

**PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA untuk
MENGENALKAN NAMA BENDA, BILANGAN dan MAKHLUK HIDUP
BAGI ANAK PRA-SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan ujian untuk memperoleh gelar
sarjana komputer pada jurusan teknik informatika

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun oleh :

EMY AHMAD PANAWA

05.11.0724

Program Studi Strata 1

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“STMIK AMIKOM”

Yogyakarta

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA untuk
MENGENALKAN NAMA BENDA, BILANGAN dan MAKHLUK HIDUP
BAGI ANAK PRA-SEKOLAH DASAR**



Ketua

Dosen Pembimbing

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Program Strata I Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Nama : Emy Ahmad Panawa
NIM : 05.11.0724
Hari :
Tanggal :
Jam :
Tempat : STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji :

Penguji I

(Hanif Al Fatta, M. Kom)

Penguji II

Penguji III

(.....)

(.....)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah....

Puji dan Syukurku.... kepada Allah SWT atas segala Anugerah yang telah diberikan selama ini (Thank's God!) dan junjunganku Nabi Muhammad SAW....

Tulisan ini kupersembahkan untuk....

Bapak dan ibuku tercinta yang sangat aku sayangi, terima kasih atas kasih sayang, perhatian dan do'a serta bimbingannya selama ini

Keluarga besarku, ke-11 saudaraku yang telah memberikan dorongan juga bantuan selama ini sehingga kami bias seperti sekarang ini

*Special thank's to Dian Liv makasih atas support, cinta dan kesetiaan, juga kesabarannya dalam menghadapi sikapku yang seperti ini
Aku S'lalu sayang Kamu.*

*Sahabat-sahabatku "Risyap, Doni, Anton, Siti, Agus, Diana", makasih atas persahabatan & kasih sayang yang kalian berikan. Aku kan s'lalu menyayangi kalian s'mua.
You're always in my heart.....*

Rekan – rekan SITI-A angkatan 2005 makasih atas persahabatannya selama di AMIKOM, terlalu banyak kisah menyenangkan dan menyebarkan bersama kalian yang tak kan mungkin aku lupakan selamanya.

Teman – teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, makasih atas dukungan dan motivasinya.

MOTTO

*“Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah suatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha mengetahui”
(QS. Al – Anfaal : 53)*

*Jadilah manusia yang berguna bagi orang lain, dan janganlah sekali-kali menjadi manusia yang membebankan dirinya pada orang lain, karena perbuatan itu sangatlah hina.
(panawa)*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENGENALKAN NAMA BENDA, BILANGAN DAN MAKHLUK HIDUP BAGI ANAK PRA-SEKOLAH DASAR.**

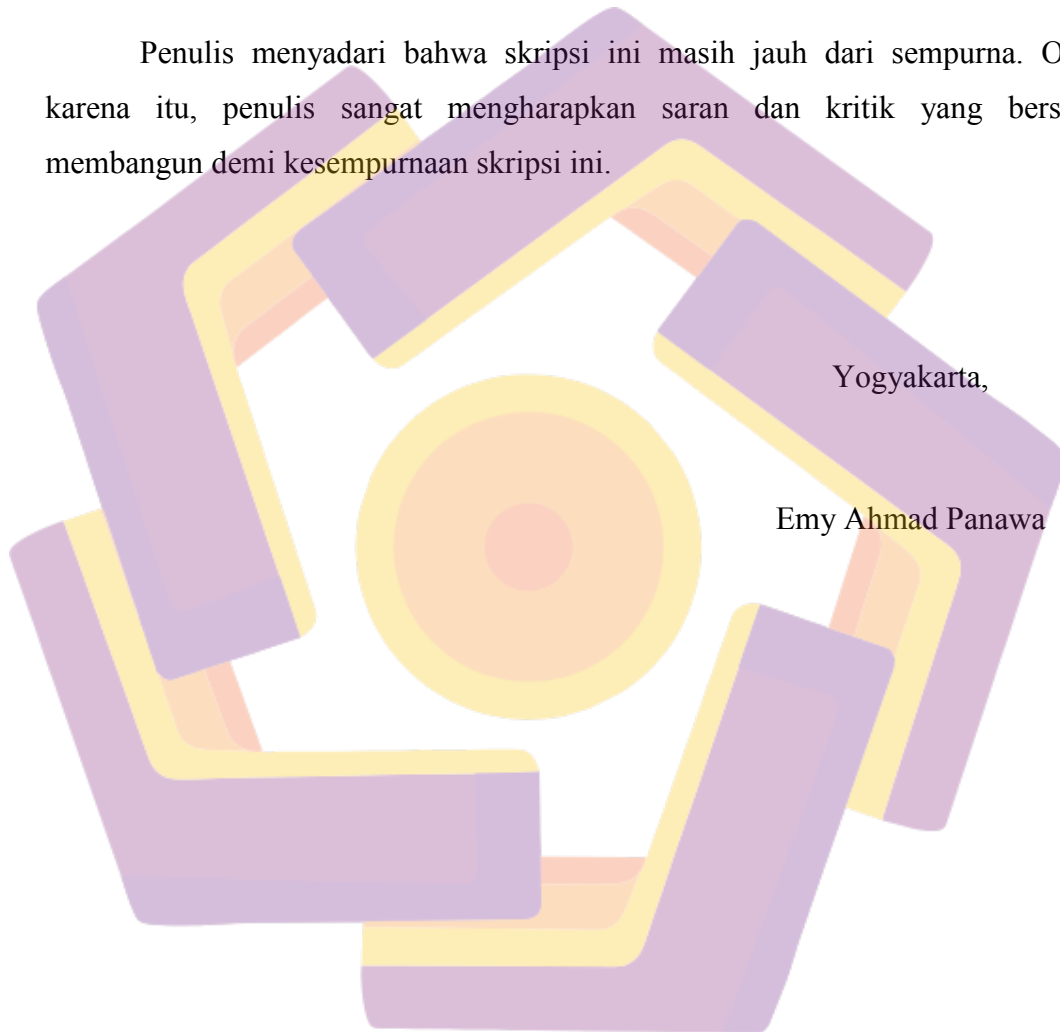
Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Strata 1 Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak sekali mendapat dukungan bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak/ Ibu yang telah memberikan dukungan baik Materiil maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap akhir dalam suatu perkuliahan.
2. Bapak. Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah membantu dengan memberikan bimbingan secara ikhlas dan sabar.
5. Ibu Siti selaku Kepala Sekolah RA AL-HIDAYAH yang telah memberikan ijin kepada penulis dalam melakukan penelitian.

6. Seluruh Dosen-dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah
7. Teman-teman S1TI-A angkatan 2005 dan juga semua pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung proses pembuatan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan.

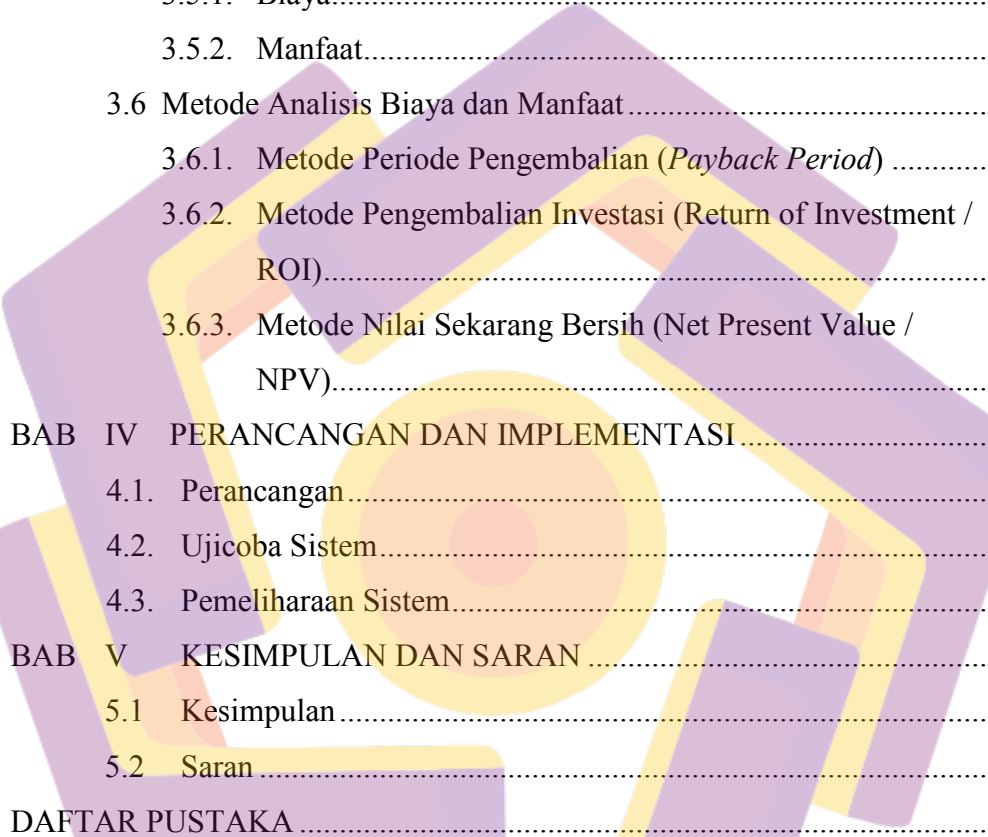
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Bagi Penulis	3
1.4.2. Bagi Pembaca	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	
2.2 Konsep Dasar Multimedia	
2.2.1 Pengertian Multimedia	
2.2.2 Pentingnya Multimedia	
2.2.3 Perkembangan Multimedia	
2.2.4 Objek-objek Multimedia	
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia	
2.3.1 Struktur Linear	
2.3.2 Struktur Menu	

2.3.3	Struktur Hirarki
2.3.4	Struktur Jaringan
2.3.5	Struktur Kombinasi
2.4	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia...
2.4.1	Mendefinisikan Masalah
2.4.2	Merancang Konsep.....
2.4.3	Merancang Isi
2.4.4	Menulis Naskah
2.4.5	Merancang Grafik
2.4.6	Memproduksi Sistem.....
2.4.7	Melakukan Tes Sistem
2.4.8	Menggunakan Sisitem
2.4.9	Mememlihara Sistem.....
2.5	Software Yang Digunakan
2.5.1	Macromedia Flash MX 2004.....
2.5.2	Adobe Photoshop CS3
2.5.3	Adobe Audition 1.5
BAB III	ANANLISIS SYSTEM MULTIMEDIA
3.1	Identifikasi Masalah
3.2	Ananlisis PIECES
3.2.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)
3.2.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)
3.2.3	Analisis Ekonomi (<i>Econimic</i>)
3.2.4	Analisisi Pengendalian (<i>Control</i>).....
3.2.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)
3.2.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....
3.3	Ananlisi Kebutuhan Sisitem.....
3.3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)
3.3.2	Perangkat Lunak (Software).....
3.3.3	Perangkat Otak (Brainware).....
3.4	Analisis Kelayakan.....



3.4.1.	Kelayakan Operasional
3.4.2.	Kelayakan Hukum.....
3.4.3.	Kelayakan Teknologi
3.4.4.	Kelayakan Ekonomi
3.5	Analisis Biaya dan Manfaat
3.5.1.	Biaya.....
3.5.2.	Manfaat.....
3.6	Metode Analisis Biaya dan Manfaat
3.6.1.	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>)
3.6.2.	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return of Investment / ROI</i>).....
3.6.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value / NPV</i>).....
BAB IV	PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....
4.1.	Perancangan.....
4.2.	Ujicoba Sistem.....
4.3.	Pemeliharaan Sistem.....
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN
5.1	Kesimpulan
5.2	Saran
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linear	
Gambar 2.2. Struktur Menu	
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	
Gambar 2.4. Struktur Jaringan	
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi	
Gambar 2.6. Bagan Proses Pengembangan Sisitem Multimedia	
Gambar 2.7. Tampilan Awal Macromedie Flash MX 2004	
Gambar 2.8. Area Kerja Macromedia Flash MX Professional 2004	
Gambar 2.9. Tampilan Adobe PhotoShop CS3	
Gambar 2.10. Interface Adobe Audition	
Gambar 4.1.	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya Dan Manfaat.....

