

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 Penelitian .....	4
1.2.3. Maksud Penelitian .....	4
1.2.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Kegunaan Penelitian .....	5
1.4.1. Kegunaan Teoritis .....	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 .....	8
1.7.	Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II</b>	<b>.....</b>	<b>11</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>.....</b>	<b>11</b>
2.1.	Penelitian Terdahulu .....	11
2.2.	Multimedia.....	14
2.2.1.	Definisi Multimedia .....	14
2.2.2.	Elemen Multimedia .....	14
2.2.3.	Manfaat Multimedia .....	16
2.2.4.	Multimedia Interaktif .....	16
2.3.	Belajar .....	16
2.3.1.	Belajar Konvensional .....	17
2.3.2.	Belajar Berbantuan Komputer .....	17
2.3.3.	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	17
2.4.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	18
2.4.1.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	18
2.4.2.	<i>Game Layout Chart</i> .....	19
2.4.3.	<i>Storyboard</i> .....	19
2.4.4.	<i>Adobe Flash CS6</i> .....	19
2.4.5.	<i>ActionScript</i> .....	20
2.5.	Aplikasi.....	20
2.6.	Huruf .....	21

2.7.	Angka.....	22
2.8.	Bentuk.....	22
<b>BAB III.....</b>		<b>23</b>
<b>OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....</b>		<b>23</b>
3.1.	Objek Penelitian.....	23
3.1.1.	Sejarah Singkat.....	23
3.1.2.	Visi dan Misi .....	24
3.1.3.	Struktur Organisasi.....	24
3.1.4.	Deskripsi Tugas .....	24
3.2.	Metode Penelitian .....	27
3.2.1.	Desain Penelitian .....	27
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	28
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem .....	29
3.2.4.	Pengujian <i>Software</i> .....	32
3.3.	Analisis Sistem Yang Berjalan .....	32
3.3.1.	<i>Use Case Diagram</i> .....	33
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i> .....	38
3.3.3.	Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan .....	42
<b>BAB IV .....</b>		<b>43</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1.	Rancangan Aplikasi .....	43
4.1.1.	Gambaran Umum Aplikasi.....	43
4.1.2.	Perancangan Sistem Yang Diusulkan.....	43
4.2.	Pengujian .....	73
4.2.1.	Rencana Pengujian .....	73

4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian .....	74
4.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian .....	84
<b>BAB V.....</b>	<b>85</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
5.1. Kesimpulan .....	85
5.2. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>