

P EMBUATAN APLIKASI PENGENALAN PESAWAT TEMPUR DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX DAN SWISH 2.0

Alwi¹
Budi Utami Fahnun²

Jurusan Manajemen
Informatika. Fakultas Ilmu
Komputer. Universitas
Gunadarma. 2007

²bufahnun@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi pengenalan pesawat tempur dengan menggunakan Macromedia Flash MX dan Swish 2.0. Aplikasi pengenalan pesawat tempur ini walaupun sederhana, tapi bisa memberikan informasi mengenai jenis-jenis pesawat tempur dan sejarahnya. Dalam pengenalan pesawat tempur ini selain tampilan gambar yang sederhana tapi menarik dan juga menyegarkan dan didukung oleh sound atau suara agar tidak membosankan.

Kata Kunci: aplikasi pengenalan, pesawat tempur, Macromedia Flash MX, Swish 2.0