DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Definisi Operasional 3
1.6 Metode Pengerjaan 4
1.7 Jadwal Pengerjaan 6
BAB 2 LATAR BELAKANG 7
2.1 Multimedia 7
2.1.1 Pengertian Multimedia 7
2.1.2 Komponen Multimedia 7
2.2 Media Pembelajaran 10
2.3 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 11
2.4 Perkembangbiakan 11
2.4.1 Pengertian Perkembangbiakan 11
2.5 Adobe Photoshop 13
2.6 Adobe Flash 13
2.7 ActionScript 13
2.8 Audio (Suara dan Bunyi) 14
2.9 Timeline 14
2.10 Storyboard 14

2.11 User Acceptance Test (UAT) 14
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 16
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini 16
3.1.1 Tabel aplikasi sejenis 16
3.2 Profil Pengguna 19
3.3 Analisis Kebutuhan Program 21
3.3.1 Kebutuhan Fungsional 21
3.4 Perancangan Sistem 21
3.4.1 Timeline 22
3.4.2 Storyboard 26
3.4.3 Mockup 52
3.5 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 56
3.5.1 Pengembangan SIstem 56
3.5.2 Kebutuhan Implementasi 57
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 59
4.1 Menu Intro 59
4.2 Menu Utama 59
4.3 Halaman Kompetensi 61
4.4 Halaman Materi 62
4.5 Halaman Permainan 80
4.6 Halaman Latihan 81
4.7 Halaman Tentang Saya 83
4.8 Pengujian Fungsionalitas 84
BAB 5 KESIMPULAN 88
5.1 Kesimpulan 88
5.2 Saran 88
DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 91