

## ABSTRAK

Permainan ini masuk kedalam kategori ”*board games*” seiring dengan munculnya monopoli, halma, ludo dan sebagainya. Bisa dilihat bahwa permainan ular tangga tradisional ini ringan (mudah dimengerti), sederhana peraturannya, mendidik dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan interaktif. Dalam perkembangan teknologi yang pesat saat ini, keberadaan *game* ular tangga sudah kurang populer. Untuk itu, perlu dilakukan penerapan teknologi pada *game* ular tangga.

Pada tugas akhir ini dibuat sebuah aplikasi *game* yang berguna untuk melatih daya ingat anak dengan menggunakan *flash card*. Kemampuan daya ingat pada anak dapat dioptimalkan dengan melakukan stimulasi-stimulasi yang tepat. Stimulasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti bermain, bercerita dan berkomunikasi. Dalam mengimplementasikan *flash card* pada aplikasi *game* ular tangga ini dibangun mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Konsep ini merupakan konsep awal yang dilakukan untuk mendeskripsi analisa terhadap kebutuhan aplikasi. Dalam pembangunan aplikasi game edukasi ini menggunakan software adobe flash cs6.

Hasil dari tugas akhir ini adalah terbangunnya aplikasi *game* yang mampu melatih daya ingat anak dan memberikan kemudahan bagi orang tua untuk memberikan pelajaran sambil bermain kepada anak.

Kata kunci: *flash card, daya ingat, permainan, ular tangga, pengembangan media game, adobe flash CS6,*

## ABSTRACT

The game is in the category of "board games" with the rise of monopoly, checkers, ludo and so on. It can be seen that traditional snakes and ladders game is light (easy to understand), simple rules, educate and entertain children in a positive way and interactive. In the rapid development of technology today, the presence of snakes and ladders game has been less popular. To that end, there should be the application of technology in the game of snakes and ladders.

In this final project created a game application that is useful to train the memory of children using flash card. Memory skills in children can be optimized by proper stimulations. The stimulation can be done with a variety of fun activities such as playing, storytelling and communicating. In implementing flash card in the game of snakes and ladders application was built following a software development methodology MDLC (Multimedia Development Life Cycle). This concept is the initial concept to describe analysis of application needs. In this educational game application development using Adobe Flash CS6 software.

Results of this thesis is to build a game application that is able to train memory makes it easy for children and parents to give lessons to the child while playing.

Keywords: flash card, memory, game, snakes and ladders, media development game, adobe flash CS6,