DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG
KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Maksud dan Tujuan 2
1.3. Metode Pengumpulan Data 2
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Sistematika Penulisan 3

BAB II LANDASAN TEORI **5**
2.1. Multimedia Interaktif 5
2.2. Elemen-elemen Multimedia 7
2.2.1. Teks (Narasi) 7
2.2.2. Gambar (Still Imagea/ Citra) 8
2.2.3. Suara (Sound) 8
2.2.4. Video 9
2.3. Software dan Hardware Penunjang Multimedia 9
2.3.1. Perangkat Lunak (Software) 10
2.3.1.1. Sistem Operasi Windows 98 10
2.3.1.2. Demoshield 6.5 11
2.3.1.3. Cool Edit 2000 16
2.3.1.4. Adobe Photoshop 7.0 17
2.3.2. Perangkat Keras (Hardware) 19
2.3.2.1. Processor 20
2.3.2.2. Memori Utama 20

2.3.2.3. Harddisk ——— 21
2.3.2.4. Monitor ——— 21
2.3.2.5. Video Card ——— 22
2.3.2.6. CD ROM Drive ——— 22
2.3.2.7. Mouse ——— 23
2.3.2.8. Keyboard ——— 23
2.3.2.9. Mikrophone (mike) dan Speaker ——— 23

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN ——— 25
3.1. Analisa ——— 25
3.2. Perancangan ——— 25
3.2.1. Struktur Program Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak ——— 26
3.2.2. Pengenalan Alphabet ——— 27
3.2.3. Pengenalan Bilangan ——— 28
3.2.4. Pengenalan Binatang ——— 28
3.2.5. Pengenalan Waktu ——— 29
3.2.6. Pengenalan Warna, Buah-buahan dan Sayuran ——— 29

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM ——— 30
4.1. Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak ——— 30
4.2. Struktur Menu Utama ——— 31
4.3. Menu Pengenalan Alphabet ——— 34
4.4. Menu Pengenalan Bilangan ——— 36
4.5. Menu Pengenalan Binatang ——— 38
4.6. Menu Pengenalan Waktu ——— 40
4.7. Menu Pengenalan Warna, Buah-buahan dan Sayuran ——— 41

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN ——— 42
5.1. Kesimpulan ——— 42
5.2. Saran ——— 43

DAFTAR PUSTAKA ——— **44**

LAMPIRAN