

**APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PENGENALAN NAMA HEWAN,  
BUAH DAN WARNA DALAM BAHASA INGGRIS**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya  
pada Jurusan Teknologi Informasi Program Studi Teknik Komputer**

**Oleh:**

**LISA NOVEYENDRA**

**05092015**



**PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2008**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Sehingga manusia dituntut agar dapat mengikuti perkembangannya dan berusaha mendapatkan informasi yang terbaru. Untuk memperoleh informasi tersebut, setiap manusia dapat melakukan berbagai cara, misalnya melalui media cetak, media elektronik dan media lainnya.

Biasanya manusia cenderung memilih jalan atau cara yang efisien untuk memperoleh hasil yang maksimum. Komputer merupakan salah satu hasil wujud nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan. Sudah menjadi kenyataan dan tidak dapat dipungkiri bahwa komputer juga mempunyai peranan penting didalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Perkembangan teknologi saat ini telah melahirkan komputer yang dapat digunakan untuk berbagai hal. Dimana pun membuat suatu jaringan komputer sangat dibutuhkan dan untuk membuatnya tidaklah mudah apalagi jika ingin mempelajarinya hanya didasarkan pada sebuah buku yang berupa teks saja sangatlah menyulitkan, agar mudah mempelajarinya diperlukan suatu bahasan secara interaktif atau penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar untuk mengajari bahasan tersebut.

Pendidikan adalah factor utama dalam membentuk individu yang berkualitas, salah satunya adalah pendidikan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan factor yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan pada anak usia dini sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut system pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berpikir anak. Rasa ingin tahu anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik sehingga cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat.

Oleh karena itu, program aplikasi ini dapat dipergunakan sebagai sarana dalam pembelajaran dasar-dasar huruf, angka dan pengenalan nama hewan, buah dan warna dalam bahasa Inggris. Seorang anak bisa memahami pengenalan-pengenalan dasar tersebut lebih interaktif dengan menggunakan computer.

Gambar yang ditampilkan dapat lebih menarik jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media buku atau papan tulis, selain itu juga dilengkapi dengan gambar yang dinamis yang disertai animasi juga menggunakan musik suara agar lebih menarik. Dan secara tidak langsung anak-anak mulai diperkenalkan dengan computer dan cara penggunaannya.

Masalah tersebutlah yang penulis angkat sebagai Tugas Akhir, dimana penulis membuat sebuah **"Aplikasi Multimedia Untuk Pengenalan Nama Hewan, Buah, Warna Dalam Bahasa Inggris"**.

## 1.2 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir, dibatasi dengan membahas aplikasi pengenalan nama hewan, buah dan warna dalam bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash 8. Penulisannya membahas metode dan proses pembuatan aplikasi tersebut.

## 1.3 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang dan membuat suatu aplikasi yang diperuntukkan bagi anak-anak untuk belajar mengenal nama-nama benda dalam bahasa Inggris agar anak-anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.4 Metode Penulisan

Ada beberapa metoda yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu:

### a. Studi Literatur

Langkah awal yang dilakukan yaitu library research

Library research adalah melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan tugas akhir secara teoritis.

### b. Konsultasi

Mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing

### c. Perancangan aplikasi

Membuat rancangan program yang akan dijadikan acuan dalam tahap pembuatan aplikasi pengenalan nama hewan, buah dan warna dalam bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash 8.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan dasar bagi anak-anak untuk mengenal angka, huruf dan pengenalan nama hewan, buah dan warna dalam bahasa Inggris.
2. Pada aplikasi ini juga memiliki kelemahan, yaitu tidak semua menu ada background musik atau sound.
3. Dari aplikasi ini dapat dilihat bahwa susunan programnya terletak pada satu menu, sehingga apabila ingin menuju menu yang diinginkan tidak perlu susah mencari dan dapat langsung dipilih.
4. Aplikasi ini masih terbilang cukup sederhana, pada menu English tidak semua gambar hewan, buah dan warna bisa dilihat, tetapi hanya terdapat beberapa gambar saja.

#### **5.2 Saran**

Program aplikasi yang dihasilkan merupakan program aplikasi yang secara khusus diperuntukkan bagi anak usia dini yang berusia 2-5 tahun, yang ingin belajar mengenal dasar-dasar huruf angka dan pengenalan nama hewan, buah dan warna dalam bahasa Inggris. Penulis telah berusaha mewujudkan sebuah aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baba Flash, **Animasi Kartun dengan Flash MX**, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003.
- Candra, **Menu Interaktif Flash MX 2004**, Palembang: CV Maxikom, 2004.
- Komputer, Wahana, **Macromedia Flash 8 Profesional**, Jakarta: Salemba Infotek, 2006.
- Maqcoms, **Macromedia Flash MX**, Madiun: Andi, 2004.
- Nugroho, Bunafit., and Mahar Fauji. **Animasi dengan Adobe Flash CS3**. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.