

## **ABSTRAKSI**

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat sangat mempengaruhi keinginan seseorang untuk mengembangkan permainan berbasis komputer. Aplikasi permainan berbasis komputer saat ini semakin banyak digemari oleh user. Permainan berbasis komputer itu dapat juga digunakan untuk menambah pengetahuan.

Dalam tugas akhir ini, akan dikembangkan aplikasi permainan HangMan berbasis komputer. Tujuan dari program permainan ini adalah untuk menguji keaktifan seseorang dalam perbendaharaan katanya. HangMan adalah permainan dalam 1 bidang yang dimainkan dengan cara memberi penekanan (mengklik) pada huruf abjad dari a sampai dengan z menggunakan mouse. Permainan ini dimainkan oleh 1 pemain dan 2 pemain.

Hasil akhir dari pengembangan perangkat-lunak ini adalah berupa aplikasi pengetahuan melalui permainan HangMan. Perangkat-lunak ini diberikan tampilan yang sederhana supaya mudah dimengerti oleh semua usia juga dilengkapi dengan animasi dan musik.

Dalam perancangan permainan HangMan berbasis komputer ini menggunakan perangkat lunak Visual Basic 6.0 dan perangkat lunak berbasis multimedia yang lainnya.

## **ABSTRACT**

Technology increase so fast and its very influence a desire lot of people to expand games based on computer. Now, games based on computer application more and more delight by user. Games based on computer can be used to increase knowledge too.

On this thesis, will be developed a Hangman;s game application program to test people for being active vocabulary. Hangman is a game that played with clicking on a character from a till z by using a mouse. This game can be playing with 1 and 2 player.

Result from development this software is it shaped knowledge application pass through Hangman's game. This software uses a simple presentation so can be understood for all age. This software is completed with music and animation.

The game has made using a Visual Basic 6.0 software and based on multimedia.