DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xi
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 4
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1 Maksud Penelitian 4
1.3.2 Tujuan Penelitian 5
1.4 Kegunaan Penelitian 5
1.4.1 Kegunaan Praktis 5
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Batasan Masalah 6
1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian 7
1.6.1 Lokasi Penelitian 7
1.6.2 Waktu Penelitian 7
1.7 Sistematika Penulisan 8
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Multimedia 11
2.1.1 Jenis Multimedia 12
2.1.2 Elemen Multimedia 12
2.2 *Adobe Flash CS3* 13

2.2.1 Istilah-istilah dalam *Adobe Flash CS3* 13
2.3 *Action Script* 16
2.4 *Adobe Flash Player* 17
2.5 *Adobe Photoshop* 17
2.6 Bahasa Inggris pada *Grammar Tenses* 18
2.7 *Gerund* pada *Grammar Tenses* 26
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian 27
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 28
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 30
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 31
3.1.4 Deskripsi Tugas 32
3.2 Metode Penelitian 41
3.2.1 Desain Penelitian 42
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 43
3.2.2.1 Sumber Data Primer 43
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 44
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 44
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 44
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 47
3.2.4 Pengujian *Software* 49
3.2.4.1 Pengujian Alpha 49
3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 50
3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 50
3.3.2 U*se Case Diagram* 51
3.3.3 Skenario *Use Case* 51

3.3.4 *Activity Diagram* 54
3.3.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Perancangan Sistem 58
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 58
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 58
4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 59
4.1.3.1 *Use Case Diagram* 59
4.1.3.1.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya 60
4.1.3.1.2 Definisi *Use case* dan Deskripsinya 60
4.1.3.2 Skenario *Use Case* 61
4.1.3.3 *Activity Diagram* 63
4.1.3.4 *Sequence Diagram* 66
4.1.4 Perancangan Data 70
4.1.4.1 *Class Diagram* 70
4.1.4.2 *Deployment Diagram* 71
4.2 Peracangan Antar Muka 71
4.2.1 Struktur Menu 71
4.2.2 Antar Muka Menu Utama 72
4.2.3 *Timelin*e Menu Utama 72
4.2.4 Antar Muka Menu *Verb* 73
4.2.5 *Timeline* Menu *Verb* 73
4.2.6 Antar Muka Menu Materi 74
4.2.7 *Timeline* Menu Materi 74
4.2.8 Antar Muka Menu *Lesson* 75

4.2.9 *Timeline* Menu *Lesson* 75
4.2.10 Antar Muka Menu *Exercise* 76
4.2.11 *Timeline* Menu *Exercise* 76
4.2.12 Antar Muka Menu *Gerund* 77
4.2.13 *Timeline* Menu *Gerund* 77
4.2.14 Antar Muka Menu *Quiz* 78
4.2.15 *Timeline* Menu *Quiz* 78
4.2.16 Antar Muka Video Materi 79
4.2.17 *Timeline* Video Materi 79
4.3 Pengujian 80
4.3.1 Rencana Pengujian 80
4.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha* 82
4.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha* 87
4.4 Implementasi 87
4.4.1 Implementasi Perangkat Lunak 87
4.4.2 Implementasi Perangkat Keras 88
4.4.3 Kebutuhan Sistem Pengguna 88
4.4.4 Implementasi Antar Muka 89
4.4.5 Implementasi Instalasi Program 94
4.4.6 Penggunaan Program 97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 104
5.2 Saran 105
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN