

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| ABSTRAK | i |
| <i>ABSTRACT</i> | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR SIMBOL | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 13 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 13 |
| 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah | 16 |
| 1.2.1. Identifikasi Masalah | 16 |
| 1.2.2. Rumusan Masalah | 16 |
| 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian | 17 |
| 1.3.1. Maksud Penelitian | 17 |
| 1.3.2. Tujuan Penelitian..... | 18 |
| 1.4. Kegunaan Penelitian..... | 18 |
| 1.4.1. Kegunaan Praktis..... | 18 |
| 1.4.2. Kegunaan Akademis..... | 19 |
| 1.5. Batasan Masalah | 20 |
| 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian | 20 |
| 1.6.1. Lokasi Penelitian | 20 |
| 1.6.2. Waktu Penelitian | 21 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 22 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 24 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 24 |
| 2.2. Media Pembelajaran..... | 25 |
| 2.3. Multimedia..... | 25 |
| 2.3.1. Definisi Multimedia..... | 26 |
| 2.3.2. Elemen Multimedia | 26 |
| 2.3.3. Manfaat Multimedia | 27 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.3.4. | Multimedia Interaktif..... | 28 |
| 2.3.5. | Multimedia Pembelajaran | 28 |
| 2.4. | Belajar | 28 |
| 2.4.1. | Belajar Konvensional | 29 |
| 2.4.2. | Belajar Berbantuan Komputer..... | 29 |
| 2.4.3. | Multimedia Pembelajaran Interaktif | 29 |
| 2.5. | Alat Bantu Analisis dan Perancangan | 29 |
| 2.5.1. | UML | 29 |
| 2.5.1.1. | Use case diagram..... | 30 |
| 2.5.1.2. | Skenario use case..... | 30 |
| 2.5.1.3. | Activity diagram..... | 30 |
| 2.5.2. | Adobe Flash Professional CS6..... | 30 |
| 2.5.3. | Action Script | 31 |
| 2.5.4. | XML | 31 |
| 2.5.5. | Layout Chart..... | 31 |
| 2.5.6. | Storyboard..... | 31 |
| 2.5.7. | Web Browser..... | 32 |
| 2.6. | Mata Pelajaran IPA | 32 |
| 2.6.1. | Sistem Pencernaan Manusia..... | 32 |
| BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN | | 33 |
| 3.1. | Objek Penelitian..... | 33 |
| 3.1.1. | Sejarah Singkat Perusahaan | 33 |
| 3.1.2. | Visi dan Misi Perusahaan..... | 34 |
| 3.1.2.1. | Visi | 34 |
| 3.1.2.2. | Misi..... | 35 |
| 3.1.3. | Struktur Organisasi Perusahaan..... | 36 |
| 3.1.4. | Deskripsi Tugas | 37 |
| 3.2. | Metode Penelitian | 41 |
| 3.2.1. | Desain Penelitian | 42 |
| 3.2.2. | Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... | 42 |
| 3.2.2.1. | Sumber Data Primer | 42 |
| 3.2.2.2. | Sumber Data Sekunder | 43 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem | 44 |
| 3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem | 44 |
| 3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem | 45 |
| 3.2.4. Pengujian Software | 47 |
| 3.3. Analisis Sistem yang Berjalan | 48 |
| 3.3.1. Use case diagram (Business Use case Diagram) | 48 |
| 3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya | 49 |
| 3.3.1.2. Definisi use case dan deskripsinya | 49 |
| 3.3.1.3. Skenario use case | 50 |
| 3.3.2. Activity diagram | 51 |
| 3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan | 54 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 56 |
| 4.1. Rancangan Aplikasi | 56 |
| 4.1.1. Gambaran umum aplikasi | 56 |
| 4.1.2. Perancangan sistem yang diusulkan | 56 |
| 4.1.2.1. Use Case Diagram (System Use case Diagram) | 57 |
| 4.1.2.2. Activity Diagram | 64 |
| 4.1.2.3. Storyboard | 68 |
| 4.1.2.4. Struktur Menu Aplikasi | 76 |
| 4.2. Pengujian | 78 |
| 4.2.1. Rencana pengujian | 78 |
| 4.2.2. Kasus dan hasil pengujian | 81 |
| 4.2.3. Kesimpulan hasil pengujian | 87 |
| BAB V | 88 |
| 5.1. Kesimpulan | 88 |
| 5.2. Saran | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA | 90 |
| LAMPIRAN | 92 |