

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	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	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Praktis	5
1.4.2 Kegunaan Akademis	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian	7
1.6.1 Lokasi Penelitian	7
1.6.2 Waktu Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Terdahlu	10
2.2 Multimedia	11
2.2.1 Definisi Multimedia	12
2.2.2 Elemen Multimedia	12
2.2.3 Manfaat Multimedia	14

2.2.4	Multimedia Interaktif.....	15
2.3	Belajar.....	16
2.3.1	Belajar Konvesional.....	16
2.3.2	Belajar Berbantuan Komputer.....	17
2.3.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	19
2.4.1	UML.....	19
2.4.1.2	Use Case Diagram.....	19
2.4.1.2	Skenario Use Case.....	19
2.4.1.3	Activity Diagram.....	20
2.4.2	Storyboard.....	20
2.4.3	Adobe Flash Proffesional CS6.....	20
2.5	IPA.....	20
2.5.1	Klasfikasi Makhluk Hidup.....	21
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		22
3.1	Objek Penelitian.....	22
3.1.1	Sejarah Singkat Objek.....	22
3.1.2	Visi dan Misi.....	23
3.1.3	Struktur Organisasi.....	24
3.1.4	Deskripsi Tugas.....	24
3.2	Metode Penelitian.....	27
3.2.1	Desain Penelitian.....	27
3.2.2	Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	27
3.2.2.1	Sumber Data Primer.....	28
3.2.2.2	Sumber Data Sekunder.....	28
3.2.3	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	28
3.2.3.1	Metode Pendekatan Sistem.....	29
3.2.3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	29
3.2.4	Pengujian Software.....	31
3.3	Analisis Sistem yang Berjalan.....	32
3.3.1	<i>Business Use case Diagram</i>	32
3.3.1.1	Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	33

3.3.1.2 Definisi Usecase dan Deskripsinya.....	33
3.3.1.3 Skenario Use case.....	34
3.3.2 Activity Diagram.....	37
3.3.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1. Rancangan Aplikasi.....	42
4.1.1. Gambaran Umum Aplikasi.....	42
4.1.2. Perancangan Sistem yang Diusulkan.....	43
4.1.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	43
4.1.2.2. <i>Activity Diagram</i>	51
4.1.2.3. <i>Storyboard</i>	56
4.1.2.4. Struktur Menu dan Aplikasi.....	62
4.2. Pengujian.....	62
4.2.1. Rencana Pengujian.....	62
4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....	68
4.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75