

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic nation with a diversity of flora and fauna is widespread on all islands. Each island typically has one or more species of flora or fauna that is characteristic of the island. The island has such characteristics are generally high potential to become tourist attractions for both local and foreign tourists. One of the island that is famous for its tourism potential is the island of Komodo. But unfortunately the lack of attraction to get a high response of the interest of tourists, because of the lack of media that exist to promote the island of Komodo. One can digunakann media to promote the island of Komodo is using information technology media. The research methodology used in this application using multimedia application development (waterfall) which includes the concept, analysis and requirements definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, operation and maintenance. Then based on the above idea, the authors wanted to create "Application Based on Komodo Island Adventure Animation and Games" using adobe flash cs3 software with the purpose of providing information on Komodo Island is packed more interesting blend of animation and game elements, so that the user was interested in exploring what are there on the island of Komodo to use this application.

Key words: Komodo Island, Information, Tourism, Animation, Game, Application of The Adventure on Komodo Island,.

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan keanekaragaman flora dan faunanya yang tersebar luas di semua pulau. Masing-masing pulau umumnya memiliki satu atau lebih jenis flora ataupun fauna yang menjadi ciri khas dari pulau tersebut. Pulau yang memiliki karakteristik seperti ini umumnya sangat berpotensi untuk dijadikan tempat wisata baik bagi wisatawan local maupun wisatawan mancanegara. Salah satu pulau yang sudah terkenal akan potensi wisatanya tersebut adalah Pulau Komodo. Namun sayangnya objek wisata tersebut kurang mendapatkan respon yang tinggi dari animo wisatawan, karena kurangnya media yang ada untuk mensosialisasikan Pulau Komodo tersebut. Salah satu media yang dapat digunakann untuk mensosialisasikan Pulau Komodo adalah dengan menggunakan media Teknologi Informasi. Metodologi penelitian yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (*waterfall*) yang meliputi konsep, analisis dan definisi persyaratan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, operasi dan pemeliharaan. Maka berdasarkan pemikiran diatas, penulis ingin membuat “Aplikasi Petualangan di Pulau Komodo Berbasis Animasi dan Permainan” menggunakan software adobe flash cs3 dengan tujuan memberikan informasi-informasi di Pulau Komodo yang dikemas lebih menarik memadukan unsur animasi dan permainan, sehingga pengguna pun tertarik untuk mengeksplorasi apa saja yang ada di Pulau Komodo dengan menggunakan aplikasi ini.

Kata kunci : Pulau Komodo, Informasi, Wisata, Animasi, Permainan, Aplikasi Petualangan di Pulau Komodo