

# **APLIKASI TUTORIAL INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK MURID SD KELAS 6 DENGAN MENGGUNAKAN SWISHMAX**

**YUNITA br GINTING, REVIDA IRIANA, Skom,MM**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2007

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swishmax

Abstraksi :

Dalam penulisan ilmiah ini, dibuatlah aplikasi tutorial interaktif bahasa Indonesia untuk murid SD kelas 6 dengan menggunakan Swishmax. Program ini dibuat dengan tujuan memudahkan para pelajar khususnya murid SD kelas 6, dalam menggunakan belajar Bahasa Indonesia. 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 tutorial interaktif bahasa Indonesia untuk murid SD kelas 6 mulai dari struktur navigasi, perancangan storyboard, pembentukan elemen teks, penggabungan elemen sampai dengan publish, sehingga aplikasi ini dapat dijalankan. Pengguna akan langsung dapat menjalankan aplikasi tutorial interaktif ini dengan meng-click tombol menu pada tampilan menu utama.