GLOSARIUM

Brainware	Orang yang menggunakan, memakai ataupun mengoprasikan perangkat computer.
Frame	Bisa diartikan bingkai, kerangka atau rangka. Dalam multimedia *frame* mempunyai arti satuan terkecil yang terdapat dalam video.
Game	Permainan, kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play, pause dan nilai.
Software	Perangkat lunak yang istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program computer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.
Scanner	Pemindai atau sebuah perangkat komputer yang mempunyai cara kinerja yang sama dengan mesin foto copy.
Script	Menyediakan fasilitas penerjemahan serta kompilasi kode dalam satu rangkaian proses secara integratif sehingga memungkinkan kode dibuat dapat langsung dijalankan sebagai program secara dinamis
Skala Likert	Skala umum yang digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.
User	Pengguna, pemakai, atau orang yang menggunakan atau mengoperasikan program atau software.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI viii
GLOSARIUM ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan Penelitian 3
1.5. Manfaat Penelitian 3
1.6. Metodologi Penelitian 3
1.7. Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1. Definisi Multimedia 6
2.1.1. Elemen Multimedia 6
2.1.2. Jenis Multimedia 8
2.2. Media Pembelajaran 9
2.2.1. Bentuk Media Pembelajaran 9
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran 10
2.3. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) 11
2.4. Software yang Digunakan 11
2.4.1. Adobe Flash 11
2.4.2. Action Script 12
2.5 Penelitian Terkait 12

2.5.1. Kurikulum 2013 (K-13) 13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 14
3.1. Analyze (Analisis) 14
3.1.1. Analisis Kebutuhan Input 14
3.1.2. Analisis Kebutuhan Proses 14
3.1.3. Analisis Kebutuhan Output 14
3.1.4. Kebutuhan Fungsional 15
3.1.5. Kebutuhan Non Fungsional 15
3.2. Design (Desain) 16
3.2.1. HIPO 16
3.2.2. Rancangan Antarmuka 23
3.3. Metode Pengujian 28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 31
4.1. Pengembangan 31
4.2. Pembuatan Asset Aplikasi 32
4.3. Hasil Antarmuka 40
4.4. Uji Coba Sistem 47
4.4.1. Hasil Pengujian *Black Box* 47
4.4.2. Hasil Pengujian Guru 49
5.1. Kesimpulan 51
5.2. Saran 52
DAFTAR PUSTAKA 53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penjelasan Diagram VTOC 17
Tabel 3. 2 Overview Diagram..... 19
Tabel 3. 3 Detail Diagram..... 21
Tabel 3. 4 Nilai Skala Likert Kuisioner Guru..... 30
Tabel 3. 5 Rancangan Kuisioner Guru..... 31
Tabel 4. 1 Daftar Aset yang dibuat 35
Tabel 4. 2 Pengetesan Black Box Testing 48
Tabel 4. 3 Kuisioner Hasil Manfaat Guru..... 49
Tabel 4. 4 Hasil Kuisioner Tampilan Guru..... 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....7
Gambar 2. 2 Contoh Multimedia Interaktif.....9
Gambar 3. 1 Diagram VTOC.....17
Gambar 3. 2 Rancangan Tampilan Menu Utama.....21
Gambar 3. 3 Rancangan Tampilan Menu Tentang.....25
Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan Menu Pilihan Hewan.....25
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Menu Pilihan Tumbuhan.....26
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Menu Hewan Darat.....26
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Menu Hewan Air.....27
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Menu Hewan Udara.....27
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Menu Tumbuhan Darat.....28
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Menu Tumbuhan Air.....28
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Permainan.....29
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Menu Keluar.....29