

Pengenalan Hewan Unggas pada Anak-anak Playgroup dengan menggunakan Macromedia Flash 8

YUSNANI, Drs. EDI SUKIRMAN, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia flash 8

Abstraksi :

Dalam penulisan ilmiah ini, dibuatlah Aplikasi pengenalan Hewan Unggas Menggunakan Macromedia Flash 8. Program ini dibuat dengan tujuan agar para siswa lebih interaktif dalam mempelajari pengenalan hewan. Aplikasi ini menggunakan elemen multimedia, yaitu gambar, teks, dan suara, yang dibuat semenarik mungkin agar mudah digunakan dan menyenangkan, sehingga pengguna tidak cepat bosan. Dalam pembahasan masalah ini yang akan dibahas adalah mengenai cara pembuatan Aplikasi materi pengenalan hewan untuk siswa/I tingkat Taman kanak-kanak (playgroup), mulai dari struktur navigasi, perancangan storyboard, pembuatan aplikasi dengan menggunakan Flash 8, sampai dengan publish, sehingga aplikasi ini dapat dijalankan. Pengguna akan langsung dapat menjalankan Aplikasi pengenalan hewan unggas, dengan mengklik tombol menu pada tampilan menu utama. Daftar Pustaka (20032005)