DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 4

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI 8

2.1. Multimedia 8
2.1.1. Pengertian Multimedia 8
2.1.2. Unsur Multimedia 9
2.1.3. Peranan Mulitmedia dalam Pembelajaran 13
2.2. Pramuka 14
2.2.1. Pengertian Kepramukaan 14
2.2.2. Sandi Semaphore 15
2.2.3. Sandi Morse 24
2.2.4. Simpul (Tali-Temali) 25
2.3. Adobe Flash 25
2.4. Action Script 26
2.5. XML (eXtensible Markup Language) 27
2.6. Unified Modeling Language 28
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 31
3.1. Objek Penelitian 31
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 31
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 31
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 32
3.1.4. Deskripsi Tugas 33
3.2. Metode Penelitian 36

3.2.1. Desain Penelitian 36
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 40
3.2.4. Pengujian Software 42
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 43
3.3.1. Analisis Dokumen 43
3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 44
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 47
4.1. Perancangan Sistem 47
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 47
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 47
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 48
4.2. Perancangan Antar Muka 58
4.3. Implementasi 61
4.3.1. Batasan Implementasi 61
4.3.2. Implementasi Perangkat Lunak 61
4.3.3. Implementasi Perangkat Keras 61
4.3.4. Implementasi Antar Muka 62
4.3.5. Implementasi Instalasi Program 70

4.4. Pengujian 72
4.4.1. Rencana Pengujian 72
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 73
4.4.3. Kesimpulan Pengujian Black Box 75
4.4.4. Pengujian Beta 75
4.4.5 Kesimpulan Pengujian Beta 82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 83
5.1. Kesimpulan 83
5.2. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf A 16

Gambar 2.2 Huruf B..... 16

Gambar 2.3 Huruf C..... 17

Gambar 2.4 Huruf D 17

Gambar 2.5 Huruf E..... 17

Gambar 2.6 Huruf F .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.7 Huruf G 18

Gambar 2.8 Huruf H 18

Gambar 2.9 Huruf I..... 18

Gambar 2.10 Huruf J..... 19

Gambar 2.11 Huruf K 19

Gambar 2.12 Huruf L..... 19

Gambar 2.13 Huruf M..... 20

Gambar 2.14 Huruf N 20

Gambar 2.15 Huruf O 20

Gambar 2.16 Huruf P 21

Gambar 2.17 Huruf Q 21

Gambar 2.18 Huruf R..... 21

Gambar 2.19 Huruf S 22

Gambar 2.20 Huruf T..... 22

Gambar 2.21 Huruf U .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.22 Huruf V 23

Gambar 2.23 Huruf W 23
Gambar 2.24 Huruf X 23
Gambar 2.25 Huruf Y 24
Gambar 2.26 Huruf Z 24
Gambar 2.27 Sandi Morse 25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi 32
Gambar 3.2 Metode Pengerjaan Prototypes 41
Gambar 3.3 Use case Proses Yang Sedang Berjalan 44
Gambar 3.4 Activity Diagram Yang Berjalan 45
Gambar 4.1 Activity Diagram Materi Pramuka 52
Gambar 4.2 Activity Diagram Latihan Soal 53
Gambar 4.3 Activity diagram update materi 53
Gambar 4.4 Sequence Diagram Materi Pramuka 54
Gambar 4.5 Sequence diagram latihan soal 55
Gambar 4.6 Sequence diagram update materi 55
Gambar 4.7 Collaboration diagram materi pramuka 56
Gambar 4.8 Collaboration diagram latihan soal 56
Gambar 4.9 Collaboration diagram update materi 56
Gambar 4.10 Diagram Deployment 57
Gambar 4.11 Class Diagram 57
Gambar 4.12 Struktur Menu 58
Gambar 4.13 Menu Intro 62
Gambar 4.14 Loading 63

Gambar 4.15 Menu Utama 64
Gambar 4.16 Materi Pramuka 64
Gambar 4.17 Sandi Semaphore 65
Gambar 4.18 Sandi Morse 65
Gambar 4.19 Simpul 66
Gambar 4.20 Tepuk Pramuka 66
Gambar 4.21 Istilah Pramuka 67
Gambar 4.22 Seragam Pramuka Putra 67
Gambar 4.23 Seragam Pramuka Putri 68
Gambar 4.24 Atribut Pramuka 68
Gambar 4.25 Perlengkapan Pramuka 69
Gambar 4.26 Kuis Pramuka 69
Gambar 4.27 Langkah pertama Instalasi 70
Gambar 4.28 Langkah kedua Instalasi 70
Gambar 4.29 Langkah ketiga Instalasi 71
Gambar 4.30 Langkah Keempat Instalasi 71
Gambar 4.31 Langkah Kelima Instalasi 72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penilitian 6

Tabel 3.1 Daftar Nama Pelatih Ekstrakurikuler 33

Tabel 3.2 Skenario Use Case Yang Berjalan 45

Tabel 3.3 Tabel Evaluasi Sistem 46

Tabel 5.1 Definisi Aktor 48

Tabel 5.2 Definisi Use case 49

Tabel 5.3 Skenario Use Case Materi Pramuka 50

Tabel 5.4 Skenario Use Case Latihan Soal 50

Tabel 5.5 Skenario Use Case Update Materi 51

Tabel 5.6 Storyboard 59

Tabel 5.7 Implementasi Perangkat Lunak 61

Tabel 5.8 Implementasi Perangkat Keras 61

Tabel 5.9 Tabel Pengujian 73

Tabel 5.10 Point Penilaian 75

Tabel 5.11 Kuesioner Nomor 1 75

Tabel 5.12 Kuesioner Nomor 2 76

Tabel 5.13 Kuesioner Nomor 3 77

Tabel 5.14 Kuesioner Nomor 4 77

Tabel 5.15 Kuesioner Nomor 5 78

Tabel 5.16 Kuesioner Nomor 6 79

Tabel 5.17 Kuesioner Nomor 7 79

Tabel 5.18 Kuesioner Nomor 8 80

Tabel 5.19 Kuesioner Nomor 9 81

Tabel 5.20 Kuesioner Nomor 10 81