

PEMBUATAN APLIKASI ANEKA RAGAM BUDAYA NUSANTARA UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR

NOVAL RACHMAN, BAMBANG WAHYUDI,SKOM,MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : website

Abstraksi :

Ilmu Pengetahuan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia yang pada dasarnya harus dipenuhi sebagai bekal hidup dimasa mendatang. Sebagai manusia yang dibekali akal dan pikiran menjadikan manusia mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap suatu hal. Proses pembelajaran dari tahun ke tahun semakin baik dan beragam melihat kebutuhan dan sasaran yang ingin dicapai dari para siswa ataupun orang yang ingin belajar. Buku pelajaran yang beredar di pasaran khususnya dalam mata pelajaran budaya nusantara bentuk penyajiannya kurang menarik karena bersifat monoton yang hanya menampilkan gambar dan tulisan saja. Dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran Budaya Nusantara dengan Macromedia Flash MX, diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut karena tampilannya menggunakan efek animasi yang membuat tampilannya tidak bersifat monoton dan dapat menarik perhatian penggunanya. Aplikasi ini menampilkan kebudayaan daerah yang ada di Indonesia. Aplikasi ini memberi pengetahuan mengenai ciri khas daerah yang ditampilkan berupa rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, senjata khas daerah dan alat musik khas daerah tersebut.