

PEMBUATAN APLIKASI KUIS INTERAKTIF UNTUK ANAK MENGENAL SATWADALAM BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIAAUTHORWARE 6

YOGA EDYAKSA, WIDANINGRUM SUGENG

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : macromedia authowear 6

Abstraksi :

Dalam penulisan ilmiah ini , penulis membuat Aplikasi Kuis Interaktif Untuk Anak Mengenal Satwa Dalam Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Macromedia Authorware 6 program ini dibuat dengan tujuan memudahkan para pelajar khususnya dalam dunia pendidikan dan mahasiswa komputer untuk mendapatkan informasi tentang satwa dalam bahasa Inggris dan belajar bagaimana membuat program (Aplikasi) dengan menggunakan Macromedia Authorware 6. Aplikasi ini menggunakan elemen multimedia , yaitu gambar , teks , suara dan animasi, 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 kuis interaktif untuk anak mengenal satwa dalam bahasa Inggris mulai dari peta navigasi, perancangan disign Interface dan storyboard, pembentukan elemen, penggabungan elemen sampai dengan pengcompilan (publish) , sehingga aplikasi ini dapat dijalankan. Pengguna akan langsung mendapatkan informasi mengenai aplikasi kuis interaktif untuk anak mengenal satwa dalam bahasa Inggris, dengan meng-klik tombol menu pada tampilan menu utama.