaten Village, 10 – 15 Desember 2011**, seperti dibawah ini



20. Sekarang anda akan melengkapi animasinya. Di text 1 (tulisan Kidfest 2011). **Create Motion Tween**, di frame 3 insert KeyFrame. Pada frame 1 pindahkan text keluar stage (sehingga nantinya animasinya masuk dari luar sebelah kiri ke dalam)
21. Lakukan hal yang sama untuk Teks2 dan Teks 3
22. Balonnya juga lakukan hal yang sama dengan memanfaatkan **Create Motion Tween**, tentukan posisi awal dan akhir, lebih lengkapnya dapat dilihat bentuk Timeline dibawah ini

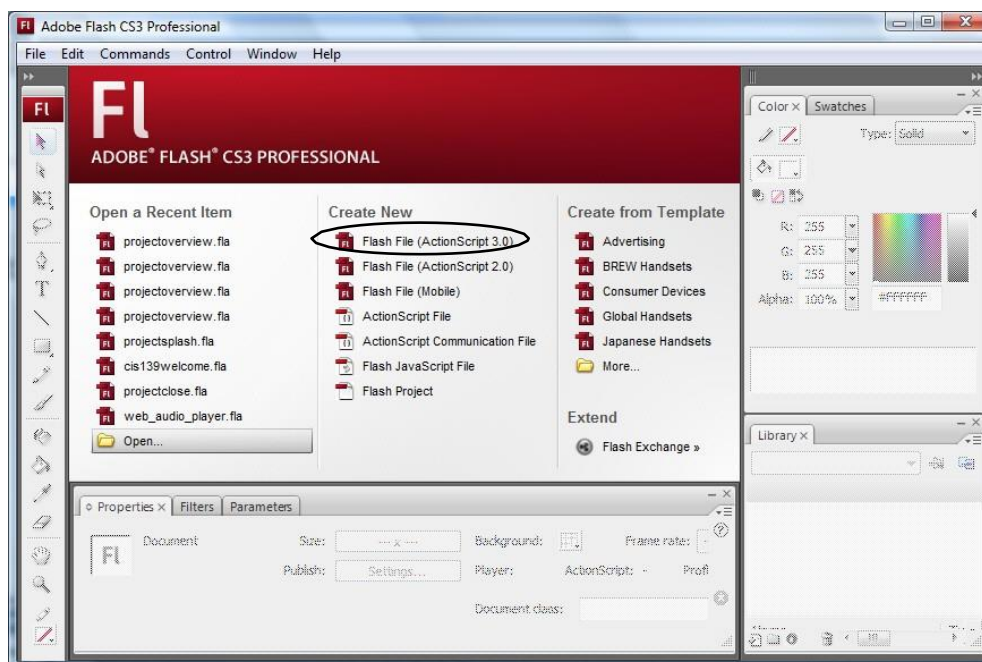
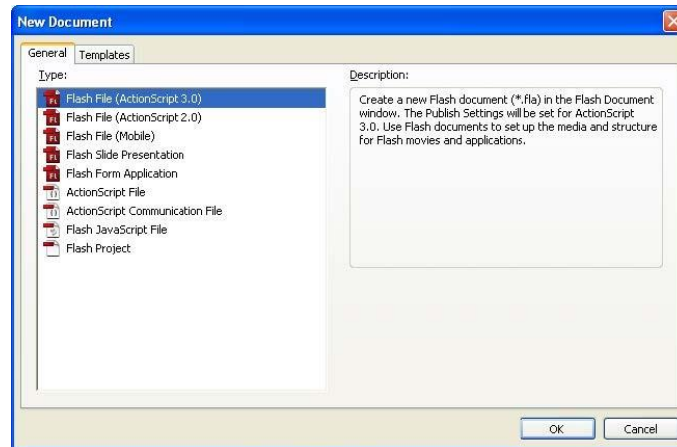
Create Motion Tween,



23. Simpan hasil kerja anda dengan nama **Latihan3-nama anda**
24. Jalankan animasi anda tekan **CTRL + Enter**

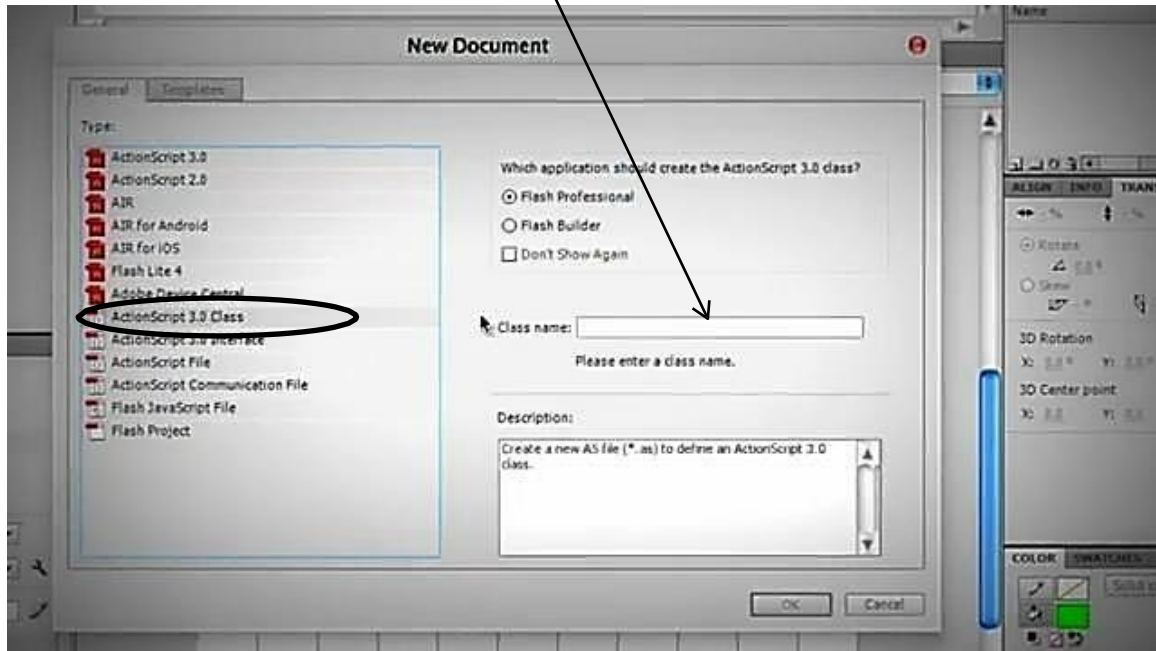
E. Latihan Actions Script 3.0 pada Adobe CS3

Pada saat pertama kali anda membuka Flash, anda dapat membuat file Flash dengan memilih menu File → New. Anda akan ditunjukkan jendela New Document seperti terlihat dalam Gambar di bawah :



Setelah dokumen baru dibuka selanjutnya silahkan membuat class baru dengan menekan tombol Alt+F → New kemudian pilih ActionScript 3.0 Class. Isilah **Class Name** dengan teks : HelloWorld

Ketik : HelloWorld

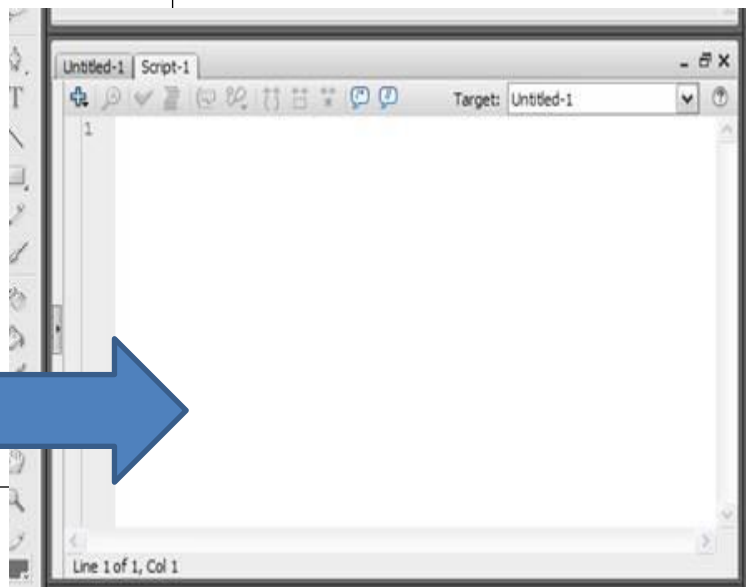


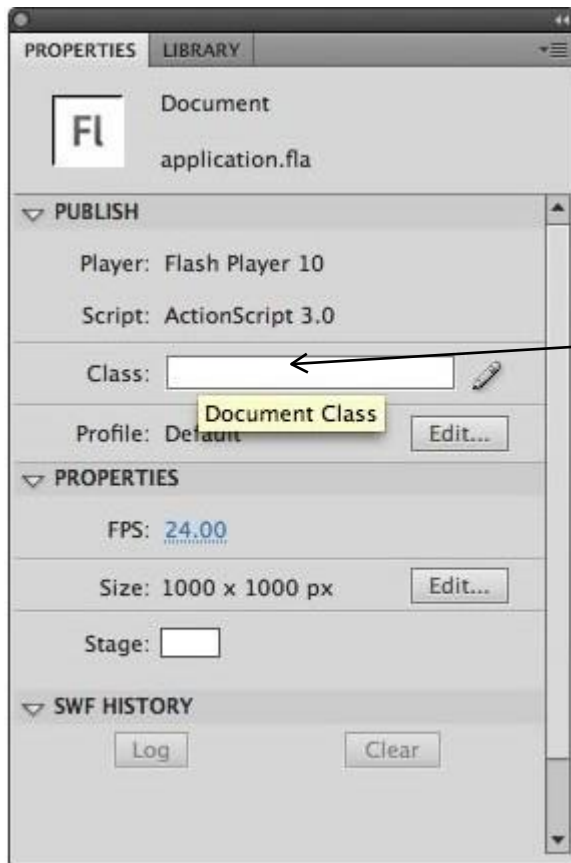
Selanjutnya ketik code berikut :

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;

    public class HelloWorld extends MovieClip
    {
        public function HelloWorld()
        {
            displayText();
        }
        public function displayText():void
        {
            trace("Hello World");
        }
    }
}
```

Simpan dengan nama file HelloWorld.as





Masukkan class HelloWorld pada dokumen dengan menuliskan pada dokumen properties (publish)

HelloWord

≈ Simpan dokumen dalam satu direktory yang sama dengan file script HelloWorld.as yang sudah anda simpan sebelumnya.

Lihat hasil output dengan klik Menu →

Control→Play Scene

Atau dengan menekan tombol :

Ctrl+Alt+Enter

BAB IV

MEDIA PENYIMPANAN CLOUD (DROPBOX)

A. DASAR TEORI



DropBox adalah Media penyimpan (storage) menawarkan ruang penyimpanan sebesar 2 GB secara gratis. Tidak seperti file hosting lain, kelebihan DropBox adalah ia dapat tersinkronisasi secara langsung pada komputer yang kita gunakan (PC atau Mac), sehingga kita dapat mengakses file yang kita simpan dimanapun kita berada sekalipun dalam kondisi offline. Kita pun dapat berbagi file atau foto dengan sesama pengguna DropBox dimanapun mereka berada, karena otomatis file yang kita letakkan di folder sharing secara otomatis akan tersinkronisasi dengan pengguna lain yang telah kita pilih.

Ada beberapa fitur DropBox yang menarik dan sangat bermanfaat bagi kita. Poin-poin tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Ruang penyimpanan gratis 2 GB

Bila kita mendaftar secara normal di situs DropBox, kita akan mendapatkan ruang penyimpanan sebesar 2 GB secara gratis selamanya. Sinkronisasi semua jenis file Tidak seperti file hosting lain yang membatasi jenis atau format file, DropBox memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk mengupload semua jenis file, baik itu dokumen, gambar, zip, bahkan sebuah program (exe). DropBox pun tidak membatasi ukuran file yang diupload. Selagi ukuran tersebut masih di bawah batas ruang penyimpanan, hal tersebut tidaklah terlarang.

2. Tersinkron dengan perangkat yang kita gunakan

DropBox tersinkron dengan komputer yang kita gunakan, baik itu bersistem operasi Windows, Linux, ataupun Mac. DropBox pun tersinkronisasi dengan beberapa perangkat mobile yang populer seperti iPhone, Blackberry, Windows mobile/phone, dan perangkat lainnya. Kita dapat membackup file atau folder yang kita inginkan di perangkat tersebut dengan cara memindahkannya/menandainya ke folder DropBox yang ada di komputer, sehingga otomatis file atau folder tersebut akan tersinkronisasi dengan server DropBox. Kita tidak perlu mengunjungi website DropBox untuk mengupload file. Hanya dengan memindahkan file tersebut ke folder sharing, otomatis file tersebut akan terupload ke DropBox.

3. Berbagi file di mana saja

Kita dapat berbagi file apapun kepada sesama pengguna DropBox. Bagi sesama pengguna DropBox, kita dapat berbagi file dengan jalan mengundang mereka. Setelah mereka menerima undangan, maka otomatis kita dapat berbagi file tersebut melalui folder sharing yang ada di komputer masing-masing. Cukup mudah, kita hanya perlu memindahkan file yang akan dibagi ke folder sharing, maka otomatis file tersebut juga akan tersimpan di komputer pengguna yang kita undang.

4. Media backup yang aman

Diatakan aman karena kita tidak perlu takut kehilangan file yang disimpan di server DropBox. Sejak DropBox menggunakan metode sinkronisasi dengan komputer, maka kita dapat mengakses file tersebut di komputer lain yang terhubung dengan akun kita.

5. Sebagai file hosting untuk website/blog

Bagi pemilik website/blog, tentunya hal ini sangat menggembirakan. DropBox memperbolehkan penggunaanya untuk mengunduh file secara langsung (direct link), sehingga kita dapat menggunakannya sebagai media hosting gambar, ataupun file download lain tanpa perlu membebani server web yang digunakan, sehingga dapat menghemat bandwidth.

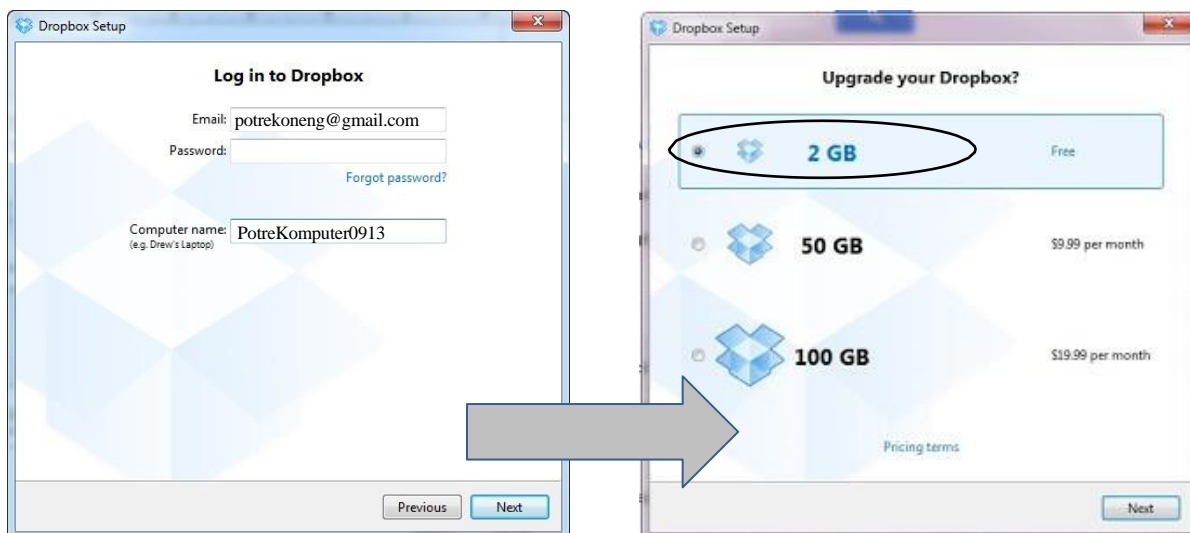
B. PERSIAPAN DAN INSTALASI

Syarat mutlak untuk memanfaatkan fasilitas Drop Box adalah telah memiliki fasilitas e-mail. Saat terhubung dengan internet, arahkan pada <http://www.dropbox.com>, hingga muncul. Setelah proses create account berhasil, secara otomatis sistem Dropbox akan meminta pengguna untuk melakukan proses download (unduh) program Dropbox,

kemudian download aplikasi dropboxnya. Selanjutnya install aplikasi tersebut, kemudian pilihlah **“I already have Dropbox account”** karena Anda sudah melakukannya saat proses sign up pada website <http://www.dropbox.com>.



Masukkan data Anda sesuai dengan data saat melakukan registrasi di web. Setelah selesai maka Anda akan mendapatkan storage cuma-cuma hanya 2GB, tetapi Anda bisa menambahnya dengan mengupgrade yang 50 Pro(50GB dari \$ 9,99 per bulan), atau plan 100 Pro (100GB pada \$ 19,99 per bulan).



Berikutnya adalah pengaturan letak folder Dropbox ditempatkan. Secara default folder Dropbox diletakkan di folder User\Dropbox. Untuk pengguna yang baru memanfaatkan program Dropbox gunakan Typical. Berikut adalah contoh letak folder Dropbox ditempatkan.



Sellesai tahap ini, Anda telah berhasil menginisialisasi komputer untuk dapat digunakan bertukar data menggunakan Dropbox. Pengguna dapat membuat folder, meletakkan file pada Dropbox tersebut. Setiap perubahan yang terjadi pada Dropbox yang ada pada komputer, bila suatu saat komputer tersebut online /terhubung dengan internet, maka akan secara otomatis tersinkronisasi. Untuk melihat hasil sinkronisasinya, langkah-langkahnya :

1. Pastikan pengguna terhubung dengan internet.
2. Buka browser internet, kemudian ketikkan : <http://www.dropbox.com>
3. Lakukan proses sign-in, isikan :
 - Email, adalah email yang telah diregistrasikan untuk dropbox
 - Password, adalah kode kunci yang telah dibuat saat registrasi dropbox.
4. Tekan tombol Sign-in untuk melanjutkan.

C. SHARING DENGAN PENGGUNA LAIN

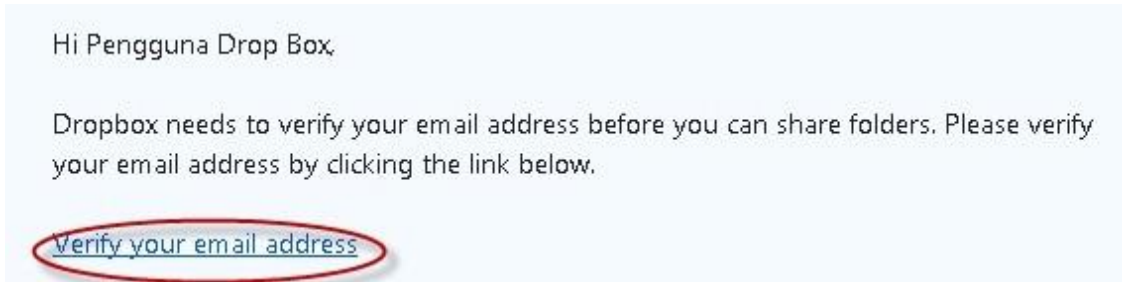
Salah satu keuntungan menggunakan Dropbox adalah berbagi data dengan pengguna lain. Untuk memudahkan pemahaman tentang sharing, skenarionya sebagai berikut : Pengguna A sebagai pemilik (owner) memiliki folder (berisi data) untuk dibagikan kepada Pengguna B dan Pengguna C. Syarat mutlak bagi Pengguna A adalah memiliki email Pengguna B dan Pengguna C serta kedua pengguna (Pengguna B dan Pengguna C) telah memiliki akun Dropbox, kemudian melakukan proses invite kepada Pengguna B dan Pengguna C tentang folder yang disharing dari pengguna A. Setelah Pengguna B dan Pengguna C menyetujui proses sharing tersebut, maka sharing telah terbentuk. Hal ini dilakukan melalui perangkat yang berhubungan dengan internet.

Dari sisi Pengguna A

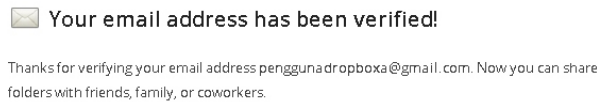
Langkah-langkahnya:

1. Login terlebih dahulu ke situs <http://dropbox.com>
2. Sebagai catatan : untuk pengguna baru biasanya akan diminta verifikasi email.

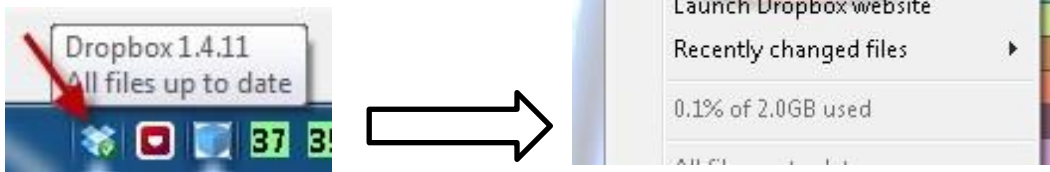
Klik pada bagian Send email. Kemudian buka email anda, pada kotak inbox email pengguna akan muncul 1(satu) email baru berjudul “Please verify your email address”. Bukalah email tersebut.



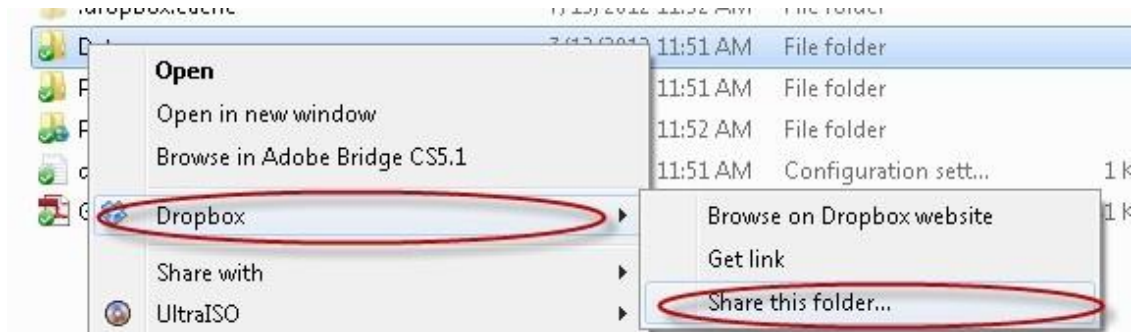
Klik pada bagian yang bertuliskan Verify your email address. Selanjutnya akan ditampilkan kotak verifikasi bahwa email pengguna telah diverifikasi. Klik tombol Done. Selanjutnya Anda dapat melanjutkan proses sharing.



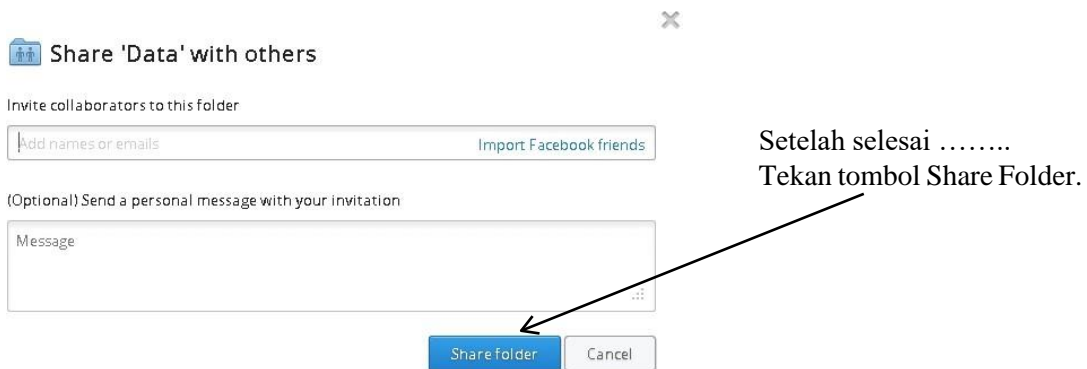
Pada Sistem Operasi Windows, klik kanan pada icon dropbox yang terletak di statusbar



Arahkan pada folder yang hendak dilakukan share, kemudian klik kanan. Sebagai contoh folder dengan nama : data. Pilih Dropbox kemudian Share this folder.



Berikutnya akan muncul window baru melalui browser dan lanjutkan dengan mengisikan email pengguna lain yang ingin anda berikan akses terhadap file/folder Anda tersebut.



D. TUGAS PRAKTIKUM

1. Berikan penjelasan lengkap setiap langkahnya untuk melihat dan atau mendownload file yang dishare dari orang lain. Lakukan uji coba dengan melakukan file sharing dengan anggota satu kelompok praktikum.
2. Melalui android market (Google playstore) download aplikasi DropBox untuk android dan jelaskan masing-masing langkah untuk melihat file yang telah di share oleh teman anda satu keompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Rianto, B. (2020). Dasar-Dasar Pengantar Teknologi Informasi.
- Jauhari, A., Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi: Model, Siklus, Desain, Sistem Pendukung Keputusan*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Purba, R. A., Sudarso, A., Silitonga, H. P., Sisca, S., Supitriyani, S., Yusmanizar, Y., ... & Novita, A. D. (2020). *Aplikasi Teknologi Informasi: Teori dan Implementasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Simarmata, J., Manuhutu, M. A., Yendrianof, D., Iskandar, A., Amin, M., Sinlae, A. A. J., ... & Ginantra, N. L. W. S. R. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Sobri, M., & Damayanti, N. R. (2017). *Pengantar Teknologi Informasi-Konsep dan Teori*. Penerbit Andi.