

# **ANIMASI PANDUAN MEMBUAT ANEKAPARCEL DENGAN MENGGUNAKAN SWISHMAX**

**DINI SUHARTINI, IR. TETY ELIDA S., MM**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2004

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : animasi

Abstraksi :

Di latar belakang dengan adanya perkembangan dunia teknologi pada saat ini, terdapat berbagai macam sarana penyampaian Informasi, antara lain dengan Animasi. Dengan animasi penyampaian Informasi dapat lebih menarik dan lebih interaktif sehingga bagi orang yang menggunakannya tidak merasa bosan. Dalam Penulisan Ilmiah ini akan dibahas bagaimana membuat suatu animasi Panduan Membuat Aneka Parcel yang sederhana juga menarik. Panduan animasi ini menggunakan program aplikasi SWiSHmax. Dimana SWiSHmax itu merupakan aplikasi pemograman yang sangat mudah digunakan untuk membuat animasi yang kompleks, tanpa menggunakan program makromedia Flash.