

PEMBUATAN APLIKASI PENEGENALAN BANGUN RUANG DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

ALI AKBAR, DRA. HENNY WIDOWATI, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2006

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : flash

Abstraksi :

Aplikasi interaktif sekarang bukanlah sesuatu yang baru lagi. Karena aplikasi tersebut dapat membuat user berinteraktif dan membuat user tidak cepat bosan, aplikasi tersebut sekarang banyak digunakan di segala bidang seperti pendidikan, web site, perkantoran, dan lain-lain. Pembuatan aplikasi interaktif ini ditujukan bagi siswa SD untuk membantu memudahkan siswa SD dalam belajar mengenal bangun ruang. Selain itu Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih terpancing untuk mempelajari hal-hal yang lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Pada aplikasi ini penulis membahas empat macam bangun ruang seperti kubus, balok, prisma, dan limas, dimana tiap-tiap bangun ruang akan dijelaskan mulai dari bentuk bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang, unsur-unsur bangun ruang, rumus, volume, dan luas permukaan bangun ruang, serta contoh soal dan penyelesaiannya. Dalam penulisan ilmiah ini akan di bahas mengenai pembuatan Panduan Pengenalan Bangun Ruang Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX yang sederhana dan menarik. Pembuatan aplikasi ini menggunakan program aplikasi Macromedia Flash MX. Serta SwishMAX, dan Photoshop sebagai Software pendukung. Dan tentu saja aplikasi tersebut dapat di modifikasi sesuai untuk kepentingan di kemudian hari.