

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR SIMBOL.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang Penelitian	16
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	17
1.2.1. Identifikasi Masalah	17
1.2.2. Rumusan Masalah	17
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	18
1.3.1. Maksud Penelitian	18
1.3.2. Tujuan Penelitian	18
1.4. Kegunaan Penelitian	18
1.5. Batasan Masalah	18
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	19
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	19
1.6.2. Waktu Penelitian	19
1.7. Sistematika Penulisan	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
2.1. Penelitian Terdahulu.....	21

2.2. Multimedia	21
2.2.1. Definisi Multimedia	21
2.2.2. Elemen Multimedia	22
2.3. Belajar	22
2.3.1. Belajar Konfensional	22
2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i>	22
2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif	23
2.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	23
2.4.1. UML	23
2.4.2. Storyboard	24
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	25
3.1 Objek Penelitian	25
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	25
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	25
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	26
3.1.4. Deskripsi Tugas	27
3.2. Metode Penelitian	27
3.2.1. Desain Penelitian	28
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	28
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	29
3.2.4. Pengujian Software	29
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan	30

3.3.1 Use Case Diagram (Business Use case Diagram)	30
3.3.2. Activity Diagram.....	33
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Rancangan Aplikasi	37
4.1.1. Gambaran Umum Aplikasi.....	37
4.1.2. Perancangan sistem yang diusulkan	37
4.1.2.1. Use Case Diagram (System Use case Diagram)	38
4.2. Pengujian.....	46
4.2.1. Rencana Pengujian	47
4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian	47
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64