

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR SIMBOL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Maksud dan Tujuan .....	4
1.3.1 Maksud Penelitian .....	4
1.3.2 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Kegunaan Praktis Dan Akademis .....	5
1.4.1 Kegunaan Akademis .....	5
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	5
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 .....	11

2.2.1 Definisi Multimedia.....	12
2.2.2 Elemen Multimedia.....	12
2.2.3 Manfaat Multimedia .....	13
2.2.4 Multimedia Interaktif.....	14
2.3 Belajar .....	14
2.3.1 Belajar Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided Instruction (CAI)</i> ....	14
2.3.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	14
2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan .....	15
2.4.1 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	15
2.4.1.1 Use Case Diagram.....	15
2.4.1.2 Skenario Use Case.....	15
2.4.1.3 Activity Diagram.....	16
2.4.2 Layout Chart .....	16
2.4.3 StoryBoard .....	16
2.5 Adobe Flash Professional CS6.....	16
2.6 Adobe Illustrator.....	17
2.7 Balsamiq .....	17
2.8 Microsoft Visio.....	17
2.9 Bahasa Indonesia.....	17
2.10 Membaca .....	18
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Objek Penelitian .....	19
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	19
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	20
3.1.2.1 Visi .....	20
3.1.2.2 Misi .....	20
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	21
3.1.4 Deskripsi Tugas .....	22
3.2 Metode Penelitian.....	28
3.2.1 Desain Penelitian .....	28
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	29
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	29

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	30
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	30
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem .....	31
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	32
3.2.4 Pengujian Software .....	33
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....	34
3.3.1 Use case diagram ( <i>Business Use Case Diagram</i> ).....	34
3.3.1.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	35
3.3.1.2 Definisi Use case dan Deskripsinya .....	36
3.3.1.3 Skenario Use case .....	36
3.3.2 Activity Diagram .....	40
3.3.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Rancangan Aplikasi.....	47
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi .....	47
4.1.2 Perancangan Sistem yang Diusulkan .....	47
4.1.2.1 Use Case Diagram ( <i>System Use Case Diagram</i> ) .....	48
4.1.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	52
4.1.2.3 Storyboard.....	56
4.1.2.4 Struktur Menu Aplikasi.....	68
4.2 Pengujian .....	70
4.2.1 Rencana Pengujian.....	70
4.2.2 Kasus dan Hasil pengujian.....	75
4.2.3 Kesimpulan hasil pengujian.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>