**HALAMAN MOTTO**

* Jika ada usaha, kemauan dan do’a pasti ada juga jalan keluarnya
* Kalau mau maju, janganlah takut untuk mencoba.
* Apa yang kita lakukan hari ini, akan menjadi cerminan buat masa depan kita.
* Orang yang peling cerdas adalah orang yang selalu mengingat akan mati dan bekerja keras mempersiapkan bakal guna menghadapi kematian tersebut.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

1. Alhamdulilah, segala puja dan puji hanya milik allah dan semoga kita senantiasa berada dalam bimbingan dan lindungan-Nya. Amin.
2. Ayah dan Ibu yang tercinta yang tlah membiayai kuliah sampai selesai.
3. Adik – adikku yang tersayang.
4. Kepada Bapak Sigit Anggoro, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan bagi penulis.
5. Kepada Ita Novitasari yang tlah memberi motivasi dan doronganku selama ini.
6. Sahabatku Hastari Utama yang tlah memberikan ide penulis untuk menyelesaikan skripsi dangan tepat waktu.
7. Sahabatku Petrus Dana yang tlah memberikan masukan - masukan penulis untuk menyelesaikan skripsi dangan tepat waktu.
8. Kepada para sahabat – sahabat penulis baik yang secara langsung maupun tidak langsung yang tlah memberikan masukan – masukan yang membangun.
9. Nusa dan bangsa serta Almamater.

**KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia\_Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “ANIMASI JARIMATIKA UNTUK ANAK MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0” adapun penyusunan skripsi ini diajukan seagai syarat salah satu syarat kelulusan jenjang Starata Satu, Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM yogyakarta.

Selajutnya dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langgsung maupun tidak secara langsung. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih ini di tunjukan kepada :

1. Bapak Prof. Ir. Prayoto, M.Sc., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.Kom., selaku Pembantu Ketua I, bidang akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Ibu Indra Yatini B, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Strata Satu (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
4. Ibu Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom., selaku Dosen Wali Jurusan Teknik Informatika Strata Satu (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sigit Anggoro, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan banyak membantu kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Septi Peni Wulandari selaku penemu metode Jrimatika dan Pusat Jarimatika Yogyakarta yang telah memberikan inspirasi dan penulis dapat memperoleh informasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Terakhir, kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan pengarahan dalam penyeleasian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih ada kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dalam bidang informatika bagi penulis khusnya maupun pembaca pada umumnya.

Jogyakarta, Juli 2009

Penulis

**INTISARI**

Setiap anak memiliki cara masing – masing dalam memahami pelajarn yang diterima. Dengan kondisi tersebut orang tua dan guru harus dapat mengetahui dengan tepat pendekatan yang cocok untuk anak – anaknya. Seperti halnya belajar berhitung. Untuk meningkatkan efektifitas belajar, para orang tua dan guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media yang lainnya.

Jari tangan juga merupakan alat yang dapat digunakan dalam berhitung. Dengan eksperimen yang tepat maka tercipta suatu metode berhitung yang memanfaatkan jari tangan yang disebut dengan metode jarimatika. Metode ini selain menggunakan media jari tangan juga memanfaatkan media suara sehingga anak – anak merasa belajar seperti bermain.

Untuk menarik minat anak – anak, maka metode jarimatika tersebut di buat animasikan dalam sebuah aplikasi komputer. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Acces 2000*. Aplikasi ini terdiri dari beberapa menu yaitu pengenalan angka yang terdiri dari angka satuan, puluhan, teman besar, teman kecil dan rumus. Menu latihan yang terdiri dari opersi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, dan juga quiz untuk mengetahui sejauh mana anak atau user dalam memahami perhitungan jarimatika. Dengan aplikasi jarimatika anak – anak dapat belajar berhitung menggunakan metode jarimatika secara mandiri dan hanya mencakup pada perhitungan satuan dan puluhan saja.

Kata kunci : Anak – anak, Jarimatika, Multimedia.