

## **ABSTRACT**

Information is important when going to learn something like learning a sport like swimming. Before the practice directly to the pool of course necessary to prepare a theoretical understanding of the pool itself. Therefore, made a study of information dissemination program application pool to use a tool that Adobe Flash CS5. The application program can be seen some movement style pools that are visualized in the form of animation. The method used is the Waterfall methodology, because it has a clear structure, focus, and simple enough in all stages of the design and implementation. In making application, gathering the data obtained either from the internet, literature, and case studies directly to the field. Then the data obtained in the form of text and image is integrated into a multimedia application that is designed to provide attractive, dynamic and interactive. Making an application program dissemination of information to learn swimming is expected to be a useful application to acknowledge the technique of swimming style visually and see the differences among one of swimming style technique to the others.

*Keywords:* Flash, swimming, actionscript 2.0

xi+76 pages; 35 figures; 8 tables; 1 attachments

Bibliography: 21 (1997-2011)

## ABSTRAK

Informasi merupakan hal yang penting ketika hendak mempelajari sesuatu seperti mempelajari suatu cabang olahraga seperti renang. Sebelum praktek langsung ke kolam renang tentunya diperlukan suatu persiapan berupa pengetahuan mengenai teknik gaya renang itu sendiri. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah program aplikasi penyebaran informasi belajar renang menggunakan sebuah tool yaitu Adobe Flash CS5. Dalam program aplikasi tersebut dapat dilihat beberapa gerakan gaya renang yang divisualisasikan dalam bentuk animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi *Waterfall*, karena mempunyai struktur jelas, terarah, dan cukup sederhana dalam setiap tahapan perancangan dan implementasinya. Dalam pembuatan aplikasi, pengumpulan data diperoleh baik dari internet, literature, maupun studi kasus langsung ke lapangan. Kemudian data yang diperoleh baik berupa text maupun image diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi multimedia yang didesign secara menarik, dinamis, dan interaktif. Pembuatan program aplikasi penyebaran informasi belajar renang ini diharapkan dapat menjadi sebuah aplikasi yang bermanfaat untuk mengetahui jenis-jenis gerakan gaya renang secara visual dan dapat membedakan gerakan antara satu gaya renang dengan gaya renang lainnya.

*Kata kunci:* *Flash, renang, actionscript 2.0*

xi+76 halaman; 35 gambar; 8 tabel; 1 lampiran

Daftar acuan: 21 (1997-2011)