

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	12

2.2.3	Pembangkit Listrik Tenaga Air	12
2.2.4	Construct 2.....	13
2.2.5	Multimedia Development Life Cycle.....	14
2.2.6	Unified Modelling Language	15
2.2.7	<i>Use Case Diagram</i>	16
2.2.8	<i>Activity Diagram</i>	17
2.2.9	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.2.10	Pengujian Black Box	19
2.2.11	Metode Kelayakan SUS (System Usability Scale).....	19
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	22
3.2	Alat dan Bahan	22
3.2.1	Alat	22
3.2.2	Bahan.....	23
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	24
3.3.1	Analisis Permasalahan.....	24
3.3.2	Analisis Data	25
3.3.3	Perancangan Multimedia Interaktif	25
3.3.4	Evaluasi	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Analisis Permasalahan.....	27
4.2	Analisis Data	27
4.3	Multimedia Development Life Cycle.....	28
BAB V KESIMPULAN		43
5.1	Kesimpulan.....	43

5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN.....		48