

ABSTRACT

Nowadays, development of computare has progress, especially multimedia. In education, multimedia has used for learning method. Learning application based multimedia has used for visualization the lessons which difficult to explain by conventionality method, basic function of multimedia application is making interesting application and easy for everybody, Apart from the physical communications media, network comprise additional basic hardware building blocks interconnecting their terminals, such as hubs, switches, routers. Luther multimedia development will be used as the research methodology in building this application, which also includes the concepts, design, material collection, execution and testing. The writer has developed a "**The Application Of Learning Mechanism Simulation Computer Network Components Work With Flash/Action Script**" in order for students to study computer networks as well as helping teachers / lecturers provide course materials, which will be able to replace a device that has not previously taught as needed. In addition, these interactive learning applications that can increase student interest and motivation to learn and adapt to the development of information technology.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Keywords : Learning, Multimedia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer saat ini cukup pesat termasuk perkembangan multimedia. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dimanfaatkan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensionalitas, fungsi dasar dari aplikasi multimedia adalah membuat aplikasi yang menarik dan juga mudah untuk dipergunakan oleh semua orang. Terlepas dari media komunikasi fisik, jaringan terdiri dari hardware bangunan tambahan dasar blok interkoneksi terminal seperti hub, switch dan router. Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (Luther) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan dan pengujian. Penulis mengembangkan ***“Aplikasi Simulasi Pembelajaran Mekanisme Kerja Komponen Jaringan Komputer Dengan Flash/Action Script”*** dengan tujuan untuk mahasiswa dalam mempelajari jaringan komputer serta membantu guru/dosen memberikan materi pelajaran, dimana nantinya dapat menggantikan perangkat ajar sebelumnya yang belum sesuai dengan kebutuhan. Disamping itu, aplikasi pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga dapat menambah minat dan motivasi mahasiswa dalam belajar dan lebih beradaptasi dalam perkembangan teknologi informasi.

Kata kunci : Pembelajaran, Multimedia