

APLIKASI GUESS THE PICTURE MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0

WINDU SURADJI, FITRIA AZWAR SKOM,MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : aplikasi guess the picture, vi

Abstraksi :

Dalam Penulisan Ilmiah ini penulis membuat Guess The Picture untuk dapat mengajarkan dan mengenalkan dunia binatang kepada anak-anak dengan menggunakan bahasa Internasional atau bahasa Inggris. Dan anak-anak dapat berinteraksi langsung terhadap apa yang mereka lihat dalam Guess The Picture. Oleh karena itu penulis membuat suatu aplikasi dengan menggunakan Software Microsoft Visual Basic yang di harapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenal dan menambah wawasan mereka terhadap binatang dengan bahasa Internasional atau bahasa Inggris.