

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia	11
2.2.3 Media Pembelajaran.....	13

2.2.3.1	Pengertian Media	13
2.2.3.2	Pengertian Pembelajaran	14
2.2.3.3	Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.4	Multimedia Pembelajaran	15
2.2.5	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.2.6	Aspek Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	18
2.2.6.1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	18
2.2.6.2	Aspek Design Pembelajaran	19
2.2.6.3	Aspek Komunikasi Visual.....	20
2.2.7	Model <i>Waterfall</i>	20
2.2.8	Metode Pembelajaran Berbantuan Komputer(PBK).....	22
2.2.9	<i>Software</i> yang Digunakan	25
2.2.9.1	<i>Adobe Photoshop</i>	25
2.2.9.2	<i>Adobe Flash Professional CS6</i>	25
2.2.10	Sistem Pencernaan.....	26
2.2.10.1	Pengertian Sistem Pencernaan Pada Manusia	26
2.2.10.2	Organ Dalam Sistem Pencernaan Pada Manusia.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	Alur Penelitian.....	29
3.2	Analisis Permasalahan.....	31
3.2.1	<i>Strength</i> 32	
3.2.2	<i>Weakness</i> 32	
3.2.3	<i>Opportunity</i>	32
3.2.4	<i>Threat</i> 32	
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2	Analisis Non Fungsional	33
3.3.2.1	Aspek Perangkat Keras	33

3.3.2.2	Aspek Perangkat Lunak	34
3.3.2.3	Aspek Kebutuhan Informasi.....	35
3.3.2.4	Analisis Kelayakan.....	35
3.4	Perancangan Desain Interface	37
3.4.1	Rancangan Struktur Hirarki Menu	37
3.4.2	Rancangan State Transition Diagram (STD).....	39
3.5	Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>)	46
3.5.1	Rancangan Halaman Pembuka.....	46
3.5.2	Rancangan Halaman Menu Utama.....	47
3.5.3	Rancangan Halaman Belajar	49
3.5.4	Rancangan Halaman Quiz.....	53
3.5.5	Rancangan Halaman Credit.....	55
3.5.6	Rancangan Halaman End	56
3.6	Analisa dan Perancangan PBK.....	56
3.7	Analisa dan Perancangan Konten.....	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Implementasi	58
4.2	Petunjuk Instalasi Aplikasi	58
4.3	Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	59
4.3.1	Tampilan Halaman Pembuka	59
4.3.2	Tampilan Halaman Utama	59
4.3.3	Tampilan Halaman Belajar.....	60
4.3.4	Tampilan Halaman <i>Quiz</i>	64
4.3.5	Tampilan Halaman <i>Credit</i>	65
4.3.6	Tampilan Halaman <i>Exit</i>	65
4.4	Tampilan berdasarkan PBK dan RPP.....	66
4.5	Tampilan berdasarkan Konten dan RPP.....	68

BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72