

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.3.1. Maksud Penelitian	5
1.3.2. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.4.1. Kegunaan Praktis	5
1.4.2. Kegunaan Akademis	6
1.5. Batasan Masalah	7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.6.1. Lokasi Penelitian	7
1.6.2. Waktu Penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12

2.2. Multimedia	13
2.2.1. Definisi Multimedia	13
2.2.2. Elemen Multimedia	15
2.2.3. Manfaat Multimedia	16
2.2.4. Multimedia Interaktif	17
2.3. Belajar	18
2.3.1. Belajar Konfensional	18
2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI)	19
2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif	19
2.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	20
2.4.1. UML	20
2.4.2. Game Layout Chart	21
2.4.3. Storyboard	21
2.5. Adobe Flash Professional CS6	22
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	23
3.1. Objek Penelitian	23
3.1.1. Sejarah Singkat Sekolah	23
3.1.2. Visi dan Misi Sekolah	24
3.1.3. Struktur Organisasi Sekolah	25
3.1.4. Deskripsi Tugas	25
3.2. Metode Penelitian	30
3.2.1. Desain Penelitian	30
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	30
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	32
3.2.4. Pengujian Software	35
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	36
3.3.1. Use case diagram	37
3.3.2. Activity diagram	42
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Rancangan Aplikasi	46
4.1.1. Gambaran umum aplikasi	46

4.1.2. Perancangan sistem yang diusulkan	46
4.2. Pengujian.....	58
4.2.1. Rencana pengujian.....	59
4.2.2. Kasus dan hasil pengujian	59
4.2.3. Kesimpulan hasil pengujian	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76