

APLIKASI BELAJAR MERAKIT KOMPUTER UNTUK PEMULA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

Faisal Abdul Rahman, Dennis Virzi, SKom, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Dalam pembuatan sebuah aplikasi diperlukan suatu perangkat lunak. Dalam hal ini penulis menggunakan program Flash MX untuk perancangan desain dan animasinya. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada pengamatan penulis yang melihat teman-teman mahasiswa yang kesulitan dalam mempelajari cara merakit komputer karena tidak ada visualisasi. Dalam penulisan ilmiah ini penulis menggunakan beberapa metode penulisan, diantaranya studi pustaka yaitu dengan mencari bahan referensi dari buku, majalah dan website di internet. Dengan persiapan tersebut diharapkan aplikasi ini dapat menjadi suatu aplikasi yang mampu memberikan pengetahuan tentang cara merakit komputer. Dengan memanfaatkan bahasa pemrograman Flash Mx ini, dimana aplikasi ini disertai dengan berbagai bentuk video dan gambar animasi serta suara yang jelas dan sederhana sehingga pengguna tidak merasa bosan karena mereka dapat langsung melihat, mendengar dan menelaah tentang hal-hal yang dipelajarinya dan perhatian mereka akan terfokus untuk mempelajarinya secara detail karena merasa tertarik akan media penyajiannya.