

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I	1
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	4
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.3.1 Maksud Penelitian	5
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 Penelitian.....	7
1.6.1 Lokasi Penelitian.....	7
1.6.2 Waktu Penelitian.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II.....	10
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 Konvensional.....	14
2.3.2 Belajar Berbantuan Komputer / <i>computer Assisted instruction (CAI)</i> .	15
2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	16
2.4.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.4.2 Use Case Diagram	16
2.4.3 Skenario Use Case	16
2.4.4 Activity Diagram	17
2.4.5 Layout Chart	17
2.4.6 StoryBoard	17
2.5 Adobe Flash Professional CS6.....	17

2.6 Bahasa Inggris	18
BAB III	19
OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	19
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	20
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	21
3.1.4 Deskripsi Tugas	21
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.....	30
3.2.4 Pengujian Software	33
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan.....	34
3.3.1 Use Case Diagram (Business Use Case Diagram).....	34
3.3.2 Activity Diagram	37
3.3.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan	39
BAB IV	40
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Rancangan Aplikasi.....	40
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	40
4.1.2 Perancangan Sistenm yang Diusulkan.....	40
4.1.2.1 Use Case Diagram (System Use Case Diagram).....	41
4.1.2.2 <i>Activity</i> Diagram.....	46
4.1.2.3 Storyboard	50

4.1.2.4 Struktur Menu Aplikasi	60
4.2 Pengujian	61
4.2.1 Rencana Pengujian	62
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian	64
4.2.3 kesimpulan Hasil Pengujian	71
BAB V.....	71
KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74