

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| 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 | 3 |
| 1.2.2. Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.3.1. Maksud Dan penelitian | 4 |
| 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..... | 6 |
| 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 7 |
| 1.6.1 Waktu Penelitian..... | 8 |
| 1.7. Sistematika penulisan | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| 2.1. Penelitian Terdahulu..... | 10 |
| 2.2. Multimedia | 11 |
| 2.2.1. Definisi Multimedia..... | 11 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.2. Element Multimedia | 11 |
| 2.2.3. Manfaat Multimedia | 13 |
| 2.2.4. Multimedia Interaktif..... | 13 |
| 2.3. Belajar | 14 |
| 2.3.1. Belajar Konfensional | 14 |
| 2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer | 14 |
| 2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif..... | 14 |
| 2.4. Alat bantu analisis dan perancangan | 15 |
| 2.4.1. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> | 15 |
| 2.4.2. Game Layout Chart | 15 |
| 2.4.3. Storyboard | 15 |
| 2.4.4. Adobe Illustrator | 16 |
| 2.4.5. <i>Adobe Photoshop</i> | 16 |
| 2.4.6. <i>Adobe Flash CS6</i> | 16 |
| BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN | 18 |
| 3.1. Objek penelitian | 18 |
| 3.1.1. Sejarah singkat perusahaan | 18 |
| 3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan | 19 |
| 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan..... | 19 |
| 3.1.4. Deskripsi Tugas..... | 20 |
| 3.2. Metode Penelitian | 21 |
| 3.2.1. Desain Penelitian | 21 |
| 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data | 21 |
| 3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem | 22 |
| 3.2.4. Pengujian Software | 23 |
| 3.3. Analisis Sistem yang Berjalan..... | 23 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3.1. <i>Use case diagram</i> | 24 |
| 3.3.2. <i>Activity Diagram</i> | 30 |
| 3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang berjalan | 33 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 36 |
| 4.1. Rancangan aplikasi..... | 36 |
| 4.1.1. Gambaran Umum Aplikasi | 36 |
| 4.1.2. Perancangan Sistem Yang Diusulkan | 36 |
| 4.2. Pengujian | 53 |
| 4.2.1. Rencana pengujian..... | 53 |
| 4.2.2. Kasus Dan Hasil Pengujian | 54 |
| 4.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian | 59 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 60 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 60 |
| 5.2. Saran | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |
| LAMPIRAN..... | 64 |