

# **APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT, PAKAIAN ADAT DAN BINATANG LANGKA DENGAN MACROMEDIA FLASH MX 7.0**

**Nasila Ningsih, Melaniwati, SKom, MMSI**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash mx

Abstraksi :

Pada umumnya masyarakat senang melihat dan menyaksikan informasi yang unik, seperti informasi tentang rumah adat, pakaian adat dan binatang langka. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia, informasi tersebut akan semakin indah dan menarik apabila dikemas dalam bentuk sebuah aplikasi multimedia, maka dari itu penulis ingin membuat sebuah Aplikasi Pengenalan Rumah Adat, Pakaian Adat Dan Binatang Langka Dengan Macromedia Flash MX 7.0. Dalam pembahasan masalah ini yang akan dibahas adalah mengenai cara pembuatan dari mulai menentukan struktur navigasi, membuat peta navigasi, membuat perancangan aplikasi, pembuatan animasi, pembuatan aplikasi, pemrograman Action Script, pengujian sampai dengan compile, sehingga dapat dijalankan. Program ini hanya bisa dijalankan pada platform Windows.