

ABSTRAKSI

Diah Umami. 10102887

**APLIKASI PEMBUATAN ANIMASI PROPINSI DI INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN SWISHMAX.**

PI. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma, 2005

Kata kunci : Propinsi, Swishmax.

(x+37+Lampiran)

Informasi mengenai propinsi-propinsi di Indonesia dapat diketahui dari berbagai sumber informasi seperti buku, atlas, poster sampai melalui media internet. Bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar umumnya mengetahui dan mengenal propinsi-propinsi di Indonesia dari kurikulum mata pelajaran yang sangat berguna tetapi dari sekolah mereka. Hal ini mungkin merupakan suatu informasi yang sangat berguna tetapi dari sumber yang tidak dapat berubah jika ada sesuatu yang baru. Perancangan aplikasi tampilan animasi ini akan menampilkan secara umum hal-hal yang berkaitan dengan propinsi-propinsi seperti peta serta gambar-gambar ragam budaya yang ada. Pembuatan animasi propinsi-propinsi ini dapat di tambah atau dikembangkan lagi jika ada sesuatu yang berubah. Animasi yang dibuat masih sangat sederhana karena ditujukan untuk anak Sekolah Dasar. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan program Swishmax dengan system operasi yang bias digunakan adalah Windows 97,98,2000, Xp.

Daftar Pustaka (2004- 2005)