

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR SIMBOL .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	4
1.2.1. Identifikasi Masalah .....	4
1.2.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1. Maksud Penelitian .....	5
1.3.2. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Kegunaan Penelitian .....	6
1.4.1. Kegunaan Praktis .....	6
1.4.2. Kegunaan Akademis .....	7
1.5. Batasan Masalah .....	7

1.6.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	7
1.6.1.	Tempat Penelitian.....	8
1.6.2.	Waktu Penelitian .....	8
1.7.	Sistematika Penulisan.....	9
BAB II.....		11
LANDASAN TEORI.....		11
2.1.	Penelitian Terdahulu.....	11
2.2.	Multimedia .....	13
2.2.1.	Definisi Multimedia Menurut Pakar .....	14
2.2.2.	Elemen Multimedia.....	15
2.2.3.	Manfaat Multimedia.....	17
2.2.4.	Multimedia Interaktif .....	18
2.3.	Belajar .....	19
2.3.1.	Belajar Konvensional.....	20
2.3.2.	Belajar Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i> 21	
2.3.3.	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	22
2.4.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan .....	23
2.4.1.	<i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	23
2.4.2.	<i>Storyboard</i> .....	25
2.5.	Aplikasi .....	25
2.5.1.	Adobe Flash .....	25
2.5.2.	<i>Action Script</i> .....	26
2.6.	Pendidikan .....	27

2.6.1.	Definisi Pendidikan .....	27
2.6.2.	Pendidikan Anak Usia Dini.....	27
2.7.	Dunia Hewan .....	28
2.7.1.	Definisi Hewan.....	28
2.7.2.	Pengenalan Hewan .....	29
BAB III	.....	30
OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		30
3.1.	Objek Penelitian .....	30
3.1.1.	Sejarah Singkat Perusahaan .....	30
3.1.2.	Visi dan Misi Perusahaan.....	31
3.1.3.	Struktur Organisasi Perusahaan .....	31
3.1.4.	Deskripsi Tugas.....	32
3.2.	Metode Penelitian.....	33
3.2.1.	Desain Penelitian.....	33
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	34
3.2.2.1.	Sumber Data Primer .....	34
3.2.2.2.	Sumber Data Sekunder .....	34
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem .....	35
3.2.3.1.	Metode Pendekatan Sistem .....	35
3.2.3.2.	Metode Pengembangan Sistem .....	35
3.2.4.	Pengujian Software .....	38
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	38
3.3.1.	<i>Business Use Case Diagram</i> .....	39
3.3.1.1.	Definisi aktor dan deskripsinya .....	40

3.3.1.2.	Definisi <i>Business Use Case Diagram</i> dan deskripsinya.....	40
3.3.1.3.	Skenario use case.....	41
3.3.2.	Activity diagram.....	42
3.3.3.	Evaluasi sistem yang sedang berjalan .....	44
BAB IV .....		46
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1.	Rancangan Aplikasi.....	46
4.1.1.	Gambaran umum aplikasi .....	46
4.1.2.	Perancangan sistem yang diusulkan.....	47
4.2.	Pengujian .....	59
4.2.1.	Rencana pengujian .....	59
4.2.2.	Kasus dan hasil pengujian.....	61
4.2.3.	Kesimpulan hasil pengujian .....	65
BAB V.....		66
KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1.	Kesimpulan.....	66
5.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		68
LAMPIRAN.....		71