

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN BUAH, HEWAN DAN ANGKA DALAM BAHASA JERMAN DENGAN MACROMEDIA FLASH MX

RUSNANDAR, HENNY WIDOWATI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia flash mx

Abstraksi :

Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat terutama teknologi komputer. Akan tetapi bukan hanya dalam bidang teknologi saja, bahasa pun sangat penting karena bahasa merupakan alat yang dipergunakan dalam pergaulan. Dalam hal ini adalah bahasa Jerman. Pembuatan aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan pembaca tentang bahasa Jerman, khususnya mengenai buah, hewan dan angka pada anak sedini mungkin. Untuk membuat aplikasi ini penulis menggunakan Macromedia Flash MX. Lebih menarik di banding mendapatkan informasi melalui buku, karena aplikasi ini dilengkapi dengan penggabungan gambar, teks, dan suara. Tahap awal dari pembuatan aplikasi ini adalah pengumpulan data, yaitu data tentang berbagai macam bentuk buah, hewan dan angka, setelah data terkumpul lalu membuat rancangan tersebut.