# DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... i
*ABSTRACT* ..... ii
KATA PENGANTAR ..... iii
DAFTAR ISI ..... v
DAFTAR GAMBAR ..... viii
DAFTAR TABEL ..... x
DAFTAR SIMBOL ..... xii
DAFTAR LAMPIRAN ..... xiv
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 ..... 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak ..... 4
1.6 Sistematika Penulisan ..... 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA ..... 7
2.1 Profil Sekolah ..... 7
2.1.1 Sejarah Sekolah SMP Negeri 2 Jeruklegi ..... 7
2.1.2 Visi dan Misi Sekolah ..... 8
2.1.3 Tujuan Pendidikan SMP Negeri 2 Jeruklegi ..... 8
2.1.4 Sarana dan Kebutuhan ..... 9
2.1.5 Struktur Organisasi ..... 9
2.2 Landasan Teori ..... 14
2.2.1 Media Pembelajaran ..... 14
2.2.2 Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) ..... 17
2.2.3 Multimedia ..... 19
2.2.4 Multimedia Interaktif ..... 20
2.2.5 2 Dimensi (2D) ..... 22

2.2.6 Sistem Multimedia ..... 22
2.2.7 Bahasa Jawa ..... 23
2.2.8 Pemrograman Terstruktur ..... 25
2.2.9 Metode Kuantitatif ..... 27
2.2.10 Skala Likert ..... 27
2.2.11 Pengujian Black Box ..... 28
2.2.12 Adobe Flash CS6 ..... 29
2.2.13 Action Script 2.0 ..... 30
2.2.14 XML ..... 32
2.2.15 Adobe Photoshop ..... 34
2.2.16 Adobe Audition CS ..... 34
2.2.17 Corel Draw X6 ..... 34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM ..... 36
3.1 Analisis Sistem ..... 36
3.1.1 Analisis Masalah ..... 36
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan ..... 36
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis ..... 39
3.1.4 Analisis Aplikasi Multimedia Interaktif Yang Dibangun ..... 42
3.1.5 Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Kelas VII ..... 45
3.1.6 Analisis Metode Pembelajaran Interaktif ..... 45
3.1.7 Analisis Penyusunan Perangkat dan Instrumen Pembelajaran Bahasa Jawa. ..... 51
3.1.8 Analisis Pengumpulan Material ..... 54
3.1.9 Analisis Media Penyimpanan ..... 55
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non Fungsional ..... 55
3.1.11 Analisis Kebutuhan Fungsional ..... 58
3.2 Perancangan Sistem ..... 63
3.2.1 Skema Relasi ..... 63
2.2.2 Struktur Tabel ..... 63
3.2.3 Perancangan Struktur Menu ..... 63
3.2.4 Perancangan Antarmuka ..... 64
3.2.5 Perancangan Pesan ..... 73
3.2.6 Storyboard Aplikasi ..... 74
3.2.7 Storyline Aplikasi ..... 75

3.2.8 Jaringan Semantik ..... 77
3.2.9 Perancangan Prosedural ..... 79
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN ..... 83
4.1 Implementasi ..... 83
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras ..... 83
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak ..... 83
4.1.3 Implementasi Media Penyimpanan ..... 83
4.1.4 Implementasi Aplikasi ..... 85
4.1.5 Implementasi Antarmuka ..... 86
4.2 Pengujian ..... 86
4.2.1 Pengujian *Blackbox* ..... 86
4.2.2 Pengujian Beta ..... 94
4.2.3 Kesimpulan Wawancara dan Kuesioner ..... 99
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN ..... 101
5.1 KESIMPULAN ..... 101
5.2 SARAN ..... 101
DAFTAR PUSTAKA ..... 103