

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUAH, HEWAN, DAN ANGKA DALAM BAHASA INDONESIA-INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 6.0

EKO HARNANTO, PIPIT DEWI ARNESIA, S.Kom, MMS

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat terutama teknologi komputer. Akan tetapi bukan hanya dalam bidang teknologi saja, bahasa pun sangat penting karena bahasa merupakan alat yang dipergunakan dalam pergaulan. Dalam hal ini adalah bahasa Inggris. Pembuatan aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan pada pembaca khususnya anak-anak usia 4-6 tahun tentang bahasa Inggris, mengenai buah, hewan dan angka. Untuk membuat aplikasi ini penulis menggunakan Macromedia Flash 6.0. Aplikasi ini lebih menarik di banding mendapatkan informasi melalui buku, karena aplikasi ini dilengkapi dengan penggabungan gambar, teks, dan suara. Tahap awal dari pembuatan aplikasi ini adalah pengumpulan data, yaitu data tentang berbagai macam bentuk buah, hewan dan angka, setelah data terkumpul lalu membuat rancangan tersebut.