

APLIKASI WISATA BELAJAR GELANGGANG SAMUDRA ANCOL DENGAN MENGGUNAKAN FLASH MX

CHANDRA NOVIYANTO, FIKRI SALEH, SKOM, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : flash

Abstraksi :

Di saat musim liburan tiba banyak masyarakat yang ingin mengunjungi tempat-tempat wisata untuk melepaskan rutinitas mereka sehari-hari. Di antaranya mereka akan mengunjungi Gelanggang Samudra Ancol. Karena itu akan dibuat web yang menampilkan dan berisikan informasi mengenai wisata belajar Gelanggang Samudra Ancol, tujuan pembuatan informasi ini agar masyarakat mendapatkan pengetahuan mengenai 3 macam jenis ikan, terumbu karang, lumba-lumba, dan water treatment. Informasi yang disajikan berisi ciri-ciri ikan dan definisi dari macam ikan, terumbu karang dan water treatment. Dalam pembuatan informasi ini digunakan program Macromedia Flash MX yang merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari Macromedia Flash 5.0. Dalam pembahasan masalah ini yang akan dibahas adalah cara pembuatan teks, suara, tombol, motion tween atau animasi bergerak sehingga informasi yang dibuat lebih menarik.