

## **ABSTRAKSI**

Nikmatul Husna 31105155

CD INTERAKTIF BELAJAR MENGENAL HURUF DAN TOMBOL KEYBOARD  
DENGAM MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH.

PI. Manajemen Informatika, Direktorat Program Diploma Tiga Teknologi Informasi,  
Universitas Gunadarma, 2008

Kata Kunci : Permainan, Huruf, Tombol Keyboard  
(viii + 53 + lampiran)

Tak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan teknologi khususnya di bidang komputer telah sedikit banyak merubah kebiasaan hidup dan cara kerja kita sehari-hari. Salah satu contohnya, sebelum komputer banyak digunakan jika akan membuat surat atau dokumen lainnya kita biasa menggunakan mesin tik dan sekarang hampir dapat dipastikan fungsi mesin tik telah dapat digantikan oleh komputer karena banyak keuntungan yang didapat seperti kerapihan surat, huruf yang bervariasi dan bantuan komputer didalam perhitungan angka-angka. Oleh karena itu penggunaan komputer tidak akan pernah berhenti dan akan selalu dibutuhkan seiring dengan kemajuan dari fungsi komputer itu sendiri.

Dilain sisi penulis melihat bahwa anak-anak adalah calon generasi penerus bangsa. Mereka nantinya akan menggantikan peran dan melanjutkan tugas-tugas pendahulunya. Dan bukan hanya itu saja, diharapkan setiap generasi harus lebih baik dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu penulis melihat perlunya pendidikan anak dari sedini mungkin dalam melatih ketrampilan dan menambah pengetahuan mereka. Penulis mengharapkan apa yang didapat oleh mereka harus lebih baik dari apa yang pernah penulis dapatkan sewaktu penulis anak-anak. Sebagai contoh, dalam belajar mengenal huruf biasanya melihat dari buku atau papan tulis tapi sekarang dengan adanya komputer maka kita dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif didalam dunia pendidikan. Banyak kelebihan dan manfaat yang didapatkan dengan menggunakan komputer didalam pendidikan anak. Seperti yang penulis coba buat didalam program ini dimana penulis mencoba memberikan alternatif lain bagi orang tua atau kalangan pengajar dalam mengajarkan mengenal huruf dengan media komputer. Gambar yang ditampilkan dapat lebih dinamis dengan menggunakan animasi dan dapat lebih interaktif karena didalam program ini anak mulai diperkenalkan dengan penekanan tombol-tombol huruf yang ada pada keyboard dan penggunaan mouse.

Daftar Pustaka (2001-2004)