

BERMAIN DAN BELAJAR HURUF BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

DEITY LESTARI SAPTINI, SUHARNI, SKOM, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci :

Abstraksi :

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membuat aplikasi Bermain dan Belajar Huruf Bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash MX. Program ini di buat dengan tujuan memudahkan anak-anak dalam mengenal huruf Bahasa Inggris. Aplikasi ini menggunakan elemen-elemen multimedia, yaitu gambar, teks, suara, dan animasi kedalam suatu bentuk multimedia yang diharapkan mudah digunakan oleh siapa saja dan dibuat semenarik mungkin dengan alunan musik yang mengiringi aplikasi ini. Dalam pembahasan masalah ini yang akan dibahas adalah mengenai cara pembuatan dari mulai menentukan struktur navigasi, membuat peta navigasi, membuat disain antarmuka, pembentukan elemen, penggabungan elemen, pemrograman ActionScript, pengujian sampai dengan pembuatan windows projector, sehingga dapat dijalankan. Dengan meng-klik sebuah tombol pilihan dari menu yang ada maka user akan langsung memperoleh informasi dengan cepat mengenai alphabet, dan games . Program ini hanya bisa berjalan pada platform Windows.