

APLIKASI PENGENALAN OLAHRAGA SEPAKBOLA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

DIKHA RISHY FEBRIAN, DEASY INDAYANTI, SKOM, MMSI

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2005

Universitas Gunadarma

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

kata kunci :

Abstraksi :

Aplikasi program dengan menggunakan macromedia Flash Mx merupakan salah satu cara untuk membuat animasi yang tampilan gambarnya menarik dan tampak lebih nyata yang pada saat ini makin diminati oleh para penggunanya. Terutama karena cara penggunaan Flash MX sendiri yang mudah untuk dijalani dan didukung dengan Fitur yang semakin lengkap. Oleh karena itu disini penulis mencoba mengaplikasikan penggunaan Flash MX dalam pembuatan aplikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi pengetahuan tentang olahraga sepakbola. Metode yang digunakan penulis adalah dengan membaca buku-buku yang menunjang penulisan yang disebut dengan studi pustaka. Dan menanyakan secara langsung kepada nara sumber yang lebih mengetahui tentang olahraga sepakbola, yang disebut studi lapangan. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah menginformasikan sesuatu melalui media komputer akan lebih bagus dibandingkan dengan media lainnya. Tampilan gambar yang lebih hidup dan nyata dan mudah dalam penggunaannya. Namun aplikasi yang digunakan haruslah sederhana agar si pemakai mudah dalam menjalakkannya, tanpa harus waktu yang lama untuk mempelajarinya. Daftar Pustaka (2002-2004) iii