DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL..... xiii

DAFTAR SIMBOL..... xiv

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 4

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 6

1.6.1 Lokasi Penelitian 7

1.6.2 Waktu Penelitian 7

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia 9

2.1.1 Jenis Multimedia 9

2.1.2 Elemen Multimedia 9

2.2 *Adobe Flash CS3* 12

2.2.1 Istilah – istilah dalam *Adobe Flash CS3* 12

2.3 *Action Script* 15

2.4 *Adobe Flash Player* 15

2.5 *Camtasia Studio* 16

2.6 *Adobe Photoshop* 17

2.7 Matematika 18

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 19

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 19

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 21

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 22

3.1.4 Deskripsi Jabatan Perusahaan 22

3.2 Metode Penelitian 23

3.2.1 Desain Penelitian..... 24

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 25

3.2.2.1 Sumber Data Primer..... 25

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder..... 26

3.2.3 Metode Penekatan dan Pengembangan Sistem..... 26

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem..... 26

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem..... 27

3.2.3.3 Alat bantu Analisis dan Perancangan..... 31

3.2.4 Pengujian Perangkat Lunak 32

3.3 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 34
3.3.1 Analisis Dokumen..... 35
3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan..... 35
3.3.2.1 *Use Case Diagram* 36
3.3.2.2 Skenario *Use Case*..... 36
3.3.2.3 *Activity Diagram*..... 38
3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan..... 40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Perancangan Antar muka 42
4.1.1 Struktur Menu..... 42
4.1.2 Antar Muka *Intro*..... 43
4.1.3 Antar muka menu utama..... 43
4.1.4 Antarmuka menu Mulai Main..... 44
4.1.5 Antarmuka Menu Ganti Pemain 44
4.1.6 Antarmuka Menu Tentang..... 45
4.1.7 Antarmuka Menu Nilai Tertinggi..... 45
4.1.8 Antarmuka Menu Keluar..... 46
4.1.9 Antarmuka Menu Grafik..... 46
4.1.10 Antarmuka Menu Atur Suara 47
4.1.11 Antarmuka Menu Materi 47
4.1.12 Antarmuka Menu Latihan 48
4.2 Diagram *Timeline* 48
4.2.1 *Timeline Intro* 48
4.2.2 *Timeline* Menu Utama 49
4.2.3 *Timeline* Menu Mulai Main 50
4.2.4 *Timeline* Menu Ganti Pemain 50
4.2.5 *Timeline* Menu Tentang 51

4.2.6 *Timeline* Menu Nilai Tertinggi 51
4.2.7 *Timeline* Menu Grafik 51
4.3 *Storyboard* 52
4.3.1 *List* modul 52
4.3.2 Deskripsi *Storyboard* 53
4.3.3 Pengujian 55
4.3.4 *Intro* 55
4.3.5 Menu Utama 56
4.3.6 Menu Mulai Main 57
4.3.7 Menu Ganti Pemain 58
4.3.8 Menu Tentang 59
4.3.9 Menu Nilai Tertinggi 59
4.3.10 Menu Keluar 59
4.3.11 Menu Atur Suara 60
4.3.12 Menu Grafik 60
4.3.13 Menu Materi 60
4.3.14 Menu Latihan 61
4.4 Implementasi 61
4.4.1 Pembuatan Media Grafis 62
4.4.2 Pembuatan Interaksi dan Permainan 62
4.4.3 Implementasi Perangkat Lunak 63
4.3.4 Implementasi Perangkat Keras 63
4.4.5 Kebutuhan Sistem Pengguna 64
4.4.6 Implementasi Antar Muka 65
4.4.7 Implementasi Instalasi Program 69
4.5 Kesimpulan Hasil Pengujian 73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 74
5.2 Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN