



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Multimedia	9
3.1.1 Sejarah Multimedia	9
3.1.2 Multimedia Dalam Pendidikan dan Pembelajaran.....	10
3.1.3 Komponen Multimedia	11
3.1.4 Sistem Penyajian Multimedia	13
3.1.5 Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
3.1.6 Penggunaan Multimedia.....	20
3.2 <i>Game</i>	21
3.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	22



3.3	<i>Vocabulary</i>	23
3.4	Bahasa Inggris	24
3.5	Dasar Teori Bahasa Inggris Kelas III Sekolah Dasar	24
3.6	<i>Corel Draw X4</i>	24
3.7	<i>Game Maker Studio</i>	26
3.8	<i>Wave Editor 3.3</i>	28
BAB IV ANALISIS DAN PERENCANAAN SISTEM		30
4.1	Analisis Sistem	30
4.1.1	Deskripsi Aplikasi	30
4.1.2	Fungsional Aplikasi	30
4.1.3	Spesifikasi Pengguna	31
4.2	Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi	31
4.3	Perancangan Aplikasi	32
4.3.1	Struktur Navigasi	32
4.3.2	Struktur Rancangan Aplikasi	33
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM		44
5.1	Pembuatan Aplikasi	44
5.1.1	Pembuatan Objek dan <i>Background</i>	45
5.1.2	Pembuatan <i>Button</i> Navigasi	46
5.1.3	Pembuatan Halaman Intro	46
5.1.4	Pembuatan Halaman Menu Utama	47
5.1.5	Pembuatan Halaman <i>Animal</i>	48
5.1.6	Pembuatan Halaman <i>Family</i>	49
5.1.7	Pembuatan Halaman <i>Fruit</i>	49
5.1.8	Pembuatan Halaman <i>House</i>	50
5.1.9	Pembuatan Halaman <i>Part of Body</i>	52
5.1.10	Pembuatan Halaman <i>Time and day</i>	53
5.1.11	Pembuatan Animasi	54
5.1.12	Pemrograman dengan GML	55
5.1.13	Merekam Suara	56
BAB VI PENGUJIAN SISTEM		58
6.1	Hasil Pengujian Aplikasi	58



6.1.1	Tampilan Halaman Intro	58
6.1.2	Tampilan Halaman <i>Menu Utama</i>	59
6.1.3	Tampilan Halaman Menu <i>Animal</i>	59
6.1.4	Tampilan Halaman Menu <i>Family</i>	60
6.1.5	Tampilan Halaman Menu <i>Fruit</i>	61
6.1.6	Tampilan Halaman Menu <i>House</i>	62
6.1.7	Tampilan Halaman Menu <i>Part of Body</i>	65
6.1.8	Tampilan Halaman Menu <i>Time and Day</i>	66
6.1.9	Tampilan Menu <i>Exercise</i>	67
6.1.10	Tampilan Menu <i>Games</i>	68
6.2	Metode Ujicoba <i>Blackbox</i>	69
6.3	Hasil Kuisisioner Aplikasi	72
6.3.1	Hasil kuisisioner pertanyaan pertama	73
6.3.2	Hasil kuisisioner pertanyaan kedua	74
6.3.3	Hasil kuisisioner pertanyaan ketiga	75
6.3.4	Hasil kuisisioner pertanyaan keempat	75
6.3.5	Hasil kuisisioner pertanyaan kelima	76
6.3.6	Hasil kuisisioner pertanyaan keenam	77
6.3.7	Pengolahan hasil kuisisioner	78
6.4	Evaluasi program	80
BAB VII PENUTUP		81
7.1	Kesimpulan	81
7.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		84