

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I 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	4
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	8
1.6.1 Lokasi Penelitian	8
1.6.2 Waktu Penelitian	9
1.7 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Multimedia	13
2.2.1 Definisi Multimedia	14
2.2.2 Elemen Multimedia	14
2.2.3 Manfaat Multimedia	15
2.2.4 Multimedia Interaktif	16
2.3 Belajar	16

2.3.1	Belajar Konfensional	17
2.3.2	Belajar Berbantuan komputer / Computer Aided Instruction (CAI)	17
2.3.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif	17
2.4	Alat Bantu Analisis dan Perancangan	18
2.4.1	UML	18
2.4.2	Layout Chart	19
2.4.3	Storyboard	19
2.5	Siswa	19
2.6	Matematika	19
2.7	Bangun Ruang	19
BAB III	OBJEK DAN METODE PENELITIAN	20
3.1	Objek Penelitian	20
3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan	20
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan	21
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan	22
3.1.4	Deskripsi Tugas	23
3.2	Metode Penelitian	28
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	32
3.3	Analisis Sistem yang Berjalan	32
3.3.1	Use Case Diagram (Business Use case Diagram)	32
3.3.2	Activity Diagram	36
3.3.3	Evaluasi sistem yang sedang berjalan	39
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Rancangan Aplikasi	41
4.1.1	Gambaran Umum Aplikasi	41
4.1.2	Perancangan Sistem Yang Diusulkan	42
4.2	Pengujian	55
4.2.1	Rencana Pengujian	56
4.2.2	Kasus dan Hasil Pengujian	59
4.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	66
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	67

5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	69