

PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA

JURUSAN KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6

YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun Oleh :

Ike Debylita

06.11.1128

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA JURUSAN KECANTIKAN DI SMK NEGERI 6
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun Oleh :

Ike Debylita

06.11.1128

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Jurusan
Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

IKE DEBYLITA

06.11.1128

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juni 2010

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Jurusan Kecantikan
di SMK Negeri 6 Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

IKE DEBYLITA

06.11.1128

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047**

Tanda Tangan

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302025**

**Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

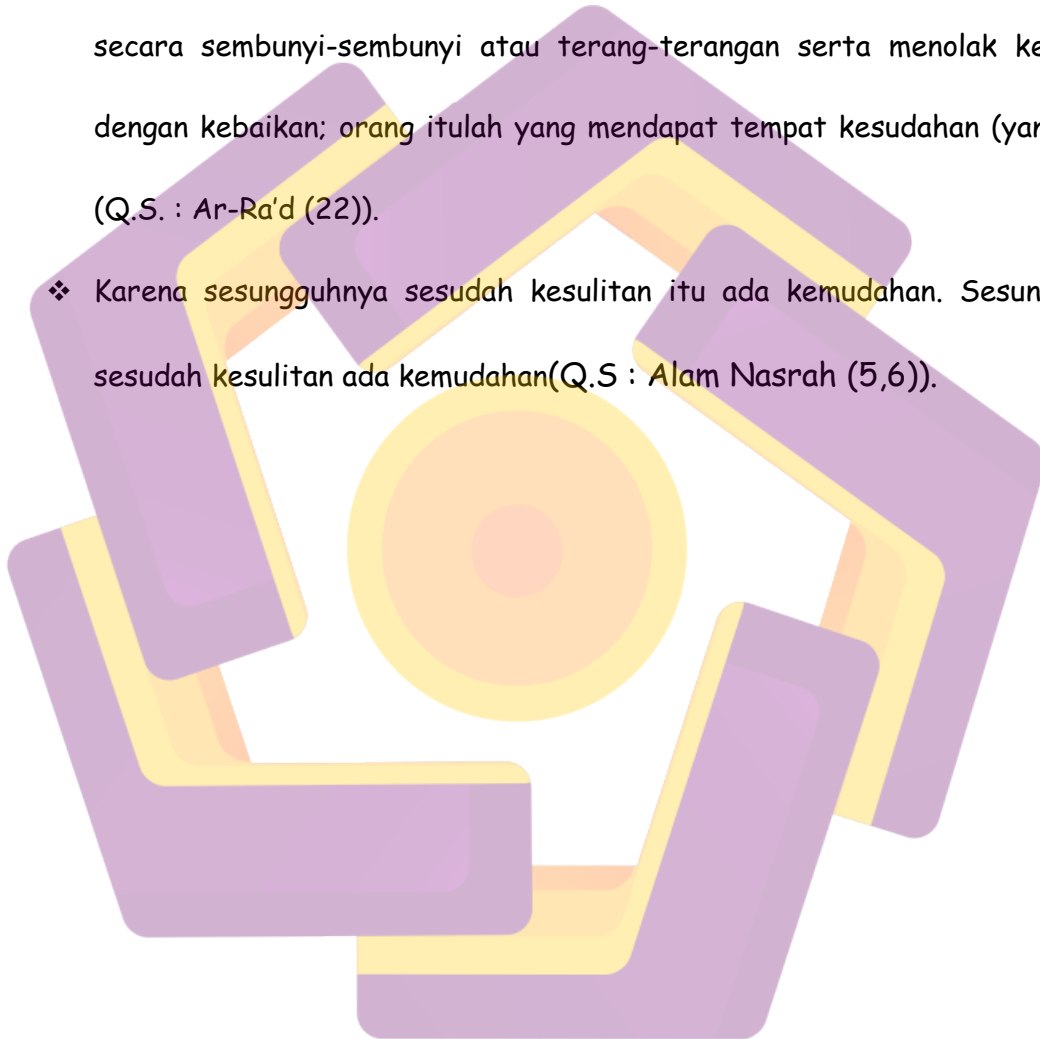
Yogyakarta, 24 Juni 2010

Ike Debylita

NIM. 06.11.1128

MOTTO

- ❖ Dan orang yang sabar karena mengharapkan keridaan Tuhannya, melaksanakan salat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami berikan kepada mereka, secara sembunyi-sembunyi atau terang-terangan serta menolak kejahatan dengan kebaikan; orang itulah yang mendapat tempat kesudahan (yang baik), (Q.S. : Ar-Ra'd (22)).
- ❖ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan(Q.S : Alam Nasrah (5,6)).



HALAMAN PERSEMBAHAN

“Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang baik”.

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- 🙏 Ayah ku Kinawan Tarigan yang telah memberikan kepercayaan, semangat dan selalu memahami apapun keinginan penulis. Selalu mengajarkan tentang betapa pentingnya hidup sederhana, jujur dan selalu mengingatkan untuk tidak pernah menjadi orang yang sombong.
- 🙏 Ibu ku Rostiyati yang selama ini mengajari penulis untuk menjadi seseorang yang kuat dalam menjalani hidup, yang selalu menjadi guru terbaik agar penulis selalu bersyukur menerima segala kekurangan, ikhlas dan sabar.
- 🙏 Abang ku Arizona (bg.Udik), kakak ku Aryanty Lestari(kak Ucis), adek ku Pagith Carolina (Agit), kakak ipar ku Ervina (kak pina) dan ponakan ku yang selalu mampu membuat aku terpana dengan kenakalan kalian, Ririe Marchella Vieona (Yiyi) dan Nurul Dezthella Vieona (Yuyu). Terima kasih untuk persaudaraan dan selalu membuat tegar. Maaf jika sering mengecewakan. ♡you all...

🙏 Keluarga besarku di Tanjung Uban, Pulau Bintan. Untuk nenek Rohana (Almarhum), kakek Rahim (Almarhum). Untuk Mamak dan Om KuMak Etin, Mak Ninik, Om Iyan (Almarhum), Om Nyong, Om Ucu, Tante Wati, Om Onang, Om an, Anti, Tante Ida, Tante Yanti. Untuk Sepupu ku Bg.Oni, Wiwie, Bg.Rudi, Cubink, Epoot, Ambar, Mandra, Ameng, Ncit, Tika, Topan, Suci, Angga, Sani, Dek Na. Terima kasih atas doa, support, cinta, kasih dan cerita dari jauh.

🙏 Keluarga besarku di Jakarta. Untuk Almarhum Opung dan kakek. Untuk Bibi, bapak tengah, bapak uda, mama tengah, mama uda, buat sepupuku Lius, Stevanus, Gaus. Terima kasih untuk segala support dan bimbingan.

🙏 Untuk saudara baruku Bapak, Ibug, Mbah, Om, Bule, Mas Heru, Mas Dedek, Mba Kent, Mba Pritta, Sulis, Maskur NDUT. Terima kasih untuk kesempatan mengenal budaya Jawa.

🙏 Untuk kakak, teman, sahabat, saudaraku Cicot, Emak, Onenk, Cempluk, Mb.Tian, Taduth, Mb.Desti, Bunda, Mb.Yunita, Kak Mansut dan Uda. Terima kasih selalu bersedia untuk mendengarkan segala ocehan ike yang gak pernah ada habisnya.

Kapan ya kita bisa 1 kost lagi??? Miss you all...



Untuk sahabatku SMP kumpulan Mak Joyah (Niken, Tya, Weni, Ika, Kecik, Selvi, Fitri), kumpulan Pak Joyah (Rama, Eka, Gugun, Rio, Syamsul). Terima kasih untuk putih-biru dan canda via HP, FB dan YM.

🙄 Untuk sahabatku SMA Pipith 'n keluarga, Opie 'n keluarga, p353x (Anton), Mengot (Abar), Dedi, Rimbut (Rina), Eka, Rima, Andiz, Yani, Inu, Gembul, Dadan, Na-one, Juju, Pace dan semua panitia reuni. Terima kasih untuk kisah putih abu-abu. Terima kasih untuk segala kenangan 7 tahun, tak akan terlupakan suasana Jogja.

🙄 Untuk Sahabatku Kuliah dewi-dewix S1TI-B (Nida 'n Novi), Uzi, Sugeng, Himawari, Adri, Angga, Bayu, Bembi, Iriel, Teguh, Ketut, Niniy, Intan, Amel, D'FREAK dan semua anak S1TI-B 2006. Terima kasih untuk kerjasama, lembur ngerjain tugas dan Bakso Pak Narto. Kapan ya kita bisa kuliah bareng lagi???

🙄 Terima kasih untuk isi kamar kost ku yang selalu membuat aku nyaman ada di tengah kalian.

🙄 Yang pertama belum tentu menjadi yang terakhir, tapi yang terakhir pasti jadi yang pertama. Untuk pahlawan yang arif dan bijaksana (muNYUK, muBI). Terima kasih untuk keberadaan dan terima kasih untuk satu hal yang tak pernah aku dapatkan darimu sedikitpun yaitu "EGOmU".

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera,M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.

4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Sri Mulyani selaku Kaprodi Jurusan Kecantikan yang telah memberikam ijin dan telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 24 Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5

1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Jadwal Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Multimedia	8
2.1.1 Definisi Multimedia	8
2.1.2 Sejarah Multimedia	10
2.1.3 Perkembangan Multimedia	10
2.1.4 Hukum Multimedia	11
2.1.5 Perangkat Keras Multimedia	12
2.1.6 Unit Masukan (Input/Output Device)	13
2.2 Obyek-obyek Multimedia	14
2.2.1 Teks	14
2.2.2 Grafik	15
2.2.3 Audio	15
2.2.4 Video	15
2.2.5 Animasi	16
2.3 Pengertian CD Interaktif	16
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	17
2.4.1 Struktur Linear	17
2.4.2 Struktur Hierarki	18

2.4.3	Struktur Menu	18
2.4.4	Struktur Jaringan	19
2.4.5	Struktur Kombinasi	20
2.5	Pengembangan Sistem Multimedia	21
2.5.1	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	23
2.5.2	Masalah dalam Sistem Multimedia	23
2.5.3	Merancang Konsep	23
2.5.4	Merancang Isi Multimedia	24
2.5.5	Merancang Story Board	24
2.5.6	Memproduksi Sistem Multimedia	24
2.5.7	Pengetesan Sistem Multimedia	24
2.5.8	Penggunaan Sistem Multimedia	25
2.5.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia	25
2.6	Perangkat Lunak Multimedia	25
2.6.1	Adobe Flash CS3	25
2.6.2	Adobe Photoshop CS3	27
2.6.3	CorelDraw X3	29
2.6.4	Adobe Audition 1.5	30
2.7	Definisi Belajar	31
2.7.1	Teori-teori Pembelajaran	32
2.7.2	Ciri-ciri Pembelajaran.....	33

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1 Gambaran Umum SMK Negeri 6 Yogyakarta	36
3.1.1 Sejarah SMK Negeri 6 Yogyakarta	37
3.1.2 Letak SMK Negeri 6 Yogyakarta	37
3.1.3 Visi dan Misi SMK Negeri 6 Yogyakarta	37
3.1.3.1 Visi	37
3.1.3.2 Misi	38
3.1.4 Tujuan SMK Negeri 6 Yogyakarta	40
3.1.5 Struktur Organisasi	42
3.1.6 Metode Pembelajaran	42
3.2 Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah, Kulit Kepala dan Rambut.....	42
3.2.1 Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah	42
3.2.1.1 Pengertian Kulit	45
3.2.1.2 Struktur Kulit	45
3.2.1.3 Fungsi Kulit	46
3.2.1.4 Jenis – jenis Kulit	48
3.2.1.5 Kelainan – kelainan Kulit	49
3.2.1.6 Tips Menjaga Kecantikan dan Kesehatan Kulit (penuaan dini)	49
3.2.2 Anatomi dan Fisiologi Kulit Kepala dan Rambut	49

3.2.2.1 Pengertian Rambut	50
3.2.2.2 Struktur Rambut	53
3.2.2.3 Susunan Rambut	53
3.2.2.4 Klasifikasi Rambut	56
3.2.2.5 Jenis Kulit Kepala dan Rambut	57
3.2.2.6 Kelainan-kelainan Kulit Kepala	59
3.2.2.7 Kelainan-kelainan Pada Rambut	61
3.2.2.8 Tips Menjaga Kesehatan Kulit Kepala dan Rambut	61
3.3 Analisis Sistem	62
3.3.1 Identifikasi Masalah	62
3.3.2 Analisis Kelemahan Sistem	62
3.3.2.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	63
3.3.2.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	63
3.3.2.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	63
3.3.2.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	63
3.3.2.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	64
3.3.2.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	64
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	65
3.3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	65
3.3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	66
3.3.3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	68
3.3.4 Analisis Biaya dan Manfaat	68
3.3.4.1 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	69

3.3.4.2 Metode Periode Pengembalian (<i>Playback Period</i>)	71
3.3.4.3 Metode Pengembalian Investasi (<i>Return of Investment=ROI</i>)	73
3.3.4.4 Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>)	73
3.3.5 Analisis Kelayakan	73
3.3.5.1 Faktor Teknologi	73
3.3.5.2 Faktor Operasional	74
3.3.5.3 Faktor Ekonomi	74
3.3.5.4 Faktor Hukum	74
3.3.5.5 Faktor Jadwal	74
3.3.5.6 Faktor Strategik	74
3.4 Perancangan Sistem	75
3.4.1 Merancang Konsep	79
3.4.2 Merancang Isi	80
3.4.3 Merancang Naskah	87
3.5 Perancangan Grafik	87
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	87
4.1 Memproduksi Sistem	88
4.1.1 Membuat Background	96
4.1.1.1 Pengolahan Gambar Pendukung	96
4.1.2 Mengatur Ukuran Halaman	97
4.1.3 Mengimpor Objek Menu Utama	98
4.1.4 Pembuatan Simbol	98
4.1.5 Pembuatan Animasi	100

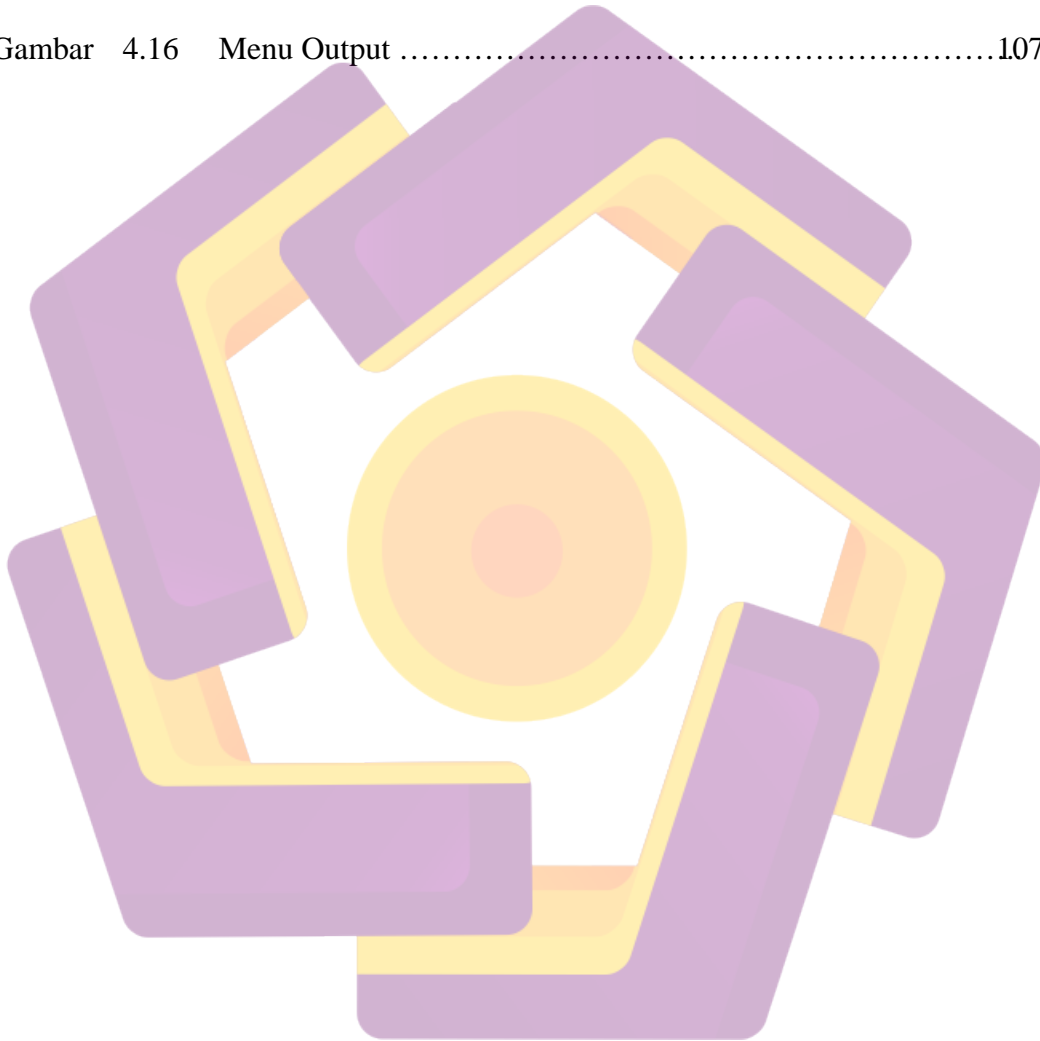
4.1.6 Menghubungkan Antar Halaman	101
4.1.7 Membuat File EXE	101
4.1.8 Tampilan Aplikasi	101
4.1.8.1 Menu Intro	102
4.1.8.2 Menu Halaman Depan	103
4.1.8.3 Menu Kulit Wajah	104
4.1.8.4 Menu Kuis Kulit Wajah	105
4.1.8.5 Menu Kulit Kepala dan Rambut	107
4.1.8.6 Menu Kuis Kulit Kepala dan Rambut	107
4.1.8.7 Menu Output	108
4.2 Implementasi Sistem	109
4.2.1 Pengetesan Umum	111
4.2.2 Pengetesan Pemakai	112
4.3 Memelihara Sistem	112
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Linier	18	18
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	18	18
Gambar 2.3	Struktur Menu	19	19
Gambar 2.4	Struktur Jaringan	19	19
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi	20	20
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	21	21
Gambar 2.7	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22	22
Gambar 2.8	Interface Adobe Flash CS3	26	26
Gambar 2.9	Interface Adobe Photoshop CS3	28	28
Gambar 2.10	Interface CorelDraw X3	29	29
Gambar 2.11	Interface Adobe Audition	30	30
Gambar 3.1	Struktur Organisasi SMK Negeri 6 Yogyakarta	38	38
Gambar 3.2	Guru Menulis Materi Pelajaran di Papan Tulis	40	40
Gambar 3.3	Guru Memberi Penjelasan Materi di Tengah Para Siswa	41	41
Gambar 3.4	Kulit Siswa Sebagai Contoh dari Penjelasan Materi Pelajaran	41	41
Gambar 3.5	Skema Bagian - bagian Kulit	42	42
Gambar 3.6	Penampang Lapisan Kulit Ari (<i>Epidermis</i>)	43	43
Gambar 3.7	Penampang Kulit Jangat (<i>Dermis</i>)	44	44

Gambar 3.8	Penampang Jaringan Ikat Bawah Kulit (<i>Hypodermis</i>)	44	44
Gambar 3.9	Anatomi Rambut	49	49
Gambar 3.10	Akar Rambut	51	51
Gambar 3.11	Batang Rambut	52	52
Gambar 3.12	Bentuk Rambut	52	52
Gambar 3.13	Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki.....	76	76
Gambar 3.14	Tampilan Menu Intro.....	80	80
Gambar 3.15	Tampilan Menu Halaman Depan.....	81	81
Gambar 3.16	Tampilan Menu Anatomi dan Fisiologi Kulit Wajah	82	82
Gambar 3.17	Tampilan Menu Kuis Kulit Wajah.....	83	83
Gambar 3.18	Tampilan Menu Kulit Kepala dan Rambut	84	84
Gambar 3.19	Tampilan Menu Kuis Kepala dan Rambut	85	85
Gambar 3.20	Menu Output	86	86
Gambar 4.1	Mengatur Ukuran File Adobe Photoshop CS3	88	88
Gambar 4.2	Tampilan Adobe Photoshop CS3 pada Pembuatan Background	88	88
Gambar 4.3	Pengaturan Ukuran Halaman	96	96
Gambar 4.4	Import Files	97	97
Gambar 4.5	Tampilan Pembuatan Simbol Button	97	97
Gambar 4.6	Tampilan Animasi Create Shape Tween	98	98
Gambar 4.7	Tampilan Timeline	99	99
Gambar 4.8	Tampilan Script	99	99
Gambar 4.9	Membuat file EXE	100	100
Gambar 4.10	Menu Intro... ..	101	101

Gambar 4.11	Menu Halaman Depan.....	101	101
Gambar 4.12	Menu Kulit Wajah	102	102
Gambar 4.13	Menu Kuis Kulit Wajah	103	103
Gambar 4.14	Menu Kulit Kepala dan Rambut	104	104
Gambar 4.15	Menu Kuis Kulit Kepala dan Rambut	105	105
Gambar 4.16	Menu Output	107	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Penelitian.....	7
Tabel 3.1	Daftar Spesifikasi Perangkat Keras.....	64
Tabel 3.2	Daftar Spesifikasi Perangkat Lunak.....	65
Tabel 3.3	Daftar Spesifikasi Sumber Daya Manusia.....	66
Tabel 3.4	Rincian Biaya dan Manfaat.....	67
Tabel 3.5	Kesimpulan.....	72
Tabel 4.1	Pengolahan Gambar Pendukung pada Intro.....	89
Tabel 4.2	Pengolahan Gambar Pendukung pada Halaman Depan.....	89
Tabel 4.3	Pengolahan Gambar Pendukung pada Kulit Wajah.....	90
Tabel 4.4	Pengolahan Gambar Pendukung pada Kulit Kepala dan Rambut.....	92
Tabel 4.5	Daftar Pertanyaan.....	110

INTISARI

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu lembaga pendidikan atau sekolah, begitu juga dalam proses belajar mengajar. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer, dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer.

CD Interaktif merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam bentuk visual. Dengan adanya CD Interaktif telah mengubah cara belajar siswa karena penyampain materi sekolah tidak hanya tulisan yaitu juga melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain sehingga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Penerapan CD Interaktif dalam memvisualisasikan materi pelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta untuk menyerap materi yang di sampaikan oleh guru bidang studi.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengetengahkan judul “Pembuatan CD Interaktif sebagai media pembelajaran pada jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta” dalam penyusunan skripsi. Dengan diambilnya judul tersebut terkandung satu maksud dan tujuan utama yaitu untuk membantu guru bidang studi dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa dalam penyerapan materi pelajaran. Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan CD Interaktif tersebut adalah: Macromedia Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, CorelDraw, Adobe Audition 1.5.

ABSTRACT

Very supportive and technological sophistication needed to help accelerate the performance in an educational institution or school, as well as in teaching and learning. Computer technology has been widely used among others in the educational, office, industrial, tourism, entertainment, military, and almost all have applied computer technology.

Interactive CD is one great way to ease the process of learning and teaching in visual form. With the CD interactive has changed the way students learn because schools are not only written material that is also through media images, text, audio (voices), animations and video that interact and integrate with one another so as to produce something more interesting and alive. Implementations of Interactive CD in visualizing this subject matter is expected to help students majoring in SMK Negeri 6 Beauty Yogyakarta to absorb the material in the teacher convey by field of study. From the discussion above, the writer is interested to present the title :Making Interactive CD as a medium of learning in the beauty department at SMK ngeri 6 Yogyakarta” in preparing the thesis.

With such a title he took contained a single purpose and primary goal is to help teachers study areas in delivering course material and facilitate the absorption of students in course material. The software that is used in the manufacture of Interactive CD are: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, CorelDraw X3, Adobe Audition 1.5.

Keywords : *Interactive CD, Instructional media*