

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	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.....	4
1.3.1 Maksud	4
1.3.2 Tujuan	4
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 Lokasi penelitian	7
1.6.2 Waktu Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Multimedia.....	17
2.2.1 Definisi Multimedia	17
2.2.2 Komponen Multimedia.....	18
2.2.3 Manfaat Multimedia.....	19
2.3 Belajar	20
2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	22
2.4.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
2.5 <i>Storyboard</i>	23
2.6 Pendidikan	23
2.7 Pendidikan kewarganegaraan	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Objek Penelitian.....	28
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	28
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	29
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	29
3.1.4 Deskripsi Tugas	30
3.2 Metode Penelitian	31
3.2.1 Desain Penelitian.....	31
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data	32
3.2.2.1 Sumber Data Primer	32
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	32
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	33
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	33

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	33
3.2.4 Pengujian <i>Software</i>	35
3.2.4.1 <i>Black Box Testing</i>	35
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan	35
3.3.1 <i>Business Use Case Diagram</i>	35
3.3.1.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya	36
3.3.1.2 Definisi <i>Use case</i> dan Deskripsinya	37
3.3.1.3 Skenario <i>Use Case</i>	37
3.3.2 Activity Diagram	40
3.3.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Rancangan Aplikasi	45
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	45
4.1.2 Perancangan Sistem yang Diusulkan	46
4.1.2.1 <i>System Use Case Diagram</i>	46
4.1.2.2 Activity Diagram.....	51
4.1.2.3 <i>Storyboard</i>	54
4.1.2.4 Struktur Menu Aplikasi.....	65
4.2 Pengujian	67
4.2.1 Rencana Pengujian	68
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian	69
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA.....75

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi	30
Gambar 3.2 Model Prototype	34
Gambar 3.3 Business Use Case Diagram.....	36
Gambar 3.4 Activity Diagram Pembelajaran Materi.....	41
Gambar 3.5 Evaluasi Materi.....	42
Gambar 4.1 System Use Case Diagram	46
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	52
Gambar 4.3 Activity Diagram Evaluasi.....	53
Gambar 4.4 Struktur Menu.....	66

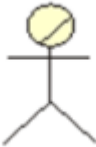


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Penelitian	7
Tabel 3.1 Definisi aktor dan Deskripsinya	36
Tabel 3.2 Definisi Use case dan Deskripsinya	37
Tabel 3.3 Skenario Pembelajaran Materi	37
Tabel 3.4 Evaluasi Materi	39
Tabel 3.5 Evaluasi Sistem yang Berjalan	43
Tabel 4.1 Definisi Use Case dan Deskripsinya	47
Tabel 4.2 Skenario Use Case Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ..	48
Tabel 4.3 Skenario Use Case Diagram evaluasi.....	50
Tabel 4.4 Storyboard Aplikasi.....	54
Tabel 4.5 Storyboard Video	65

DAFTAR SIMBOL




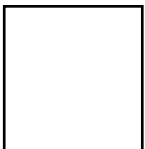
Daftar simbol pada *Business Use Case Diagram*

(Sumber: www.materikuliahif-unpas.com[18])

SIMBOL	KETERANGAN
 <i>Business Actor</i>	Mewakili peran yang dimainkan oleh beberapa orang atau sistem eksternal yang terlibat atau berinteraksi dengan proses bisnis organisasi
 <i>Business Worker</i>	Menggambarkan peranan oleh seseorang di dalam proses bisnis organisasi.
 <i>Business Use Case</i>	Mengidentifikasi apa yang terjadi dalam bisnis Ketika <i>use case</i> di minta oleh pelaku bisnis, itu menggambarkan alur kerja lengkap atau proses bisnis yang menghasilkan hasil yang diperlukan atau membutuhkan pelaku bisnis.



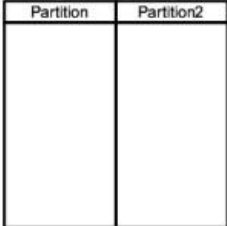
Daftar simbol pada *System Use Case Diagram*

(Sumber: www.materikuliahif-unpas.com[18])

SIMBOL	KETERANGAN
 <i>Use Case</i>	Fungsional yang di sediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal fase nama <i>use case</i>
 Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem yang akan dibuat itu sendiri jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase nama aktor.
 Asosiasi/ <i>association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
 Sistem	Digunakan dalam perancangan <i>use case</i> untuk sistem yang diusulkan

Daftar simbol pada *Activity Diagram*

(Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Beorientasi Objek [1,p.162])

SIMBOL	KETERANGAN
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.