

ABSTRACT

Judul : APLIKASI PERMAINAN PUZZLE KONSENTRASI DALAM JARINGAN DENGAN MENGGUNAKAN SWISHMAX DAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6

NPM : 10702338

Nama : MOHAMMAD RENANDI IRZANI

Pembimbing :

Kata Kunci : Aplikasi, Jaringan

Halaman : (viii + 47 + Lampiran)

Perangkat komputer dinilai dapat memberikan kesan tersendiri dalam bermain.

Salah satu alasannya adalah karena dukungan komunikasi antar perangkat komputer yang memungkinkan suatu permainan dapat dimainkan bersamaan meskipun pada tempat yang berbeda. Sayangnya untuk membuat suatu aplikasi permainan dengan bahasa pemrograman yang umum dirasakan sedikit sukar. Tetapi dengan hadirnya aplikasi Macromedia Flash, membuat suatu aplikasi permainan dengan grafik dan animasi yang menarik menjadi lebih mudah. Selain itu file output dari aplikasi Macromedia Flash tersebut dapat dipadukan dengan bahasa pemrograman Visual Basic sehingga dapat dibuat suatu aplikasi yang dapat berkomunikasi antar perangkat komputer dan memiliki tampilan yang menarik. Oleh karena itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi permainan dengan kriteria tersebut.