DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 2
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 4
1.4.1 Kegunaan Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Pembatasan Masalah 5
1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian 6
1.7 Sistematika Penulisan 7
LANDASAN TEORI 9
2.1 Multimedia 9
2.2 Kurikulum 10
2.3 Pendidikan 10
2.4 Flash 11
2.5 Action Script 12

2.6 Cool Record Edit Pro 13
2.7 Adobe Photoshop 14
2.8 Star Uml 15
2.9 Pengertian Uml 16
BAB III 19
OBJEK DAN METODE PENELITIAN 19
3.1 Objek Penelitian 19
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 19
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 20
3.1.3 Struktur Organisasi 21
3.1.4 Deskripsi Kerja 22
3.2 Metode Penelitian 25
3.2.1 Desain penelitian 25
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 25
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 27
3.2.4 Pengujian Software 31
3.3 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 32
3.3.1 Analisis Dokumen 32
3.3.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 32
3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 35
BAB IV 37
HASIL DAN PEMBAHASAN 37
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
4.2 Perancangan Antar Muka 47
4.2.1 Struktur Menu 47
4.2.2 Antar muka menu utama 48
4.2.3 Antar muka menu materi 49
4.2.4 Antar muka menu keluar 50

4.3 Implementasi 51
4.3.1 Batasan Implementasi 51
4.3.2 Implementasi Perangkat Lunak 52
4.3.3 Implementasi Perangkat Keras 52
4.3.4 Implementasi Antar Muka 53
4.4 Pengujian 64
BAB V 76
KESIMPULAN DAN SARAN 76
5.1 Kesimpulan 76
5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi 33
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Prototype 38
Gambar 3. 3 Use Case Diagram 43
Gambar 3. 4 Activity Diagram 45
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan 50
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pengajaran Tematik 53
Gambar 4. 3 Activity Diagram Update Materi 54
Gambar 4. 4 Class Diagram 55
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Pengajaran Tematik 57
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Update Materi 58
Gambar 4. 7 Struktur Menu 59
Gambar 4. 8 Antar Muka Menu Utama 61
Gambar 4. 9 Timeline Menu Utama 61
Gambar 4. 10 Antar Muka Menu Materi 62
Gambar 4. 11 Timeline Menu Materi 62
Gambar 4. 12 Antar Muka Menu Keluar 63
Gambar 4. 13 Timeline Menu Keluar 63
Gambar 4. 14 Menu Intro 66
Gambar 4. 15 Menu Utama 66
Gambar 4. 16 Tema 1 (Diriku) 67
Gambar 4.17 Aku dan Teman Baru 67
Gambar 4. 18 Tubuhku 68
Gambar 4. 19 Aku Merawat tubuhku 68
Gambar 4. 20 Aku Istimewa 69
Gambar 4. 21 Tema 2 (Kegemaranku) 69
Gambar 4. 22 Gemar Berolahraga 70
Gambar 4. 23 Bernyanyi dan Menari 70
Gambar 4. 24 Gemar Menggambar 71
Gambar 4. 25 Gemar Membaca 71
Gambar 4. 26 Tema 3 (Kegiatanku) 72
Gambar 4. 27 Kegiatan Pagi Hari 73
Gambar 4. 28 Kegiatan Siang Hari 73
Gambar 4. 29 Kegiatan Sore Hari 74
Gambar 4. 30 Kegiatan Malam Hari 74
Gambar 4. 31 Tema 4 (Keluargaku) 75
Gambar 4. 32 Anggota Keluargaku 75

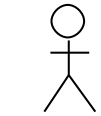
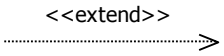
Gambar 4. 33 Kegiatan Keluargaku 76
Gambar 4. 34 Menu Utama Evaluasi 77
Gambar 4. 35 Menu Soal Evaluasi 77
Gambar 4. 36 Menu Hasil Evaluasi 78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian..... 16
Tabel 3.2 Skenario Use Diagram yang Sedang Berjalan 44
Tabel 3.3 Evaluasi Yang Sedang Berjalan..... 46
Tabel 4.1 Skenario Use Case yang Diusulkan 51
Tabel 4.2 Implentasi Perangkat Lunak..... 64
Tabel 4.3 Implentasi Perangkat Keras 65
Tabel 4.4 Pengujian Aplikasi(Black Box Testing) 78

DAFTAR SIMBOL

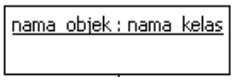
1. Use Case Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Use Case	Use case digambarkan sebagai lingkarang elips dengan nama use case dituliskan di dalam elips tersebut	
Actor	Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.	
Asociation	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.	
Extend	relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri *send*iri walau tanpa *use case* tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan	

2. Activity Diagram

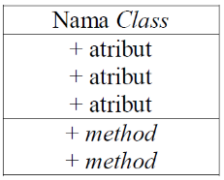
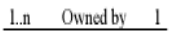
Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Inisial	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.	
Final	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.	
Activity	Menandakan sebuah aktivitas	
Fork/Join	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.	

3. Sequence Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Object	Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk Lifeline adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah object .	
Activation	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline. mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	

Message	Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasikan komunikasi antara object -object .	

4. Class Diagram

Nama Komponen	Komponen	Keterangan Simbol
Class	Class adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan methodmethod dari sebuah class.	
Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh: One-to-one, one-to-many, many-to-many).	
Depedency	Kadangkala sebuah class menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada	

	suatu classyang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.	