

PEMBUATAN APLIKASI BELAJAR BAHASA JEPANG UNTUK ANAK-ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

VERINAWATI, SANG AYU CHARISMA C D SKOM, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Aplikasi interaktif sekarang bukanlah sesuatu yang baru lagi. Karena aplikasi tersebut dapat membuat user berinteraktif dan membuat user tidak cepat bosan, aplikasi tersebut sekarang banyak digunakan di segala bidang seperti pendidikan, web site, perkantoran, dan lain-lain. Didalam bidang pendidikan aplikasi panduan belajar bahasa asing adalah salah satunya, belajar bahasa asing dimulai dengan memperkenalkan kata benda karena memperkenalkan kata benda dalam bahasa asing kepada anak-anak merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat efektif didalam mengajarkan anak belajar bahasa asing. Dikarenakan benda adalah suatu yang biasa kita temukan setiap hari, selain itu pengenalan kata benda merupakan tahap awal pembelajaran bahasa asing sebelum memasuki tahap selanjutnya. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa Internasional yang banyak digunakan selain bahasa Inggris. Sehingga dengan pembuatan Aplikasi belajar Bahasa Jepang Untuk Anak-anak Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX sangat bermanfaat untuk anak terutama untuk menambah minat anak-anak dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Karena di era globalisasi ini salah satu penunjang yang penting adalah bahasa asing yang sangat diperlukan untuk menjadi nilai tambah untuk setiap individual. serta menambah kemampuan anakanak dalam menggunakan komputer. Dalam penulisan ilmiah ini yang akan dibahas adalah mengenai cara pembuatan dari mulai menentukan struktur navigasi, membuat storyboard, membuat disain antarmuka, pembentukan elemen, penggabungan elemen, pemrograman ActionScript, pengujian sampai dengan compile, sehingga dapat dijalankan. Program ini hanya bisa dijalankan pada platform Windows.