DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalahan 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 7

2.2 Sistem 7

2.3 Multimedia 7

2.3.1 *Multimedia Personal Computer* (MPC) 9

2.3.2 Penggunaa Multimedia 10

2.3.3 Elemen-elemen Multimedia 11
2.3.3.1 Suara (*Sound*) 11
2.3.3.2 Audio Digital 13
2.3.3.3 Video Digital 15
2.3.3.4 Animasi 18
2.4 Dunia Pendidikan Konvensional Indonesia 18
2.5 Penggunaan IT di Dunia Pendidikan 19
2.6 Implikasi IT di Dunia Pendidikan Indonesia 19

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Masalah 20
3.2 Analisis Lingkungan Implementasi 21
3.2.1 Spesifikasi Perangkat Keras 21
3.2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak 22
3.3 Perancangan Sistem 22
3.3.1 Perancangan Fungsi 23
3.3.1.1 Input Data 23
3.3.1.2 Proses Pengolahan Data 24
3.3.1.3 Struktur file Konfigurasi (info.cfg) 24
3.3.1.4 Struktur File Hasil Penggabungan (*.apm) 26
3.3.2 Perancangan Proses 27
3.3.2.1 Diagram Konteks (*context Diagram*) 28
3.4 Perancangan Prosedural 29

3.4.1 Prosedur Sinkronisasi 29
3.4.2 Prosedur Buka File Hasil Penggabungan (*.apm) . 30
3.5 Perancangan Antarmuka 32
3.5.1 Aplikasi *Multimedia Maker* 33
3.5.1.1 Form Utama 33
3.5.1.2 Form *Setting* 35
3.5.1.3 Form *About* 36
3.5.2 Aplikasi *Multimedia Player* 37
3.5.2.1 Form Utama 37
3.5.2.2 Form *About* 39

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Batasan Implementasi 40
4.2 Lingkungan Pengujian Implementasi..... 40
4.2.1 Perangkat Keras Implementasi 40
4.2.2 Perangkat Lunak Implementasi 41
4.3 Implementasi Antarmuka 41
4.3.1 Aplikasi *Multimedia Maker* 41
4.3.1.1 Form Utama 41
4.3.1.2 Form *About* 56
4.3.2 Aplikasi *Multimedia Player* 56
4.3.2.1 Form Utama 56
4.3.2.2 Form *About* 66

4.4 Analisis Hasil 66

4.5 Pengujian Subyektif 67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 70

5.2 Saran 70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B