

ABSTRAK

Tenis meja adalah suatu olahraga dengan menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang di pukul dengan menggunakan raket diawali dengan pukulan pembuka (service) harus mampu menyebrangkan bola dan mengembalikan bola ke daerah lawan setelah bola itu memantul di daerah permainan sendiri. Seluruh kalangan masyarakat sangat meminati olah raga ini. Akan tetapi tidak semua masyarakat yang meminati tau tentang peraturan yang ada pada olahraga ini. Sehingga tidak sedikit masyarakat yang meminati olahraga ini hanya sekedar bermain tanpa mengetahui peraturan, cara bertahan dan cara menyerang. Maka diusulkan untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran tenis meja berbasis flash yang mencakup materi sejarah tenis meja, peraturan tenis meja dan gerakan tenis meja dalam bentuk animasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mendukung para peminat olah raga tenis meja dan meningkatkan pengetahuan teknik dasar permainan tenis meja.

Kata Kunci: tenis meja, masyarakat, flash, animasi