

ABSTRACT

The development of technology looks forward with great leaps and bounds. Especially on the use of multimedia systems and computers. It gives influence on the spread of information to the general public. One of information that can use the technology is information about the fisheries in Indonesia. Many ways that can be done to provide information on fish consumption in Ocean waters of Indonesia such as using multimedia. This design deals the planning application of fish consumption information in Indonesia's waters by using computer basing multimedia Macromedia Flash. The goal is informing some kinds of fish consumption in Indonesia waters as knowledge for the general public by using multimedia. The goal is informing some kinds of fish consumption in Indonesia's waters as knowledge for the general public by using multimedia. The result of this application is the appearance of information on fish consumption in Indonesia's waters. From the application can be concluded that this application provides a menu map of the area of fisheries management (WPP) which is divided into 11 area locations and information about fishing and navigation training helps users to learn the type of fish consumption in marine waters of Indonesia and the profile menu. Suggestions for this application are doing improvements on the system by adding data on fish and add about exercise that created with random system and can be connected to the internet.

Keywords: multimedia, fish, Macromedia Flash

ABSTRAK

Perkembangan teknologi terlihat maju dengan sangat pesat. Terutama pada penggunaan sistem multimedia dan komputer. Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap persebaran informasi bagi masyarakat umum. Salah satu informasi yang dapat menggunakan teknologi tersebut adalah informasi tentang perikanan di Indonesia. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk memberikan informasi ikan konsumsi di perairan laut Indonesia seperti dengan menggunakan multimedia. Perancangan ini membahas mengenai perancangan aplikasi informasi ikan konsumsi di perairan laut Indonesia dengan menggunakan komputer berbasis multimedia Macromedia Flash. Tujuannya adalah menginformasikan beberapa jenis ikan konsumsi di perairan laut Indonesia sebagai suatu pengetahuan untuk masyarakat umum dengan menggunakan multimedia. Hasil yang diperoleh dari aplikasi ini adalah penampilan informasi tentang ikan konsumsi yang terdapat di perairan Indonesia. Dari aplikasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini menyediakan menu peta wilayah pengelolaan perikanan (WPP) yang dibagi menjadi 11 lokasi wilayah serta informasi tentang ikan dan menu latihan membantu pengguna untuk mempelajari jenis ikan konsumsi di perairan laut Indonesia serta menu profil. Saran untuk aplikasi ini adalah dilakukannya perbaikan pada sistem dengan menambah data tentang ikan dan menambah soal latihan yang dibuat dengan sistem random sehingga terdapat variasi soal yang lebih banyak dan dapat terkoneksi dengan internet.

Kata kunci: multimedia, ikan, Macromedia Flash