

Abstrak

UNISSULA merupakan kampus yang memiliki lahan luas dan terdapat banyak gedung maupun ruangan. Banyak calon mahasiswa atau yang sudah menjadi mahasiswa UNISSULA khususnya, mengaku bingung karena tidak mengenal setiap gedung serta fungsi gedung yang ada didalam kampus. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam pengenalan kampus dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi multimedia interaktif akan lebih bermakna.

Prosedur pembuatan sangatlah penting dalam aplikasi ini karena dalam perancangannya diperlukan prosedur kerja yang sistematis dan terarah sehingga dapat terencana dengan baik. Adapun prosedur kerja yang telah dilaksanakan adalah menentukan skenario alur program, membuat design user interface, dan membuat prototipe.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan Macromedia Adobe Flash CS3, hasil dari perancangan aplikasi pengenalan kampus UNISSULA ini bisa diakses melalui web browser, baik melalui desktop maupun melalui mobile.

Dengan adanya aplikasi ini, user akan lebih mudah mengenal lingkungan kampus UNISSULA dan mengetahui letak gedung serta ruangnya. melalui aplikasi ini, user sudah tidak lagi bertanya, jika ingin mencari informasi ruangan.

Keyword : *Pengenalan Kampus, Multimedia Interaktif, Berbasis Web*