

KAMUS INGGRIS INTERAKTIF UNTUK TAMAN KANAK-KANAK DENGANSWISHMAX

AYU RISKI SAVITRI, YULI.M.,SKOM,MSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swish

Abstraksi :

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membuat program aplikasi multimedia dalam bentuk sebuah Kamus Inggris Interaktif dengan menggunakan SwishMax. Program ini di buat sebagai sarana belajar bagi anak-anak usia Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kebutuhan motorik dan sensorik mereka. Aplikasi ini menggunakan elemen-elemen multimedia, yaitu gambar, teks, dan suara kedalam suatu bentuk aplikasi yang diharapkan mudah digunakan dan dibuat semenarik mungkin dengan alunan musik yang mengiringi aplikasi ini. Dalam pembahasan masalah ini yang akan dibahas adalah cara pembuatan dari mulai menentukan struktur navigasi, membuat design antarmuka, pembentukan elemen, penggabungan elemen, pemrograman action script, pengujian sampai dengan compile program, sehingga dapat berjalan dengan platform Microsoft Windows.