

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 TK Darul Hikam	7
2.2 Media Pembelajaran.....	7
2.3 Model <i>Waterfall</i>	8
2.4 <i>Storyboard</i>	8
2.5 <i>Adobe Flash</i>	8
2.6 <i>Action Script</i>	10
2.7 <i>User Acceptance Test</i>	10
2.8 <i>Black Box Testing</i>	10
2.9 Struktur Navigasi.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	13
3.1 Analisis	13
3.1.1 Analisis Aplikasi Sejenis.....	13
3.1.2 Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	15

3.1.3	Analisis Proses Bisnis Usulan.....	15
3.1.4	Karakteristik Pengguna	16
3.1.5	Materi dan Skenario Pembelajaran.....	16
3.2	Perancangan	17
3.2.1	<i>Storyboard</i>	17
3.2.2	Alur Navigasi.....	40
3.2.3	Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	41
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	42
4.1	Implementasi	42
4.2	Pengujian	47
BAB 5	KESIMPULAN	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58