

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN**



**PEMBUATAN ANIMASI PROSES TERBENTUNYA BATUAN  
SEDIMEN MENGGUNAKAN APLIKASI SWISHMAX**

**Daud Yusuf, S.Kom., M.Si**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
JURUSAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
2012**

1. judul penelitian : Pembuatan Animasi Proses Terbentuknya Batuan Sedimen Menggunakan Aplikasi SwishMax
2. ketua peneliti :
- Nama lengkap : Daud Yusuf, S.Kom., M.Si
- Jenis kelamin : Laki-laki
- NIP : 19790415 200801 1 015
- Jabatan struktural :
- Jabatan fungsional : Asisten ahli
- Fakultas/Jurusan : Matematika dan IPA/Fisika
- Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian UNG
- Alamat : Jalan Jend. Sudirman No. 6 Gorontalo
- Telepon/Fax : -
- Alamat Rumah : Perum Anggrindo II Blok A4 Liluwo
- Telp/Fax/Email : 085657115756/daud@ung.ac.id
3. Jangka Waktu Penelitian : 1 bulan
4. Pembiayaan
- Jumlah biaya yang diajukan ke dikti : Rp.5.000.000,-

Gorontalo , November 2012

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas MIPA**

  
**Prof. Dr. Evi P. Hulukati, M.Pd**  
**NIP. 19600530 198603 2 001**

**Ketua Peneliti**

  
**Daud Yusuf, S.Kom., M.Si**  
**NIP. 19790415 200801 1 015**

**Menyetujui**

**Ketua Lembaga Penelitian UNG**



  
**Dr. Hj. Fitryane Lihawa, M.Si**  
**NIP. 19691209 199303 2 001**

## Abstrak

Daud Yusuf. Pembuatan Animasi Proses Terbentunya Batuan Sedimen Menggunakan Aplikasi SwishMax.

Penelitian ini merupakan penelitian pembuatan produk. Input dari penelitian ini adalah bahasa pemrograman penelitian Java. Bahasa pemrograman tersebut digunakan pada aplikasi Swishmax untuk membuat animasi terbentuknya batuan sedimen pada suatu daerah tertentu. Hasil dari penelitian ini adalah animasi dengan format movie/video.

Kata kunci : Bahasa pemrograman, Swishmax, Batuan sedimen, Animasi.

No	Nama
1	Daud Yusuf