DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

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

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

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 Waktu Penelitian 6

1.6.1. Lokasi Penelitian 6
1.6.2. Waktu Penelitian 7
1.7. Sistematika Penulisan 7
BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Definisi Teknologi Informasi 9
2.1.1. Peran Teknologi dalam Bidang Pendidikan 9
2.2. Definisi Multimedia 10
2.2.1. Unsur Multimedia Dalam Pembelajaran 11
2.2.2. Peran Multimedia dalam Pembelajaran 15
2.2.3. Aplikasi Pembelajaran 16
2.3. Sejarah Singkat Bahasa Inggris 16
2.3.1. *Expression* 17
2.3.2. *Grammar* 18
2.3.3. *Short Functional Text* 19
2.3.4. *Text* 20
2.3.5. *Listening* 21
2.4. Adobe Flash 21
2.4.1. *ActionScript* 2.0 22
2.5. *Unified Modeling Language* (UML) 23
2.5.1. *Use Case Diagram* 24
2.5.2. *Activity Diagram* 24
2.5.3. *Sequence Diagram* 24
2.5.4. *Class Diagram* 24
2.5.5. *Deployment Diagram* 25
2.5.6. *Object Diagram* 25

2.5.7. *Component Diagram* 25
2.5.8. *Composite Structure Diagram* 25
2.5.9. *Package Diagram* 25
2.5.10. *State Machine Diagram* 26
2.5.11. *Communication Diagram* 26
2.5.12. *Timing diagram* 26
2.5.13. *Interaction Overview Diagram* 26
2.6. *Prototype* 27
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 30
3.1.1. Sejarah Singkat SMAN 1 Jatisari 30
3.1.2. Visi dan Misi 33
3.1.3. Struktur Organisasi 35
3.1.4. Deskripsi Tugas 37
3.2. Metode Penelitian 39
3.2.1. Desain Penelitian 39
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39
3.2.2.1. Sumber Data Primer 39
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 40
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 40
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 40
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 41
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 41
3.2.4. Pengujian *Software* 41
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 42

3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 43
3.3.2. *Use Case Diagram* 43
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya 44
3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya 44
3.3.3. Skenario *Use Case* 45
3.3.4. *Activity Diagram* 47
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 50
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 50
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 51
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 51
4.1.3.1. *Use Case Diagram* yang Diusulkan 52
4.1.3.2. Skenario *Use Case* yang Diusulkan 54
4.1.3.3. *Activity Diagram* 56
4.1.3.4. *Sequence Diagram* 59
4.1.3.5. *Class Diagram* 62
4.1.3.6. *Deployment Diagram* 63
4.2. Perancangan Antar Muka 64
4.2.1. Struktur Menu 64
4.2.2. Antar Muka Menu Utama 65
4.2.3. Antar Muka Menu Materi 66
4.2.4. Antar Muka Menu Latihan Soal 67
4.2.5. Antar Muka Menu *About* 68
4.3. Pengujian 69

4.3.1. Rencana Pengujian 70
4.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian 70
4.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 72
4.4. Implementasi 72
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak 72
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras 73
4.4.3. Implementasi Antar Muka 73
4.4.4. Implementasi Instalasi Program 84
4.4.5. Penggunaan Program 91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 93
5.2. Saran 93
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN