

ABSTRAK

Untuk memperkenalkan profesi pada usia dini diperlukan inovasi-inovasi agar siswa dapat mengerti apa sebenarnya peranan mereka di kalangan masyarakat. Sekarang ini banyak dari sebagian anak-anak yang meniru peranan orang tua mereka tanpa mengetahui pasti tugas yang dilakukan orang tua mereka. Kemudian pada usia kisaran 4-5 tahun adalah masa dimana perkembangannya sedang dibangun, siswa memasuki masa peka dan mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya dalam pengembangan seluruh potensi yang diminati. Siswa dapat belajar lebih interaktif dengan menggunakan komputer. Dengan menyajikan tampilan seperti gambar dan animasi serta penggunaan suara maka siswa akan lebih semangat dibanding menggunakan papan tulis dan buku saja.

Aplikasi belajar mengenal profesi ini berbasis desktop dan dibangun menggunakan metodologi SDLC model *waterfall* dengan bahasa pemrograman *action script* pada Adobe Flash. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini anak usia 4-5 tahun untuk mendeskripsikan suatu profesi agar mudah dipahami siswa TK Darul Hikam II.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Profesi, *Flash*, *Waterfall*, TK Darul Hikam.