

**PROGRAM APLIKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS  
MENGUNAKAN ASYMETRIX MULTIMEDIA  
TOOLBOOK II VERSI 5.0**

**HAMIDAH, SENTOT PAMBUDI.SKOM.MMSI**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2003

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : multimedia

Abstraksi :

Pemanfaatan Multimedia merupakan bentuk baru penggambaran program komputer yang menggunakan dan menghubungkan lebih dari satu media, yang didalamnya terdapat elemen gambar, teks, animasi, dan elemen lainnya, yang digabungkan dalam satu media untuk disimpan, diproses, dan disajikan. Untuk membuat pemanfaatan Multimedia minimal dibutuhkan 2 elemen, sesuai dengan arti kata Multimedia. Pemanfaatan Multimedia Kamus Bergambar menggunakan Asymetrix Multimedia Toolbook II versi 5.0 yang penyampiannya dibuat melalui perpaduan fungsi buku, dan gambar dengan rancangan Aplikasi Multimedia. Dimana tujuan aplikasi ini adalah menghasilkan Pemanfaatan Multimedia Kamus Bergambar dengan cara visual dan interaktif maksudnya adalah dalam rangka membantu kita khususnya anak-anak yang ingin mengetahui dan mempelajari Bahasa Inggris melalui sajian yang menarik, interaktif, informative, dan untuk melatih konsentrasi.