

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah .....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Maksud Penelitian.....	6
1.3.2 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5 Batasan Masalah.....	8
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	8
1.6.1 Lokasi Penelitian .....	9
1.6.2 Waktu Penelitian .....	9
1.7 Sistematika Penulisan .....	10
BAB II LANDASAN TEORI .....	12
2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
2.2 Multimedia .....	14
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 Konvensional .....	16
2.3.2 Belajar Berbantuan Komputer.....	16
2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	17
2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan .....	17
2.4.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	17
2.4.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	17
2.4.1.2 <i>Skenario Use Case</i> .....	17
2.4.1.3 <i>Activity Diagram</i> .....	18
2.4.2 <i>Game Layout Chart</i> .....	18
2.4.3 <i>Story Board</i> .....	18
2.4.4 <i>Adobe Illustrator</i> .....	18
2.4.5 <i>Adobe Photoshop</i> .....	18
2.4.6 <i>Adobe Animate CC</i> .....	19
2.5 Bahasa Inggris.....	19
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
3.1 Objek Penelitian .....	20
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	20
3.1.2 Visi Misi Perusahaan .....	21
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....	22
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	23
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.2.1 Desain Penelitian.....	26
3.2.2 Jenis dan Pengumpulan Data .....	26
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	27
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder .....	27
3.2.3 Metode dan Pengembangan Sistem .....	27
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem.....	28
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	28
3.2.4 Pengujian <i>Software</i> .....	29
3.3 Analisis Sistem yang berjalan .....	30
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	31

3.3.1.1	Definisi Aktor dan Deskripsinya .....	32
3.3.1.2	Definisi <i>Use case</i> dan Deskripsinya .....	32
3.3.1.3	Skenario <i>Use Case</i> Pembelajaran Materi.....	33
3.3.1.4	Skenario <i>Use Case</i> Latihan Soal.....	34
3.3.1.5	Skenario <i>Use Case</i> Penilaian .....	35
3.3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	35
3.3.3	Evaluasi Sistem yang sedang berjalan .....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		40
4.1	Perancangan Sistem .....	40
4.1.1	Gambaran umum Aplikasi .....	40
4.1.2	Perancangan sistem yang diusulkan.....	41
4.1.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	41
4.1.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	47
4.1.2.3	<i>Story Board</i> .....	51
4.1.2.4	Struktur Menu Aplikasi.....	59
4.2	Pengujian.....	59
4.2.1	Rencana Pengujian .....	59
4.2.2	Kasus dan hasil pengujian .....	60
4.2.3	Kesimpulan hasil pengujian .....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		67
LAMPIRAN.....		69