

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Huruf Hijaiah	9
2.2.3 C#	10

2.2.4	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	10
2.2.5	<i>Use Case Diagram</i>	15
2.2.6	<i>Use Case Scenario</i>	17
2.2.7	<i>Activity Diagram</i>	18
2.2.8	<i>Sequence Diagram</i>	19
2.2.9	<i>Black-Box Testing</i>	21
2.2.10	Teknik Analisis Deskriptif	24
2.2.11	Sampling jenuh	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Objek dan Subjek Penelitian.....	25
3.1.1	Objek Penelitian	25
3.1.2	Subjek Penelitian.....	25
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	25
3.2.1	Alat Penelitian	25
3.2.1.1	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	25
3.2.1.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	26
3.2.1.3	Bahan Penelitian.....	27
3.3	Diagram Alir Penelitian	28
3.2.1	<i>Concept</i>	29
3.2.2	<i>Design</i>	30
3.2.3	<i>Collecting Material</i>	30
3.2.4	<i>Assembly</i>	30
3.2.5	<i>Testing</i>	31
3.2.6	<i>Distribution</i>	31
3.2.7	Menganalisa hasil akhir.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Hasil	33
4.1.1	<i>Concept</i>	33
4.1.2	<i>Design</i>	40

4.1.3	<i>Material Collecting</i>	42
4.1.4	<i>Assembly</i>	43
4.1.1.1	<i>Main Menu Scene</i>	44
4.1.1.1	<i>Story Scene</i>	44
4.1.5	<i>Testing</i>	45
4.1.6	<i>Distribution</i>	50
4.1.7	<i>Analisa Hasil Akhir</i>	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	<i>Kesimpulan</i>	56
5.2	<i>Saran</i>	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		59