

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
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 Penelitian.....	4
1.3.1 Maksud Penelitian .....	4
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Kegunaan Praktis Dan Akademis.....	5
1.4.1 Kegunaan Akademis.....	5
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Lokasi dan Waktu .....	7
1.6.1 Lokasi penelitian .....	7
1.6.2 Waktu Penelitian .....	8
1.7. Sistematik Penulisan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
2.1 PENELITIAN TERDAHULU .....	11

2.2 MEDIA PEMBELAJARAN .....	12
2.3 Multimedia .....	12
2.3.1 Komponen Multimedia.....	12
2.4 Multimedia Interaktif .....	14
2.5 Pembelajaran .....	15
2.6 Mata Pelajaran IPS .....	15
2.7 Indonesia Dimasa Penjajahan .....	16
2.8 Alat bantu Analisis dan perancangan.....	17
2.8.1 UML .....	17
2.8.1.1 Usecase Diagram .....	17
2.8.1.2 Skenario usecase .....	18
2.8.1.3 Activity Diagram .....	18
2.8.2 Adobe Flash Professional CS6.....	18
2.8.3 Adobe Illustrator.....	19
2.8.4 Game Layout Chart .....	19
2.8.5 Action Script 3.0.....	19
2.8.6 Storyboard .....	20
2.8.7 Website .....	20
2.8.8 Internet.....	21
2.8.9 Microsoft Visio.....	21
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	22
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	24
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	25
3.1.4 Deskripsi Tugas .....	26
3.2 Metode Penelitian.....	33
3.2.1 Desain Penelitian .....	33
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	33
3.2.2.1 Sumber Data Primer .....	34
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder .....	35

3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem .....	36
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem.....	36
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	38
3.2.4 Pengujian Software.....	39
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan .....	40
3.3.1 Use case Diagram (Business use case Diagram).....	40
3.3.1.1 Defisi Aktor dan Deskripsinya .....	41
3.3.1.2 Definisi Use case dan Deskripsinya .....	42
3.3.1.3 Skenario Use Case .....	42
3.3.2 Activity Diagram .....	46
3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Berjalan.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	51
4.1 RANCANGAN APLIKASI.....	51
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi .....	51
4.1.2 Perancangan Sistem yang diusulkan.....	51
4.1.2.1 Use case Diagram (System Use case Diagram).....	52
4.1.2.2 Activity diagram .....	57
4.1.2.3 Sequence Diagram .....	61
4.1.2.4 Storyboard.....	69
4.1.2.4 Struktur Menu Aplikasi .....	83
4.2 Pengujian.....	85
4.2.1 Rencana pengujian .....	86
4.2.2 Kasus dan Hasil pengujian.....	87
4.2.3 Kesimpulan hasil pengujian.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1. KESIMPULAN .....	91
5.2. SARAN .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN.....	95