

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Maksud Penelitian	5
1.3.2. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1. Kegunaan Praktis	6
1.4.2. Kegunaan Akademis.....	6
1.5. Batasan Masalah.....	7
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 LANDASAN TEORI	11
2.1. Penelitian Terdahulu	11

2.2. Multimedia	12
2.2.1. Definisi Multimedia	12
2.2.2. Elemen Multimedia	13
2.2.3. Manfaat Multimedia.....	14
2.2.4. Multimedia Interaktif.....	14
2.3. Belajar	14
2.3.1. Belajar Konvensional	14
2.3.2. Belajar Berbantuan Komputer / Computer Aided Instruction (CAI)	14
2.3.3. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	15
2.4. Pendidikan.....	15
2.5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	15
2.6. Sekolah.....	16
2.7. Guru	16
2.8. Siswa.....	16
2.9. Adobe Animate.....	16
2.10. Action Script 3.0.....	17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	18
3.1. Objek Penelitian.....	18
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	18
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	18
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	19
3.1.4. Deskripsi Tugas.....	20
3.2. Metode Penelitian	21
3.2.1. Desain Penelitian.....	21
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	21
3.2.2.1. Sumber Data Primer	21
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....	22
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	22
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	22

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	23
3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	24
3.3.1. UML	25
3.3.1.1. Use Case Diagram	25
3.3.1.2. Skenario Use Case	25
3.3.1.3. Activity Diagram	25
3.3.2. Story Board	25
3.3.3. Pengujian Software.....	26
3.4. Analisis Sistem Yang Berjalan	26
3.4.1. Use case diagram	27
3.4.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya	27
3.4.1.2. Definisi use case dan deskripsinya.....	28
3.4.1.3. Skenario use case.....	28
3.4.2. Activity diagram	30
3.4.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Rancangan Aplikasi.....	34
4.1.1. Gambaran Umum Aplikasi.....	34
4.1.2. Perancangan Sistem yang Diusulkan.....	34
4.1.2.1. Use Case Diagram	35
4.1.2.2. Activity Diagram	38
4.1.2.3. Storyboard	40
4.1.2.4. Struktur Menu Aplikasi	47
4.2. Pengujian	48
4.2.1. Rencana Pengujian	48
4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian	49
4.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	57
4.3. Implementasi	58
4.3.1. Implementasi perangkat lunak.....	58
4.3.2. Implementasi perangkat keras	58

4.3.3. Implementasi antar muka.....	59
4.3.4. Implementasi instalasi program.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1. Kesimpulan.....	110
5.2. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112