

## ABSTRAK

Pembuatan tugas akhir bertujuan untuk membuat Program Bantu Interaktif mengenai pengenalan dunia serangga dan daur hidupnya yang ditujukan untuk siswa-siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang berusia 12 hingga 15 tahun. Sebab hingga saat ini, masih sedikit terdapat program bantu yang bersifat interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik dan memudahkan cara belajar tentang pengenalan binatang terutama serangga bagi siswa-siswa berusia 12 hingga 15 tahun di sekolah-sekolah.

Pembuatan program dimulai dengan pengambilan gambar-gambar serangga dari literatur-literatur tentang serangga termasuk dari ensiklopedia dengan scanner. Hasil pengambilan gambar yang sudah tersimpan di *harddrive* tersebut kemudian diolah dengan fasilitas-fasilitas pengolah desain atau *image* sederhana yang dimiliki di beberapa perangkat lunak pengolah seperti Microsoft Photo Editor atau Corel Photo Paint. Hasil olahan tersebut dijadikan obyek yang dipadu dengan *properties* dan fasilitas dari Microsoft Visual Basic sehingga menjadi sebuah program interaktif yang *user-friendly*.

Hasil akhir yang didapat adalah sebuah Program Bantu Interaktif untuk mengenal dunia serangga dan daur hidupnya. Dengan visualisasi yang dimiliki Microsoft Visual Basic, menu-menu dalam Program Bantu Interaktif, terutama menu permainan, kesan interaktif yang *user-friendly* dapat dirasakan. Karena di setiap menunya, pengguna seolah-olah belajar sambil bermain tentang dunia serangga.