

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Pembelajaran.....	5
2.2.2 Bahasa Inggris	6
2.2.3 Interaksi Manusia dan Komputer(IMK)	8

2.2.4	GUI(<i>Graphical User Interface</i>)	11
2.2.5	Multimedia	12
2.2.6	Komponen Multimedia	12
2.2.7	Warna (atribut, asosiasi)	14
2.2.8	Desain Ikon	19
2.2.9	<i>Game Maker</i>	19
2.2.10	<i>Game Maker Language</i> (GML).....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		23
3.1	Analisis Sistem.....	23
3.1.1	Analisis Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar	23
3.1.2	Fungsional Aplikasi	24
3.1.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.1.4	Kebutuhan Perangkat Keras	25
3.1.5	Flowchart Aplikasi	26
3.2	Perancangan Sistem	26
3.2.1	Halaman Menu Utama	26
3.2.2	Halaman Belajar	27
3.2.3	Halaman Bermain	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....		30
4.1	Implementasi Sistem	30
4.1.1	Tampilan Menu Utama.....	30

4.1.2	Tampilan Menu Belajar	32
4.1.3	Tampilan Menu Bermain	41
4.2	Pembahasan Sistem	43
4.2.1	Tampilan Utama	43
4.2.2	Tampilan Menu Belajar	44
4.2.3	Tampilan Menu Alfabet	45
4.2.4	Tampilan Menu Buah	45
4.2.5	Tampilan Menu Hewan.....	46
4.2.6	Tampilan Menu Warna	46
4.2.7	Tampilan Menu Bermain	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pola Pikir Desainer IMK	9
Gambar 2.2	Interaksi manusia dengan komputer.....	11
Gambar 3.1	Flowchart Aplikasi	26
Gambar 3.2	Halaman Menu Utama.....	27
Gambar 3.3	Halaman Menu Belajar	27
Gambar 3.4	Halaman Sub Menu Belajar.....	28
Gambar 3.5	Halaman Bermain.....	28
Gambar 3.6	Peringatan Salah	29
Gambar 3.7	Peringatan Benar	29
Gambar 4.1	Menu Utama.....	30
Gambar 4.2	Tampilan Menu Belajar	33
Gambar 4.3	Tampilan Menu Alfabet	35
Gambar 4.4	Tampilan Menu Buah	37
Gambar 4.5	Tampilan Menu Warna	39
Gambar 4.6	Tampilan Menu Hewan.....	41
Gambar 4.7	Tampilan Menu Bermain.....	41
Gambar 4.8	Tampilan Pernyataan Benar	47
Gambar 4.9	Tampilan Pernyataan Salah	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Daftar Properti Buah	L1
Lampiran 2. Tabel Daftar properti hewan	L2
Lampiran 3. Tabel Daftar properti Warna	L3
Lampiran 4. Tabel Daftar Properti Alfabet.....	L4
Lampiran 5. Tabel Rangkuman hasil Kuesioner	L7