

APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS : MENGENAL HEWAN BERKAKI EMPAT MENGGUNAKAN FLASH MX

Tunggul Putro Aji, Dyah Pratiwi, SKom, MM

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash mx

Abstraksi :

Di era globalisasi, bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi yang penting dalam kehidupan. Untuk itu perlu memperkenalkan bahasa Inggris dan kemajuan teknologi sejak dini kepada anak-anak mengenai aplikasi belajar bahasa Inggris : mengenal hewan berkaki empat. Dalam penulisan ini yang akan dibahas adalah mengenai cara pembuatan dari mulai menentukan navigasi, membuat rancangan halaman, pembuatan aplikasi, pembentukan elemen, penggabungan elemen, dan menjalankan program. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Flash MX, seri terbaru dari Flash yang dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, tombol, animasi, dan suara yang dapat dibuat menjadi menarik. Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membuat aplikasi belajar bahasa Inggris : mengenal hewan berkaki empat menggunakan program aplikasi Macromedia Flash MX, sebagai alternatif penyampaian informasi yang diharapkan dapat membantu anak-anak pada khususnya dalam proses pembelajaran bahasa Inggris beserta kosa kata melalui pengenalan hewan berkaki empat.