



Kata Pengantar

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terbukti mampu memberikan terobosan positif dan inovatif dalam banyak bidang. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang telah memanfaatkan dan mengaplikasikan teknologi tersebut. Perkembangan e-learning yang pesat dikarenakan dukungannya terhadap pembelajaran yang bisa diakses setiap saat dan di segala tempat. Dalam e-learning, pengelolaan informasi secara dinamis, yaitu mampu menyimpan atau memunculkan informasi seperti menyimpan nilai evaluasi, memunculkan saran atau solusi, atau informasi lainnya merupakan hal mendasar. Terkait dengan perkembangan e-learning, multimedia pembelajaran interaktif yang merupakan bagian dari e-learning pun memerlukan penggunaan basis data dalam mengolah kontennya. Dalam buku ini, pengembangan Graphical User Interface (GUI) untuk multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang akan menggunakan format aplikasi desktop, berbasis data lokal, dan multi-user.

Adobe Flash menjadi tool yang dipilih untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Adobe Flash merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan ActionScript-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemrograman.

Buku ini membahas tahapan-tahapan perancangan program multimedia pembelajaran interaktif, mulai dari perancangan sistem, implementasi sistem, sampai implementasi desain grafis dalam program. Buku ini tepat digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa yang sedang mempelajari

pemrograman multimedia, mungkin juga guru, dosen, atau pengembang aplikasi pembelajaran yang sedang mengembangkan aplikasi pembelajaran.

Untuk pengguna buku ini sebaiknya sudah mengenal program Adobe Flash terlebih dahulu, meski pada tingkat dasar. Hal ini karena pengenalan program Adobe Flash dasar seperti pembuatan animasi dan pengenalan ActionScript dasar tidak diulas secara detail. Namun demikian, bagi pengguna buku yang baru pertama kali mengenal Adobe Flash, buku ini masih bisa dijadikan sebagai pegangan untuk belajar, meski berarti harus lebih keras dalam mempelajarinya.

Akhir kata, penulis berharap buku ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan multimedia di Indonesia, khususnya inovasi dalam e-learning.

Wassalam,

Penulis