

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	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 Penelitian.....	4
1.3.1. Maksud Penelitian .....	4
1.3.2. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Kegunaan Penelitian.....	4
1.4.1. Kegunaan Praktis .....	5
1.4.2. Kegunaan Akademis .....	5

1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	6
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	6
1.6.2. Waktu Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan .....	8

## **BAB II LANDASAN TEORI**

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 .....	14
2.2.4. Multimedia Interaktif .....	14
2.3. Belajar .....	14
2.3.1. Belajar Konvensional .....	15
2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer .....	15
2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	15
2.4. Alat Bantu Analisis Dan Perancangan .....	16
2.4.1. Unified Modeling Language (UML) .....	16
2.4.1.1. Use Case Diagram .....	16
2.4.1.2. Scenario <i>Use Case</i> .....	16

2.4.1.3. <i>Activity Diagram</i> .....	17
2.4.2. Game Layout Chart.....	17
2.4.3. <i>Storyboard</i> .....	17
2.4.4. <i>Adobe Flash Profesional CS6</i> .....	17
2.4.5. <i>ActionScript</i> .....	18
2.5. Aplikasi .....	18
2.6. Shalat.....	18
2.6.1. Shalat Fardhu .....	19
2.6.2. Shalat Sunah .....	19
 <b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Objek Penelitian .....	20
3.1.1. Sejarah Singkat SDN Sinarjati.....	20
3.1.2. Visi dan Misi SDN Sinarjati .....	21
3.1.2.1. Visi.....	21
3.1.2.2. Misi.....	21
3.1.3. Struktur Organisasi SDN Sinarjati.....	21
3.1.4. Deskripsi Tugas .....	22
3.2. Metode Penelitian.....	23
3.2.1. Desain Penelitian .....	23
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	23

3.2.2.1. Sumber Data Primer .....	24
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder .....	24
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	24
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	24
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.2.4. Pengujian <i>Software</i> .....	25
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan.....	26
3.3.1. <i>Use Case</i> Diagram .....	26
3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya .....	27
3.3.1.2. Definisi <i>use case</i> dan deskripsinya .....	27
3.3.1.3. Skenario <i>use case</i> .....	28
3.3.2. <i>Activity</i> Diagram .....	31
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.....	34

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Rancangan Aplikasi .....	35
4.1.1. Gambaran Umum Aplikasi .....	35
4.1.2. Perancangan sistem yang diusulkan .....	35
4.1.2.1. Use Case Diagram (System Use Case Diagram).....	36
4.1.2.2. Activity Diagram .....	42
4.1.2.3. Storyboard.....	48

4.1.2.4.Struktur Menu Aplikasi .....	61
4.2. Pengujian.....	62
4.2.1. Rencana pengujian .....	62
4.2.2. Kasus dan hasil pengujian .....	62
4.2.3.Kesimpulan hasil pengujian.....	72

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	74
5.2. Saran.....	74

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**