

ABSTRACT

Information technology users increasing along with the growth of technology, Education begin to innovate in various objects. A multimedias learning device can be used as of learning tools an interesting and easy to understand as an alternative in learning process. This research was intended to design and construct application story games education anti corruption based flash aims to resolving faced indonesian in anti corruption learning especially in morale of anti corruption values and build a against corruption manners. The development of system in the application is using Luther method, because this method suitable for the development of a system based on multimedia, so the application looks dynamic and attractive. The application made by using adobe flash professional cs6 and tested by black box method and applications can runs properly. After testing done, it can be said that the application can serve well and correctly. Application is expected to benefit and simplify learning anti corruption in a way that attracts for early childhood.

Keyword : Education, Anti Corruption, Adobe Flash Professional CS6.

*xiv+71 pages; 53 pictures; 6 tables
Bibliography: 21 (2002-2015)*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Para pengguna teknologi informasi semakin meningkat seiring dengan semakin berkembangnya teknologi, pendidikan pun mulai diinovasikan dalam berbagai objek. Perangkat pembelajaran multimedia dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menarik dan mudah untuk dipahami sehingga menjadi alternatif lain dalam sarana proses pembelajaran. Penelitian ini dimaksudkan, merancang dan membangun aplikasi *story game* edukasi anti korupsi berbasis *flash* bertujuan agar dapat membantu penyelesaian masalah yang dihadapi bangsa Indonesia dalam pembelajaran anti korupsi khususnya dalam menanamkan nilai anti korupsi dan membangun sikap berani melawan korupsi. Pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan metode Luther, karena metode ini cocok untuk pengembangan sistem berbasis multimedia sehingga aplikasi ini terlihat dinamis dan atraktif. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan diuji dengan menggunakan metode *Black Box* sehingga aplikasi dapat berjalan dengan semestinya. Setelah pengujian dilakukan, dapat dikatakan bahwa aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik dan benar. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah pembelajaran anti korupsi dengan cara yang menarik bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Pendidikan, Anti Korupsi, *Adobe Flash Professional CS6*.

xiv+71 halaman; 53 gambar; 6 tabel

Daftar acuan: 21 (2002-2015)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA