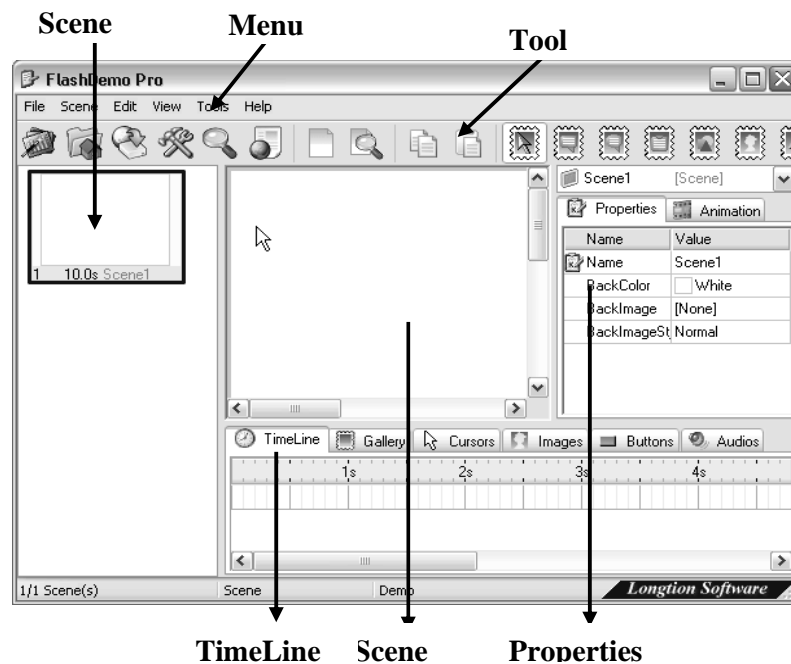


Membuat Hiperlink dalam FlashDemo Pro Version 3.0¹

Oleh :
Sri Andayani
Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY

Sekilas FlashDemo Pro Version 3.0

FlashDemo Pro adalah sebuah *software* yang dibuat oleh Longtion Software Inc (<http://www.longtion.com>) . *Software* ini digunakan untuk membuat suatu presentasi, profesional demo dan tutorial dengan sangat mudah, tanpa harus menguasai suatu bahasa pemrograman. FlashDemo Pro sangat fleksibel dan mudah pengoperasiannya. Suatu presentasi, tutorial, demo, dapat dibuat dengan menggunakan FlashDemo Pro tanpa membutuhkan waktu yang lama.. Area kerja FlashDemo Pro 3.0 ditampilkan dalam gambar 1 berikut.



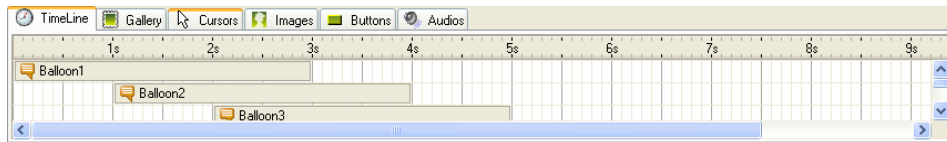
Gambar 1. Area kerja FlashDemo Pro3

¹ Disampaikan dalam Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Perangkat Lunak FlashDemo Pro Version 3.0 bagi Guru Sekolah Menengah Di DIY, di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA, 15 Desember 2007

Beberapa kemudahan dan fasilitas yang disediakan dalam FlashDemo Pro 3.0. adalah sebagai berikut:

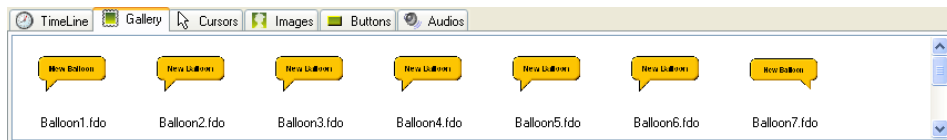
1. Disediakan beberapa panel, yaitu:

- **timeline** : untuk mengatur urutan kemunculan sebuah obyek beserta durasi tampilannya. Gambar 2 berikut menunjukkan isi panel timeline untuk 3 obyek baloon1, baloon2 dan baloon3.



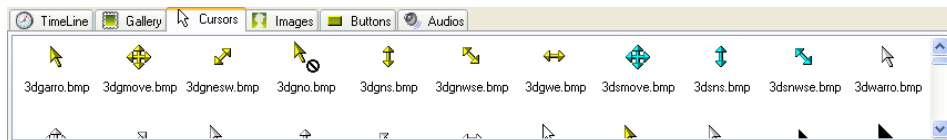
Gambar 2. Panel Timeline

- **gallery**: yang berisi bermacam-macam pilihan gambar. Isi panel Gallery ditunjukkan dalam gambar 3.



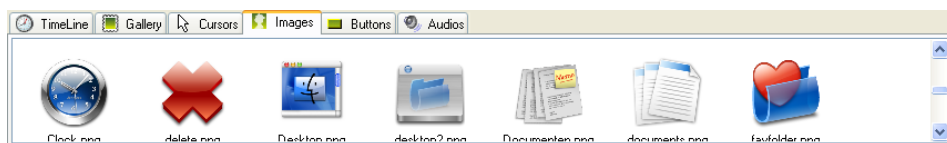
Gambar 3. Panel gallery

- **cursor** : berisi berbagai macam bentuk kursor. Isi panel cursor dapat dilihat pada gambar 4.



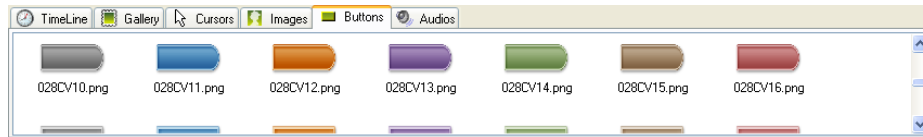
Gambar 4. Panel cursor

- **images**: berisi bermacam-macam images. Isi panel images tampak dalam gambar 5.



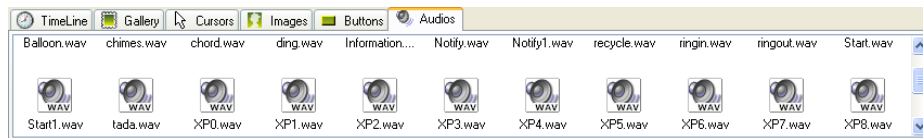
Gambar 5. Panel images

- **button**: berisi macam-macam tombol. Gambar 6 menampilkan macam-macam tombol yang berada dalam panel button.



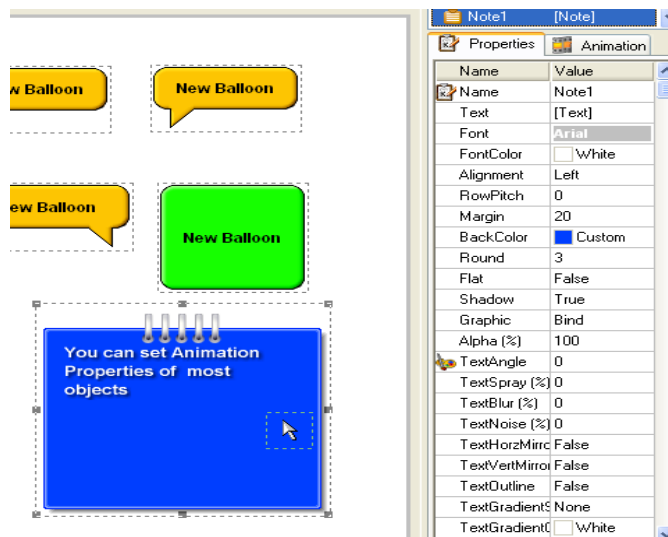
Gambar 6. Panel button

- **audio**. Berbagai macam pilihan suara (audio) dapat dicari dalam panel audio, seperti ditunjukkan dalam gambar 7.



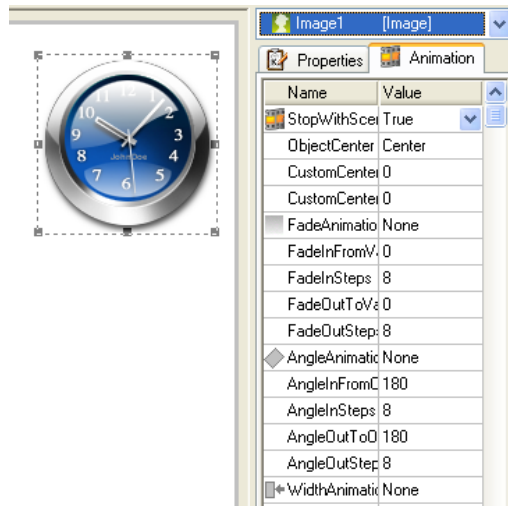
Gambar 7. Panel audio

2. setiap obyek yang berada pada scene dapat diatur propertinya melalui panel **properties**. Gambar 8 menunjukkan panel properties untuk obyek Note1.



Gambar 8. Panel properties untuk obyek Note1

3. setiap obyek dapat ditentukan animasinya melalui panel **animation**. Pada gambar 9 berikut tampak image1 yang berupa gambar jam dengan panel animationnya.



Gambar 9. Panel animation untuk obyek Image1

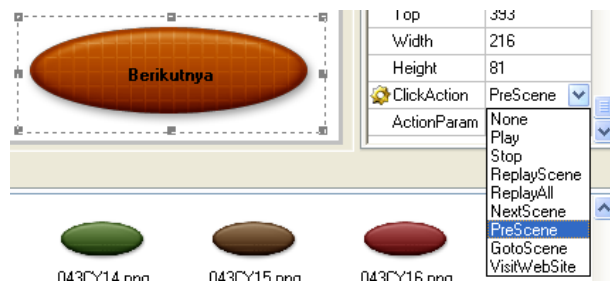
4. Sebuah tombol/button dapat dihubungkan ke halaman/scene tertentu atau dihubungkan ke alamat website, dengan menggunakan *hyperlink*.



Gambar 10. Pengaturan sebuah tombol untuk menghubungkan ke scene5

Membuat Hyperlink

Tombol dalam Flashdemo pro dapat digunakan untuk menghubungkan (*hyperlink*) dengan scene-scene tertentu atau ke sebuah alamat website tertentu. Pengaturan hyperlink tersebut dilakukan melalui panel properties pada bagian **ClickAction**, seperti ditunjukkan dalam gambar 11 berikut.



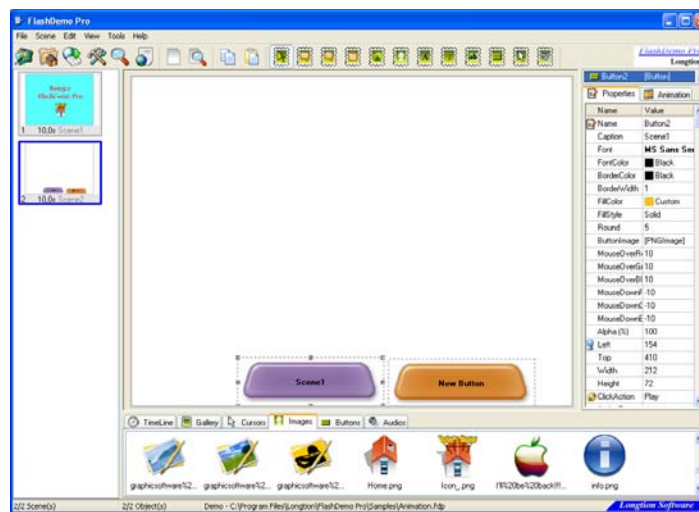
Gambar 11. Pengaturan sebuah tombol dan pilihan menu pada ClickAction

a. Hyperlink untuk menghubungkan ke scene tertentu

Misalkan akan dibuat 2 buah scene. Scene2 berisi 2 buah tombol, sebuah tombol dalam scene 2 jika ditekan akan menghubungkan ke scene 1 dan tombol yang lain jika diklik akan menghubungkan ke www.uny.ac.id.

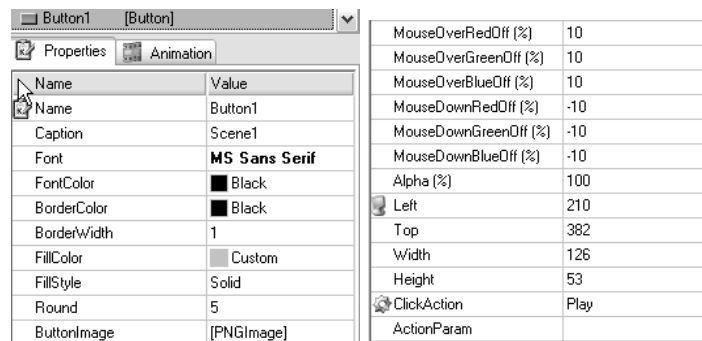
Berikut ini ilustrasi cara pengaturan hyperlink tersebut.

1. Klik **Scene2** pada latihan yang sudah dibuat
2. Tambahkan 2 buah button ke scene, dengan cara klik **Button Panel**, pilih dan drag ke scene2.
3. Atur letak button di scene. Tampilan scene ditunjukkan dalam gambar 12 berikut.



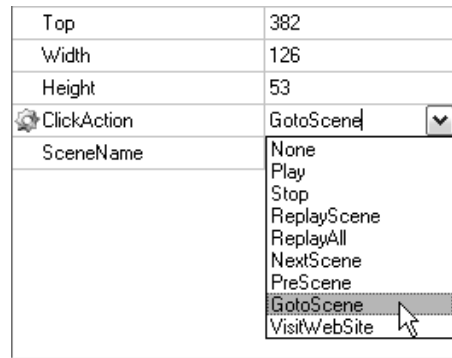
Gambar 12. Scene 2 dengan dua buah button

4. Klik **Button1** dan atur propertinya dengan menggunakan panel **properties** di sebelah kanan. Isikan properti button seperti ditunjukkan dalam gambar 13 berikut.



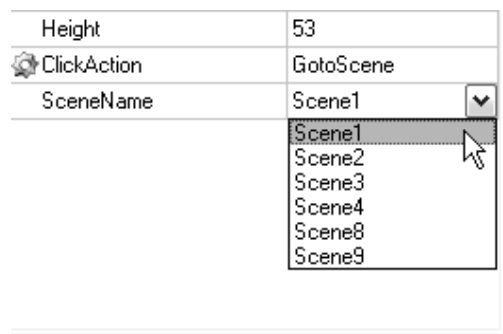
Gambar 13. Pengaturan properties button1

5. Klik kotak **caption** di **Properties panel** dan ganti teksnya menjadi “Scene1”
6. Klik kotak **ClickAction** pada **Properties Panel** dan pilih **GotoScene**



Gambar 14. Pilih GotoScene pada bagian ClickAction

7. Klik kotak **SceneName** dan pilih **Scene1**



Gambar 15. Pilih Scene1 pada bagian SceneName

8. Untuk melihat hasilnya dapat dilakukan melalui menu File-Preview atau klik tombol preview

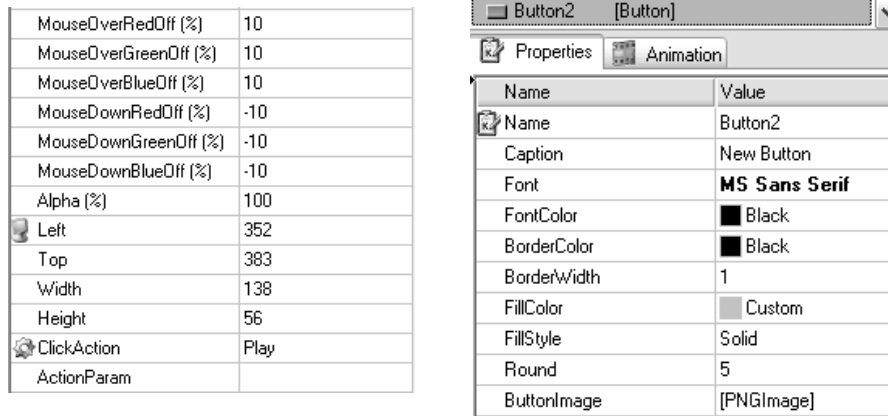


Gambar 16. Tombol preview

b. Hyperlink untuk menghubungkan ke alamat website

Berikut ini ilustrasi pengaturan tombol kedua dalam Scene2 di atas yang menghubungkan ke alamat website www.uny.ac.id

Pada scene2 yang telah dibuat di atas, klik **Button2** dan atur propertiesnya seperti gambar 17 di bawah ini



Gambar 17. Pengaturan properties untuk button2

9. Klik **Caption** dan ganti teksnya dengan “Visit Website”

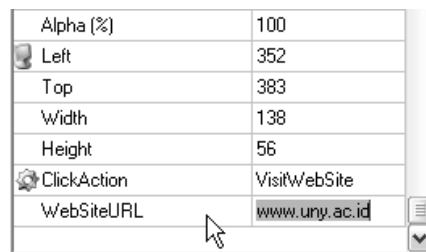
10. Klik kotak **ClickAction** dan pilih **VisitWebSite**



Gambar 18. Pengaturan properties pada bagian ClickAction

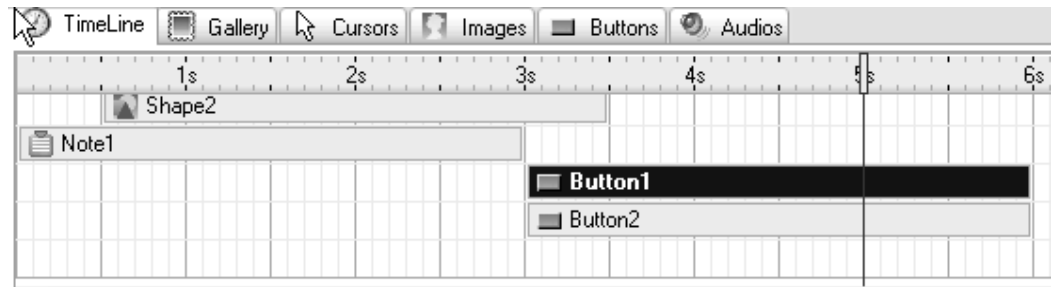
11. Klik kotak **WebsiteUrl** dan ketikkan alamat website yang diinginkan misal

www.uny.ac.id



Gambar 19. Pengaturan properties pada bagian WebSiteURL

12. Klik **Timeline Panel** geser kotak Button1 dan Button2 mulai detik ketiga dan beri perintah **stop/pause** pada detik kelima



13. Klik tombol **Preview** pada **Toolbar** untuk melihat hasilnya

*** %%% ***