

BELAJAR MENGEJA NAMA-NAMA HEWAN DENGAN MACROMEDIA FLASH MX

NOVALIA PIPIT NOOR P, JOKO PURNOMO, ST,MT

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia flash

Abstraksi :

Program aplikasi Belajar Mengeja ini ditampilkan dengan tombol-tombol yang menghubungkan antara scene 1 dan scene yang lain dan gambar-gambar. Dalam aplikasi ini disertakan pula suara yang membantu pengejaan kata demi kata yang muncul secara berkala. Kata-kata tersebut merupakan keterangan dari nama hewan yang tampil dalam setiap scene hewan. Penulisan ini menggunakan program Macromedia Flash MX, merupakan suatu program animasi professional yang mudah digunakan dan sangat berdaya guna untuk membuat animasi dari animasi sederhana sampai yang kompleks.