

APLIKASI BELAJAR INTERAKTIF MENGENAL BANGUNAN, TEMPAT DAN BENDA DENGAN MACROMEDIA FLASH MX 2004

RETNO TRI RAHAYU, DHARMAYANTI, ST.,MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana bagi anak-anak yang berusia 5-7 tahun untuk dapat mengenal bermacam-macam bangunan, tempat serta benda yang ada disekitar mereka sekaligus dapat belajar bahasa inggris sejak dini. Dalam penulisan ini penulis menggunakan Macromedia Flash MX. Program ini sangat mendukung pembuatan animasi, teks, suara dan mendukung format pembuatan program exe. Selain itu penulis juga menggunakan alat pendukung lainnya yaitu Swish Max dan Adobe Photoshop V7. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan penulis mengerti bagaimana cara membuat sebuah software pembelajaran mengenal bangunan, tempat dan benda. Dan aplikasi ini dapat dijadikan alternatif lain bagi kalangan pengajar ataupun orang tua didalam metode pengajaran.