

APLIKASI MULTIMEDIA TAMAN NASIONAL GUNUNG RINJANI NTB DENGAN MENGGUNAKAN SWISH 2.0

Abdul Harris, Erlina, SKom, MM.

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : multimedia

Abstraksi :

Multimedia adalah suatu konsep komunikasi dimana elemen-elemen berupa teks, gambar, suara animasi dan video digabungkan menjadi satu untuk diproses dan disajikan secara interaktif. Hal yang membedakan suatu aplikasi multimedia dengan yang lainnya adalah adanya interaksi antara aplikasi dengan manusia yang menggunakannya. Kemajuan teknologi informasi, terutama dalam bidang komputer, telah memungkinkan itu semua. Pemakai tidak lagi hanya duduk sebagai penonton, tetapi ia dapat mengendalikan pertunjukan. Pemakai juga bisa mendapatkan informasi atau ingin mengetahui tentang multimedia dengan mengikuti kursus yang akan dapat mengembangkan bakat dan keahliannya. program multimedia ini untuk memudahkan pendakian dengan membuka situs internet ini. Aplikasi Multimedia Taman Nasional Gunung Rinjani NTB ini dibuat untuk lebih mengenalkan taman nasional berupa kondisi alam, rute pendakian dan danau segara anak kepada masyarakat muda yang menyukai petualangan khususnya para pendaki yang ingin melakukan pendakian maupun penelitian. Proses pada desain ini penulis menginput data-data yang ada di gunung Rinjani, penulis terjun langsung ke basecamp atau pos-pos untuk mendapatkan informasi akurat yang dapat mempublikasikan Taman Nasional Gunung Rinjani NTB. Tim survey penulis menganalisa tempat yang dapat dikunjungi analisa ini berguna untuk keselamatan, keamanan dan tidak membahayakan pada para pendaki. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak pengembangan aplikasi multimedia yaitu Program Swish 2.0 yang diharapkan dapat lebih mudah dalam hal pemakaiannya dan lebih menarik dalam hal penyajiannya.