

ABSTRAK

Pendayagunaan teknologi informasi didalam dunia sejarah indonesia dan geografi sangat dibutuhkan oleh para pengajar dalam pembelajaran dan penerimaan materi serta informasi yang dibutuhkan, yaitu pemanfaatan *computer* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dibangunlah aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya indonesia ini, guna membantu Guru dan Murid dalam mempelajari teknik-teknik pada aplikasi ini, serta materi dan informasi tentang budaya Indonesia. Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia merupakan aplikasi pembelajaran yang bersifat *offline*, yang mengkhususkan pada pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode *Luther* hingga tahap pengujian. Pengujian aplikasi ini dilakukan *computer* dengan metode *Blackbox Testing*, Aplikasi ini dibangun menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*. Selain itu software yang digunakan dalam mengembangkan metode *Luther* ini yaitu *Adobe*. Aplikasi memiliki fitur materi untuk menunjang pengetahuan tentang budaya indonesia, fitur permainan kuis untuk mengasah dan menguji kemampuan belajar, serta terdapat fitur tutorial penggunaan aplikasi yang dilengkapi musik, suara dan teks.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu murid lebih interaktif dan mudah dalam mempelajari serta memahami budaya di Indonesia dalam bentuk visualisasi multimedia. Didalam aplikasi ini ada tiga jenis tools yang digunakan yaitu: *Adobe Flash CS5 Action Script 2.0*, dan *Adobe Photoshop CS5*.

Kata kunci : Pembelajaran, Interaktif, Negara Indonesia, Multimedia.