

APLIKASI PENGENALAN SENAM ASAH OTAK MENGUNAKAN FLASH MX

SRI LESTARI, WITARI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia flash

Abstraksi :

Melalui beberapa gerakan yang ringan ternyata otak kita bias di optimalkan fungsi-fungsinya yaitu dengan mempraktekan suatu senam yang bernama senam asah otak atau disebut juga Brain Gym. Tapi gerakan-gerakan yang bagaimanakah yang dapat merangsang jaringan syaraf pada otak sehingga dapat meningkatkan fungsi otak itu? Karena alasan itulah dibuat sebuah aplikasi pengenalan Brain Gym yaitu suatu senam yang dapat mengintegrasikan kedua belahan pada otak, dengan memanfaatkan aplikasi Macromedia flash MX, yang akan terdiri dari tiga menu utama yaitu pengenalan tentang senam ini, kemudian pengelompokan gerakan dan yang terakhir contoh implementasi yang bisa diterapkan di dalam kelas ketika belajar, dengan menggunakan metode kepustakaan yang ditujukan untuk mencari bahan-bahan yang mendukung penulisan ini. sehingga diharapkan semua orang dapat mengenal lebih jauh tentang Senam asah Otak itu dan kemudian mempraktekannya dan memperoleh manfaat yang terdapat dalam senam ini.