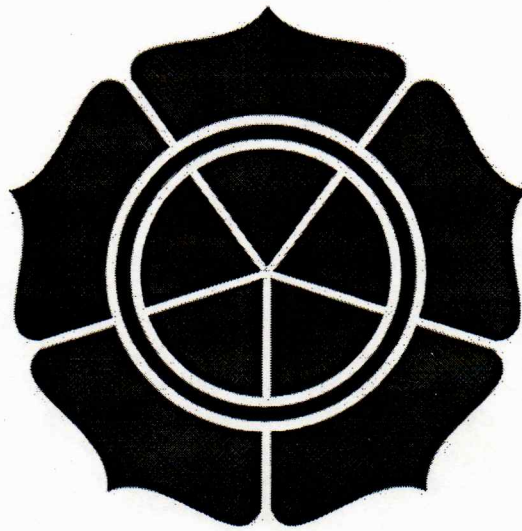


**MEDIA BELAJAR "MENGENALKAN NAMA-NAMA HEWAN" UNTUK
ANAK-ANAK BERBAHASA INGGRIS**

Tugas Akhir



Disusun oleh:

Immanuel Endra Kusuma

05.01.2025

**DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM" YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

Media Belajar "Mengenalkan Nama-nama Hewan" Untuk Anak

Berbahasa Inggris

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma III jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM)

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Melwin Syafrizal", is written over the text "Dosen Pembimbing".

(Melwin Syafrizal, S.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir dengan judul “Media Belajar ‘Mengenalkan Nama-Nama Hewan’ Untuk Anak Berbahasa Inggris” ini telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji STMIK AMIKOM Yogyakarta pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 17 Mei 2008
Pukul : 11:30
Tempat : ruang Network

Peserta :

Imanuel Endra Kusuma

05.01.2025

Tim Penguji

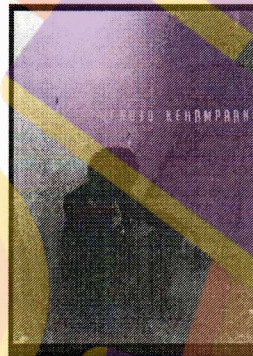
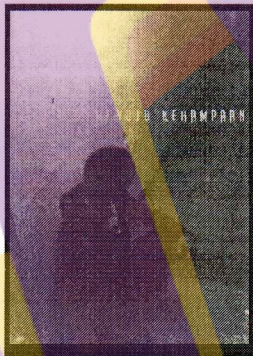
Penguji I

Penguji II


(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)


(Ema Utami, S.Si, M.Kom)

- × wad nag **pasqibraqa**. nag posi. nag **dogone**. nag ipa l. nag **kinoy**. nag urdw. .
 - × nag' **psm**. . thx wad kbersamaanna bro
 - × tag iuppa wad **pa meiwin** ma **tim penguy** ud baex bevdh ewy ma quw. makacii iap par buk. .
 - × special wad band' iank tiah mengisi hari' quw. . **Joey Jumper** . **Underoath** . **alone at last** . **30 seconds to mars** . **Story of the year** . **saosin** . **the used** . **Slipknot** . **taking back sunday** . **alesana**. **avenged sevenfold** . **bullet for my valentine** . **finch** . **mer** . **the black dahlia murder** . **paramore** . .
- LET'S SCREAM !!!!!!!**



**Alone At Last - Amarah, Senyum dan
Air Mata**

tangisi saat ku tak ada disini
putus hasratku takkan mati
puisiku palsu penuh kecewa
pilah pengaman doktrinmu
kunci mulutku ... cinta hulu ledakku
sumbui hangat bunyi lidahmu
timpa tanganku dan ...

**SISAKANLAH ... (tangisi hidupku)
KELAM ... (tangisi waktuku)
PEKATKANLAH ... (tangisi lakumu)
KACA ... (tangisi akalku)
JANGAN PERCAYA**

binasakan benci tertekan
ancaman terdengar pelan
sesak langkah masa depanmu dan ...

**LELAH PALANGI LANGKAH
DARAH KU SEKA
LELAH PALANGI LANGKAH
DARAH KU SEKA
TERLINTAS DAN**

Jangan pernah terlintas
Jangan melangkah lepas
Bila melihat cinta
Jangan menahan marah
Jiwa inginkan hampa
Deras alirkan luka derita

**NYAWA PERIH TANGANKU TERPISAH
PAKU LAMANYA SAKITKU TERLINTAS
CAMPakkan SEMUA JANJI PALSUKU
OMONG KOSONG MENTAH ITU JANJIKU
ANJING!! KALIMAT YANG TERLINTAS
SAAT FOKUS HANCURNYA HIDUPKU
MULAI KUHJAM CARA YANG SAMA
AMPUNAN LANGKAH SEBUAH SIKSA**

Jolly Jumper - Siklus Tanpa Arah

terdiam terjebak dalam ruang & waktu
terhanyut dalam mimpi yang semu
KUNCI !!!

sendiri ... **INGIN KU TERIAK !!!**
mencari makna hidup ini ... **EMOSIKU !!!**
terus mencari ... terdiam ... **TERUS
BERGUNCANG !!!**

biar ... kutentukan
KUTENTUKAN !!!
hidup mati ku sendiri
jangan hiraukan ... ku tlah lelah
KU TLAH LELAH !!!

berjalan ntah ada dimana
hilang arah dan takkan terkendali ...
KUNCI !!!

sendiri ... **INGIN KU TERIAK !!!**
mencari makna hidup ini ... **EMOSIKU !!!**
terus mencari ... terdiam ... **TERUS
BERGUNCANG !!!**

*dan kini ... ku mencari ...
arti ... hidup ini ...
telah lama kucoba
hilangkan rasa hampa
semakin dalam ku rasa !!!

MOTTO

1. Jawab Yesus kepadanya : **“Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap akal budimu. Itulah hukum yang terutama dan yang pertama. Dan hukum yang kedua, yang sama dengan itu, ialah : **Kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri.** Pada kedua hukum inilah tergantung seluruh hukum Taurat dan kitab para nabi.”**

(Matius 22 : 37-40)

2. Yesus mendekati mereka dan berkata : **“Kepada-Ku telah diberikan segala kuasa di sorga dan di bumi. Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu. Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai kepada akhir zaman.”**

(Matius 28 : 18-20)

3. Kasih karunia Tuhan Yesus menyertai kamu sekalian! Amin.

(Wahyu 22 : 21)

KATA PENGANTAR

Puji syukur, saya panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Media Belajar ‘Mengenalkan Nama-nama Hewan’ Untuk Anak Berbahasa Inggris”.

Dalam hal ini saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak, sehingga Tugas Akhir ini dapat tersusun dengan baik. Tanpa bantuan dari berbagai pihak tentunya kami mengalami banyak kesulitan. Pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Tuhan YME atas segala limpahan rahmat dan karunia yang diberikan.
2. Orang tua tercinta.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
5. Para dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang mengajarkan ilmunya.
6. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Saya menyadari, Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan di masa datang.

Akhir kata saya mengucapkan banyak terimakasih.

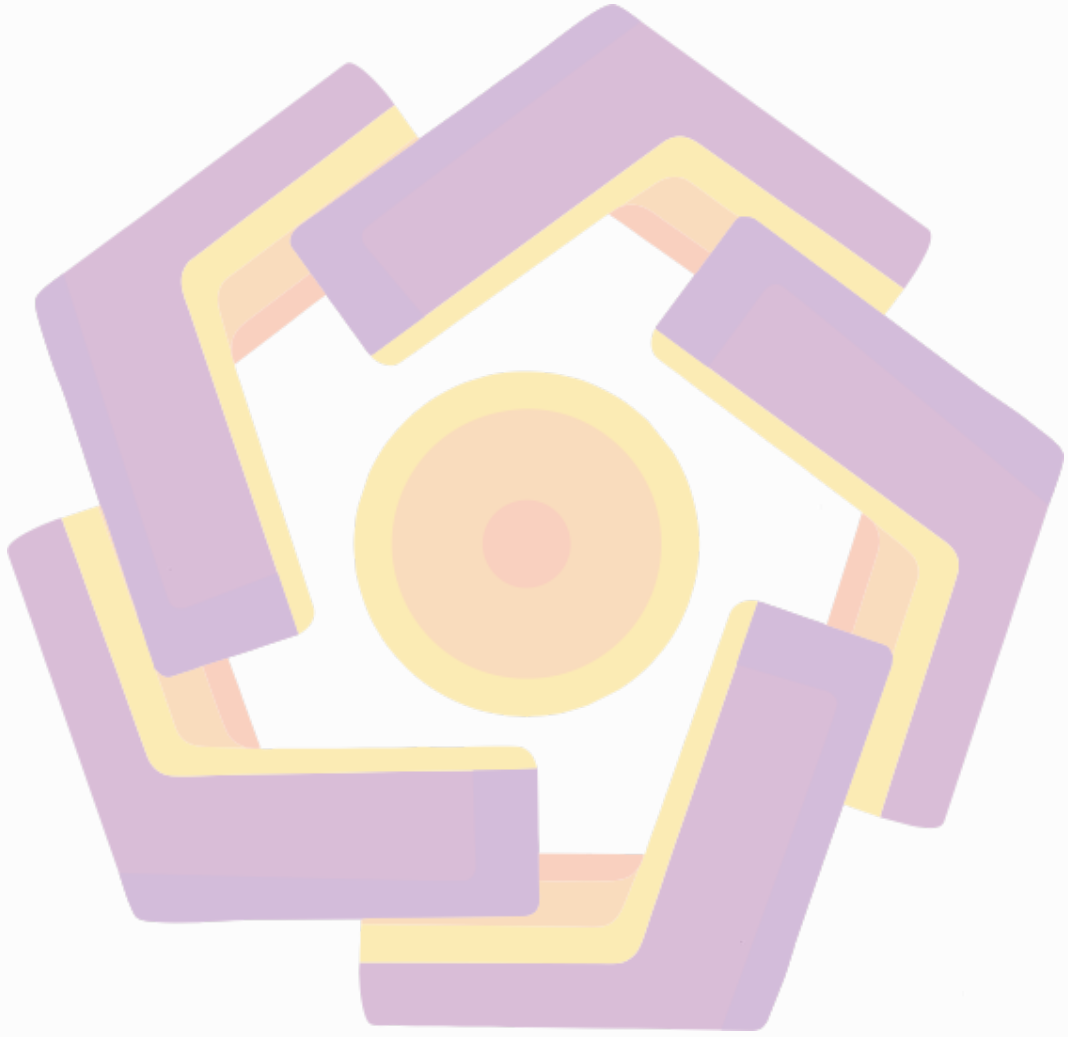
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Metode Pelaksanaan	4
F. Sistematika Penulisan	4
G. Laporan Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	7
A. Peranan Multimedia	7
B. Definisi Multimedia	8
C. Objek-Objek Multimedia	9
1. Teks	9
2. Grafik	9
3. Suara	9
4. Video	10
5. Animasi	10
D. Kategori Multimedia	10

1. Interaktif	10
2. Linear	11
E. Struktur Informasi Multimedia	12
1. Struktur Linear	12
2. Struktur Hierarki	13
3. Struktur Piramida	14
4. Struktur Polar	14
F. Langkah-Langkah Mengembangkan Multimedia	15
G. Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia	19
H. Perangkat Keras Yang Digunakan	24
BAB III TINJAUAN UMUM	26
A. Tinjauan Desain	26
B. Struktur Diagram Program	27
C. Rancangan Interface	29
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Mendefinisikan Masalah	33
B. Merancang Konsep	33
C. Merancang Isi	34
D. Merancang Naskah	44
E. Merancang Grafik	44
F. Memproduksi Sistem	55
1. Mengolah dan Membuat Grafik	55
2. Mengolah Suara	58
3. Membuat Animasi	60
4. Penggabungan Pada Macromedia Director MX 2004	61
G. Melakukan Tes	62
H. Menggunakan Sistem	65
I. Implementasi Sistem	66

BAB V PENUTUP 78
 A. Kesimpulan 78
 B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN

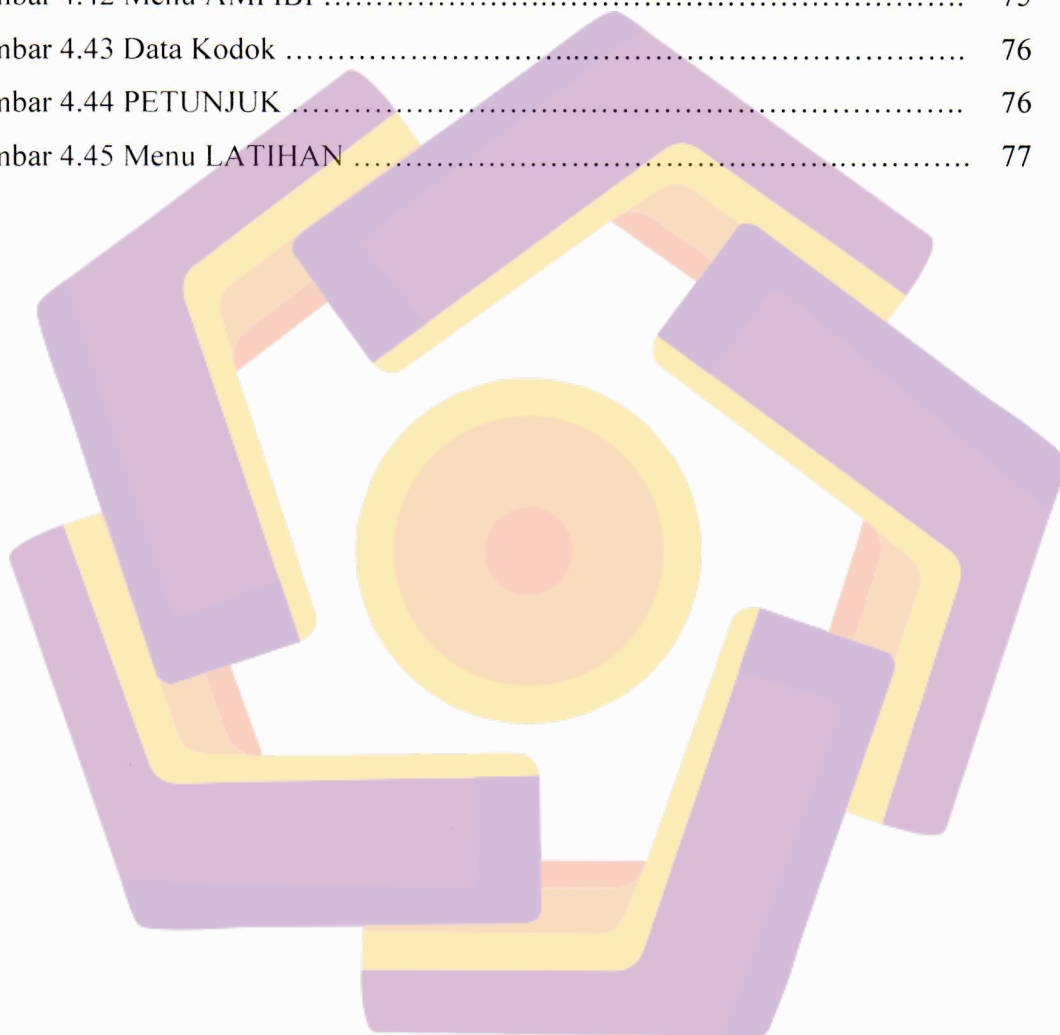


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan alur multimedia interaktif	11
Gambar 2.2 Bagan alur multimedia lancar	12
Gambar 2.3 Struktur Linear	13
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Piramida	14
Gambar 2.6 Struktur Polar	15
Gambar 2.7 Icon	15
Gambar 2.8 Siklus Pengembangan System Multimedia	18
Gambar 2.9 Tampilan Macromedia Director MX	20
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Photoshop CS2	21
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Illustrator CS2	22
Gambar 2.12 Tampilan Audition 1.5	23
Gambar 2.13 Tampilan Macromedia Flash MX	24
Gambar 3.1 Struktur Hybrid	28
Gambar 3.2 Tampilan sebuah ajakan	29
Gambar 3.3 Menu Utama	30
Gambar 3.4 Tampilan hewan yang akan dipilih	31
Gambar 3.5 Tampilan Data Hewan	32
Gambar 4.1 Alur Diagram Aplikasi	35
Gambar 4.2 Menu Pembuka	44
Gambar 4.3 Menu Pilihan	45
Gambar 4.4 Menu PIECES (1)	46
Gambar 4.5 Menu PIECES (2)	47
Gambar 4.6 Menu REPTIL	48
Gambar 4.7 Menu UNGGAS	49
Gambar 4.8 Menu MAMALIA (1)	50

Gambar 4.9 Menu MAMALIA (2)	50
Gambar 4.10 Menu MAMALIA (3)	51
Gambar 4.11 Menu SERANGGA	52
Gambar 4.12 Menu AMFIBI	53
Gambar 4.13 PETUNJUK dalam Menu LATIHAN	54
Gambar 4.14 Menu LATIHAN	54
Gambar 4.15 Siklus dari software yang dipakai	55
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Background	56
Gambar 4.17 Proses Mengolah Background	58
Gambar 4.18 Proses Pererekaman Suara	59
Gambar 4.19 Proses Pengeditan Suara	60
Gambar 4.20 Pembuatan Animasi	61
Gambar 4.21 Menentukan Ukuran Movie	62
Gambar 4.22 Proses Mengimport File	63
Gambar 4.23 Proses Menjadikan .EXE	64
Gambar 4.24 Menu Ajakan	66
Gambar 4.25 Menu Pilihan	67
Gambar 4.26 Menu PIECES (1)	67
Gambar 4.27 Data Kepiting	68
Gambar 4.28 Menu PIECES (2)	68
Gambar 4.29 Data Ikan Pari	69
Gambar 4.30 Menu REPTIL	69
Gambar 4.31 Data Bunglon	70
Gambar 4.32 Menu UNGGAS	70
Gambar 4.33 Data Ayam	71
Gambar 4.34 Menu MAMALIA (1)	71
Gambar 4.35 Data Anjing	72
Gambar 4.36 Menu MAMALIA (2)	72

Gambar 4.37 Data Kanguru	73
Gambar 4.38 Menu MAMALIA (3)	73
Gambar 4.39 Data Rubah	74
Gambar 4.40 Menu SERANGGA	74
Gambar 4.41 Data Semut	75
Gambar 4.42 Menu AMFIBI	75
Gambar 4.43 Data Kodok	76
Gambar 4.44 PETUNJUK	76
Gambar 4.45 Menu LATIHAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
---------------------------------	---

