

APLIKASI SAINS MAKHLUK HIDUP MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

ARLINOS, ANITA WASUTININGSIH

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : macromedia flash

Abstraksi :

Dalam pembuatan sebuah aplikasi diperlukan suatu perangkat lunak. Dalam hal ini penulis menggunakan program Flash MX untuk perancangan desain dan animasinya. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada pengamatan penulis yang melihat anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar yang berusia 8 sampai dengan 12 tahun, maupun anak-anak yang tidak sekolah waktu mereka untuk belajar sangat kurang dibandingkan pada saat mereka bermain. Untuk itu penulis ingin membuat sebuah aplikasi dengan maksud untuk membantu anak-anak khususnya pada usia 8 sampai 12 tahun untuk dapat memotivasi keinginan belajar mereka lebih baik lagi, karena aplikasi ini sangat menyenangkan serta dapat membantu mengetes kecerdasan mereka, menambah pengetahuan sains mengenai makhluk hidup dan juga mereka akan mendapat ilmu baru yang tidak dapat mereka temukan di sekolah. Dengan memanfaatkan bahasa pemrograman Flash Mx ini, dimana aplikasi ini disertai dengan berbagai bentuk gambar animasi dan suara yang menarik sehingga anak-anak tersebut tidak merasa bosan karena mereka dapat langsung melihat, mendengar dan menelaah tentang hal-hal yang dipelajarinya dan perhatian mereka akan terpancing untuk mempelajari hal-hal yang lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya.