

ABSTRAK

Indonesia adalah Negara yang kaya akan kekayaan lautnya. Kelautan yang dimiliki oleh Indonesia sungguh sangat bervariasi, dan mendukung kehidupan kumpulan spesies yang sangat besar. Indonesia memiliki terumbu karang yang paling spektakuler di kawasan Asia. Karena itulah diperlukan pengetahuan sejak dini tentang budidaya, pemeliharaan dan menjaga terumbu karang khususnya yang berada di Indonesia.

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan aplikasi (*assembly*), pengujian (*testing*), dan penyimpanan (*distribution*), namun pada aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian (*testing*). Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Cool Edit.

Aplikasi ini merupakan alternatif media pembelajaran tentang ekosistem terumbu karang yang ada di Indonesia. Dalam aplikasi ini terdapat penjelasan materi, kuis dan galeri terumbu karang. Materi mencakup tentang terumbu karang, jenis-jenis, manfaat, potensi, penyebab kerusakan, dan budidaya. Aplikasi ini berbasis multimedia dengan menggunakan teks, gambar, animasi, suara, dan video.

Kata Kunci : Terumbu Karang, Multimedia, Metode Pengembangan Multimedia.