

ABSTRAK

Abstrak-Multimedia merupakan istilah yang seringkali digunakan di dalam teknologi pendidikan pada dekade ini. Dalam peristilahan yang digunakan secara luas, istilah tersebut memiliki arti yang amat beragam pada spektrum media massa baik bahan cetak, audio, video, maupun teknologi yang dikembangkan berbasis paket piranti keras dan piranti lunak komputer yang diproduksi secara massal serta memungkinkan penggunaan secara individual untuk belajar. Secara esensial, istilah multimedia bisa digunakan pada berbagai level belajar berupa perangkat pendidikan yang memungkinkan keanekaragaman presentasi materi pelatihan. ATM (bahasa Indonesia: Anjungan Tunai Mandiri atau dalam bahasa Inggris: Automated Teller Machine) adalah sebuah alat elektronik yang memungkinkan nasabah bank untuk mengambil uang dan mengecek rekening tabungan mereka tanpa perlu dilayani oleh seorang "teller" manusia dan hanya menggunakan media sebuah kartu plastik atas nama dari akun si pemilik. ATM sering ditempatkan di lokasi-lokasi strategis, seperti restoran, pusat perbelanjaan, bandar udara, pasar, dan kantor-kantor bank itu sendiri. Dengan fakta demikian penulis beralasan untuk membuat perancangan animasi 3D simulasi penggunaan mesin atm berbasis multimedia dengan tujuan memberikan informasi kepada user untuk mengetahui tata cara dalam penggunaan mesin atm.

Kata Kunci : *ATM, Animasi, Nasabah, 3 dimensi, Multimedia.*

ABSTRACT

Abstract-Multimedia is a term that is often used in educational technology in this decade. In the terminology is widely used, the words have a meaning that is highly diverse spectrum of mass media both print materials, audio, video, as well as the technology developed packet-based hardware and computer software that are mass-produced as well as allowing the use of individual learning. Essentially, the term multimedia can be used at various levels of learning in the form of educational tools that allow the diversity of presentation of training materials. ATM (Indonesian: Automated Teller or in English: Automated Teller Machine) is an electronic device that allows bank customers to withdraw money and check their savings account without the need to be serviced by a teller"man and just use the media a plastic card on the name of the account owner. ATM is often placed at strategic locations, such as restaurants, shopping malls, airports, markets, and offices of the bank itself. Thus the authors reasoned with facts to create 3D animation design simulation using multimedia-based atm machine with the purpose of providing information to the user to determine the procedures for the use of atm machine.

Keywords: ATM, Animation, Client, three-dimensional, Multimedia