DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI **9**
2.1 Pengertian Tajwid 9
2.2 Pengertian *Game* 10
2.2.1 Sejarah *Game* 10
2.2.2 Jenis *Game* 11
2.3 Pengertian Edukasi 12
2.4 Pengertian *Game* Edukasi 12
2.5 Pengertian Multimedia 13
2.5.1 Peranan Multimedia dalam Pendidikan 13
2.5.2 Objek-Objek Multimedia 14
2.5.3 Kategori Multimedia 16
2.5.4 Struktur Informasi Multimedia 16
2.6 Proses Pengembangan Sistem multimedia 18
2.7 Pemodelan Berorientasi Objek 19

2.7.1 Karateristik Metodologi Berorientasi Objek 20
2.8 UML 20
2.8.1 Use Case Diagram 21
2.8.2 *Class Diagram* 22
2.8.3 *Statechart Diagram* 23
2.8.4 *Sequance Diagram* 24
2.8.5 *Activity Diagram* 25
2.8.6 *Component Diagram* 26
2.8.7 *Deployment Diagram* 26
2.8.8 *Object Diagram* 27
2.8.9 Tujuan Penggunaan UML 27
2.9 *Tools* yang digunakan 28
2.9.1 Adobe Photoshop CS4 28
2.9.2 Adobe Flash CS3 28
2.9.3 Adobe After Effects CS4 29
2.9.4 Adobe Soundbooth CS3 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Pembuatan *Game* Sejenis (Aplikasi Permainan Islami) 31
3.1.3 Analisis Pengenalan *Game* Tajwid Gembira 33
3.1.4 Analisis Skor 35
3.1.5 Analisis Multimedia 36
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 37
3.1.7 Analisis kebutuhan Fungsional 38
3.2 Perancangan Sistem 57
3.2.1 Perancangan Komponen Sistem 58
3.2.2 Struktur Menu 62
3.2.3 Perancangan Antar Muka 63
3.2.4 Perancangan Pesan 66
3.2.5 Perancangan Jaringan Semantik 68

3.2.6 Perancangan *Method* 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 75
4.1 Implementasi 75
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 75
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 75
4.1.3 Implementasi Antarmuka 76
4.2 Pengujian 80
4.2.1 Pengujian Alpha 80
4.2.2 Pengujian Beta 84
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 97
5.1 Kesimpulan 97
5.2 Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99