

## ABSTRACT

Biology is one of the compulsory subjects for students, which will need complicated to understand if it is just learned by using books. As the science and technology develop, to make learning method must be more develop in order to be able to create smart generations. Therefore, the interest in learning biology must be grown. Learning is not only to do at school but also at home by using learning media as a tool of learning aids. Therefore, the writer means to make application for learning biology to support the learning media that has already existed such as books and laboratory that has been used for along time at school. The making of this application uses softwares to connect with learning application by using MDM Zinc 3.0, Ms Access, Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3 and Adobe Flash CS3 with programming language that has connection with Adobe Flash CS3 that is programming language Action Script 2.0, meanwhile the design of making the application to use storyboard, use case diagram, activity diagram, and sequence diagram. The application is hoped to be able to change the students view in learning biology subject and also to change the method of learning in class.

*(Key words : Biology, Learning, Multimedia Development)*

## ABSTRAK

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa-siswi, yang membutuhkan pemahaman yang sulit jika hanya belajar melalui buku. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat metode belajar harus lebih berkembang agar dapat menciptakan generasi yang cerdas. Oleh karena itu, minat terhadap mata pelajaran biologi harus ditumbuhkan. Belajar tidak hanya dilakukan di sekolah tetapi juga bisa dilakukan di rumah dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Oleh dari itu, penulis bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran biologi guna menunjang sarana belajar yang sudah ada seperti buku dan laboratorium yang selama ini digunakan disekolah. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan *software-software* yang berhubungan dengan aplikasi pembelajaran yaitu menggunakan MDM Zinc 3.0, Ms Access, Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe flash CS3 serta bahasa pemrograman yang berhubungan dengan adobe flash CS3 yaitu bahasa pemrograman *ActionsScript 2.0*, sedangkan perancangan dalam pembuatan aplikasinya menggunakan *storyboard, use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram*. Aplikasi ini diharapkan dapat mengubah pandangan siswa dalam mempelajari pelajaran biologi serta mengubah metode belajar dikelas.

*(Kata kunci : Biologi, Pembelajaran, Pengembangan Multimedia)*