DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

ABSTRAKSI xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Penelitian 3

1.5 Manfaat Penelitian 4

1.6 Metode Penelitian 4

1.7 Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI 7

2.1 Multimedia 7

2.1.1 Definisi Multimedia 7

2.1.2 Konsep Multimedia dalam Pendidikan 7

2.1.3 Elemen-Elemen Multimedia 8
2.1.3.1 Garfik 8
2.1.3.2 Teks 9
2.1.3.3 Animasi 9
2.1.3.4 Audio 9
2.1.3.5 Video 10
2.2 E-Learning 10
2.2.1 Synchronous Training 11
2.2.2 Asynchronous Training 11
2.2.3 Keuntungan E-Learning 11
2.2.3.1 Biaya 12
2.2.3.2 Fleksibilitas waktu 12
2.2.3.3 Fleksibilitas tempat 13
2.2.3.4 Fleksibilitas kecepatan pembelajaran 13
2.2.3.5 Standarisasi pembelajaran 14
2.2.3.6 Efektivitas pengajaran 14
2.2.3.7 Ketersediaan On-Demand 14
2.2.3.8 Otomatisasi proses administrasi 14
2.2.4 Keterbatasan E-learning 14
2.2.4.1 Budaya 14
2.2.4.2 Investasi dan Infrastruktur 15
2.2.4.3 Teknologi 15
2.2.4.4 Materi 15

2.2.5 Pembelajaran dengan Instruktur vs E-learning 16
2.3 Macromedia Flash MX 16
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash MX 17
2.3.2 Actionscript 18
2.3.2.1 Membuat sistem navigasi dan menambah interaktivitas dengan user 18
2.3.2.2 Membuat aplikasi yang dinamis 18
2.3.2.3 Mempertahankan user untuk kembali mengunjungi aplikasi 18
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK 19
3.1 Analisis Sistem 19
3.2 Metode Analisis 19
3.3 Hasil Analisis 20
3.3.1 Hasil Identifikasi Masalah 20
3.3.2 Input 20
3.3.3 Output 21
3.4 Kebutuhan Antar Muka 21
3.4.1 Halaman Depan 21
3.4.2 Materi Pelajaran 22
3.4.3 Bermain Sambil Belajar 23
3.4.3.1 Drag And Drop 23
3.4.3.2 The Meaning Of...? 24

3.4.3.3 Maze 25

BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK 26

4.1 Diagram HIPO 26

4.2 Design Antar Muka (Interface) 28

4.2.1 Design Antar Muka Halaman Utama 28

4.2.2 Design Antar Muka Halaman Pembelajaran 29

4.2.3 Design Antar Muka Halaman Permainan 33

4.2.4 Design Antar Muka Halaman Informasi 36

BAB V IMPLEMENTASI 38

5.1 Batasan Imolementasi 38

5.2 Perangkat Keras yang Dibutuhkan 38

5.3 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan 38

5.4 Implementasi Sistem 39

5.4.1 Halaman Utama 39

5.4.2 Halaman Pembelajaran 41

5.4.3 Halaman Permainan 45

5.4.3.1 Drop And Drag 45

5.4.3.2 The Meaning Of...? 46

5.4.3.3 Maze 47

5.4.4 Halaman Bantuan 49

5.4.5 Keluar 51

BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK 53

6.1 Pengujian Program 53

6.2 Pengujian dan Anlisis 53

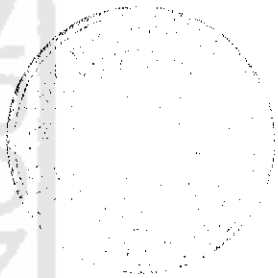
6.3 Kelebihan dan Kekurangan Program 54

BAB VII PENUTUP 56

7.1 Kesimpulan 56

7.2 Saran 56

DAFTAR PUSTAKA 58



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembelajaran dengan instruktur versus e-learning 16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram HIPO	27
Gambar 4.2	Design antar muka halaman pertama	28
Gambar 4.3	Diagram proses navigasi movie Flash halaman utama ..	29
Gambar 4.4	Design antar muka halaman pembelajaran	30
Gambar 4.5	Diagram proses navigasi movie Flash halaman pertama pembelajaran	30
Gambar 4.6	Folder-folder dan file-file *.swf yang digunakan pada halaman pembelajaran	31
Gambar 4.7	Design antar muka halaman kedua pembelajaran	32
Gambar 4.8	Diagram proses navigasi movie Flash halaman kedua pembelajaran	32
Gambar 4.9	Design antar muka halaman bermain sambil belajar	33
Gambar 4.10	Design antar muka halaman kuis *Drag And Drop*	34
Gambar 4.11	Design antar muka halaman kuis *The Meaning Of...?* ...	34
Gambar 4.12	Design antar muka permainan *Maze*	35
Gambar 4.13	Diagram proses navigasi movie Flash halaman permainan	35
Gambar 4.14	Diagram proses navigasi movie Flash kuis *The Meaning Of...?*	36
Gambar 4.15	Rancangan antar muka halaman informasi	36

Gambar 4.16 Diagram proses navigasi movie Flash halaman informasi 37

Gambar 5.1 Antar muka halaman utama 40

Gambar 5.2 Timeline yang digunakan dalam file EFC.swf 41

Gambar 5.3 Antar muka halaman pembelajaran 42

Gambar 5.4 Animasi *frame to frame* dalam scene 2 42

Gambar 5.5 Antar muka halaman pembelajaran kedua 43

Gambar 5.6 Antar muka tombol *close text* 44

Gambar 5.7 Antar muka halaman permainan 45

Gambar 5.8 Antar muka halaman kuis *Drop And Drag* 46

Gambar 5.9 Antar muka halaman kuis *The Meaning Of...?* 46

Gambar 5.10 Antar muka halaman permainan *Maze* 48

Gambar 5.11 Antar muka halaman bantuan 50

Gambar 5.12 Antar muka halaman *About* 50

Gambar 5.13 Antar muka halaman *Using EFC* 51

Gambar 5.14 Antar muka halaman *exit* 52

Gambar 5.15 Antar muka halaman ucapan terima kasih 52