

# **PEMBUATAN IKLAN THE COCACOLA COMPANY MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA SWISHMAX**

**ANNASTASIA KARINA KOLOAY, ARIES MUSLIM, SKom MM**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

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

kata kunci : swishmax

Abstraksi :

Sekarang banyak program-program alternative untuk pembuatan animasi flash selain program animasi dan multimedia dari macromedia sendiri. Jika ingin membuat sebuah animasi flash yang luar biasa yang sangat dinamis tanpa menggunakan flash, cobalah Swish. Swish adalah program animasi yang berbasis orientasi objek yang dapat membuat animasi objek vector dan bitmap sehingga ukuran filenya kecil. Program aplikasi swish dapat membuat efek-efek secara dramatis. Untuk menampilkan informasi mengenai iklan the cocacola company maka dibuatlah sebuah aplikasi multimedia menggunakan software Swishmax. Swish sangat cocok untuk para perancang web, animator, computer grafis, pelajar, mahasiswa, dosen, penggemar animasi, pembuatan judul film, dan sebagainya. Walau dalam penggunaannya ditujukan untuk para pemula yang ingin cepat membuat animasi flash, namun para pemakai flash yang sudah mahir pun dapat menggunakannya. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat program aplikasi yang menarik, mudah dipahami dan interaktif dalam memperkenalkan dan mempromosikan produk the cocacola company kepada masyarakat pada umumnya dengan menggunakan aplikasi swish serta dibuat untuk menutupi kelemahan dari penggunaan media cetak seperti brosur, majalah dan kesalahan pemasaran sehingga diharapkan dapat mengurangi biaya promosi dan meningkatkan jumlah penjualan secara efisien. Selain itu penulis juga dapat mengembangkan kreatifitas yang dimiliki.