

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
1 BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kurikulum.....	7
2.2 Bahasa Inggris	7
2.3 Reading	7
2.4 Listening.....	7
2.5 Writing	7
2.6 Quiz	8
2.7 Games	8
2.8 Multimedia	8
2.8.1 Teks	9
2.8.2 Interaktivitas	9
2.8.3 Gambar.....	9

2.8.4	Video	10
2.8.5	Audio	10
2.8.6	Animasi.....	10
2.9	<i>Tools</i> Pembangunan Aplikasi Pembelajaran	10
2.10	Adobe Flash	10
2.11	Action Script 2.0.....	11
2.12	Adobe Photoshop	11
2.13	Model ADDIE.....	12
2.14	Storyboard	12
3	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	13
3.1.1	Analisa Kebutuhan Materi.....	14
3.1.2	Analisa Kebutuhan Materi.....	14
3.2	Desain	15
3.2.1	Struktur Inruksional.....	15
3.2.2	Spesifikasi Sistem	16
3.3	Proses Bisnis Informasi Pembelajaran Bahasa Inggris.....	20
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
3.4	<i>Storyboard</i>	26
4	BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1	Implementasi	29
4.1.1	Pengembangan aplikasi.....	29
4.2	Pengujian	41
4.2.1	Pengujian Guru.....	41
4.2.2	Pengujian Siswa.....	42
	BAB 5 KESIMPULAN	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	Daftar Pustaka	50

LAMPIRAN..... 52