DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.2.1 Identifikasi Masalah 2

1.2.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.3.1 Maksud Penelitian 3

1.3.2 Tujuan Penelitian 3

1.4 Kegunaan Penelitian 4

1.4.1 Kegunaan Praktis 4

1.4.2 Kegunaan Akademis 4

1.5 Batasan Masalah 5

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5

1.7 Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia 8

2.1.1 Kelebihan komunikasi via multimedia 9
2.1.2 Multimedia interaktif 9
2.1.3 Media pembelajaran 10
2.2 Belajar 11
2.3 Bahasa Inggris 12
2.4 Tools yang digunakan 13
2.4.1 Adobe flash 13
2.4.2 Actionscript 14
2.4.3 XML (eXtensible Markup Language) 15
2.4.4 Microsoft Visio 16
2.4.5 *UML* 17
2.4.6 *Shared Object* 19

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 20
3.1.1 Sejarah Singkat MI Idris Asadul Usud 20
3.1.2 Visi dan Misi MI Idris Asadul Usud 21
3.1.3 Struktur Organisasi MI Idris Asadul Usud 21
3.1.4 Deskripsi Tugas 22
3.2 Metode Penelitian 24
3.2.1 Desain Penelitian 24
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.2.1 Sumber Data Primer 25
3.2.2.2 Sumber Data Skunder 25
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 26
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 26
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 26
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 28
3.2.4 Pengujian *Software* 30
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan 30
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 30

3.3.2 Use Case Diagram..... 31
3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya 31
3.3.2.2 definisi *Use Case* dan deskripsinya 31
3.3.3 Skenario Use Case 32
3.3.4 Activity diagram 33
3.3.5 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 37
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 37
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 38
4.1.3 Perancangan Prosedur yang diusulkan 38
4.1.3.1 *Use Case Diagram* 39
4.1.3.2 Skenario *Use Case* 40
4.1.3.3 *Activity Diagram* 42
4.1.3.4 *Sequence Diagram* 44
4.1.4 Perancangan basis data 47
4.1.4.1 Class *Diagram* 47
4.1.4.2 Object Diagram 48
4.1.3.3 *Deployment Diagram* 48
4.2 Perancangan Antar Muka 50
4.2.1 Struktur Menu 50
4.2.2 Perancangan *Input* 51
4.2.3 Perancangan *Output* 52
4.4 Pengujian 54
4.4.2 Rencana Pengujian 54
4.4.3 Kasus dan Hasil Pengujian 54
4.4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian 57
4.3 Implementasi..... 57
4.3.1 Implementasi Perangkat Lunak 57
4.3.2 Implementasi Perangkat Keras 58

4.3.3 Implementasi Antar Muka 59
4.3.4 Implementasi Instalasi Program 68
4.3.5 Penggunaan Program 68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 73
5.2 Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN