

APLIKASI PENGENALAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK ANAK BALITA MENGGUNAKAN SWISH MAX 2008

Nona Putri Delviana, DINA ANGGRAINI, SKom, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2009

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swish max

Abstraksi :

Aplikasi ini berisi tentang pembelajaran Pengenalan Buah dan Sayuran untuk anak balita, yang dilakukan secara interaktif dengan gambar yang menarik serta dilengkapi efek suara (sound) yang dapat mempermudah pemahaman anak. Aplikasi ini terdiri dari dua bagian, yaitu pengenalan buah dan pengenalan sayuran. Serta dilengkapi latihan - latihan soal yang dapat membantu anak dalam proses pengenalan Buah dan Sayuran. Tujuan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat anak - anak untuk belajar mengenali manfaat Buah dan Sayuran sejak dini, memudahkan anak - anak memahami komputer sehingga anak - anak dapat bermain sambil belajar, dan memberi kemudahan bagi guru dan orangtua dalam mengenalkan Buah dan Sayuran. Dalam penulisan ilmiah ini penulis menggunakan program Aplikasi Swish Max 2008 yang dikenal sebagai program aplikasi pembuatan animasi dan pengembangan dari program Macromedia Flash