DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xi

DAFTAR LAMPIRAN xiii

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 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Profil Instansi 7

2.1.1 Sejarah Instansi 7

2.1.2 Maksud dan Tujuan 8

2.1.3 Visi dan Misi Instansi 8

2.1.4 Struktur Organisasi 9

2.2 Landasan Teori 10

2.2.1 Media Pembelajaran 10
2.2.2 Petunjuk Cara Hidup di Negara Jepang 11
2.2.3 Multimedia 12
2.2.4 Pembelajaran Interaktif 15
2.2.5 Metode Tutorial 17
2.2.6 Aplikasi Berbasis *Desktop* 18
2.2.7 Analisis Terstruktur 19
2.2.8 Tool yang Digunakan 21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 25
3.1 Analisis Sistem 25
3.1.1 Analisis Masalah 25
3.1.2 Analisis Aplikasi Multimedia Interaktif Yang Dibangun 26
3.1.3 Analisis Metode/Model Tutorial 37
3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 37
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 38
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 41
3.1.7 Pengumpulan Material 60
3.2 Perancangan Sistem 61
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 61
3.2.2 Perancangan Antarmuka 63
3.2.3 Perancangan Prosedural 80
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 87
4.1 Implementasi 87
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 87
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 88

4.1.3 Implementasi Aplikasi 88
4.1.4 Implementasi Antarmuka 88
4.2 Pengujian Sistem 91
4.2.1 Pengujian Black box 91
4.2.2 Pengujian Beta 95
4.2.3 Kesimpulan dari Hasil Implementasi dan Pengujian 103
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 104
5.1 Kesimpulan 104
5.2 Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105