

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTO	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	6
2.3 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.4 Pengertian Aplikasi	7
2.5 Adobe Flash CS6	8
2.6 Adobe Animate CC	8
2.7 Pengertian XAMPP.....	9
2.8 Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor).....	9

2.9 Pengertian MySQL (My Structure Query Language).....	10
2.10 Pengertian Database.....	10
2.11 Unifed Modeling Language (UML)	11
2.12 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	15
2.13 Pengertian Black-box Testing	18
2.14 Tinjauan Studi	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	21
3.3 Metode Pembuatan Perangkat Lunak Model <i>Research and Development (R&D)</i>	22
3.4 Kuesioner	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.2 Pembahasan.....	46
4.3 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi.....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. <i>use case Diagram</i>	12
Tabel 2.2. <i>Simbol Activity Diagram</i>	14
Tabel 3.1 Penjelasan <i>use case</i> menu Materi.....	24
Tabel 3.2 Penjelasan <i>use case</i> menu Quis.....	25
Tabel 3.3 Penjelasan <i>use case</i> menu Game.....	25
Tabel 3.4 Penjelasan <i>use case</i> menu Petunjuk.....	25
Tabel 3.5 Rancangan <i>Interface</i>	34
Tabel 3.6 Revisi Desain	36
Tabel 3.7 Range Tingkat Kelayakan dan Klasifikasi.....	39
Tabel 4.1 Sampel Perangkat Laptop Pengujian Program.....	46
Tabel 4.2 Sampel Perangkat <i>Smartphone</i> Pengujian Program.....	47
Tabel 4.3 Pengujian Splash Screen Pada Laptop	48
Tabel 4.4 Pengujian Splash Screen Pada <i>Smartphone</i>	49
Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama Pada Laptop.....	50
Tabel 4.6 Pengujian Menu Utama Pada <i>Smartphone</i>	51
Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi Pada Laptop.....	52
Tabel 4.8 Pengujian Menu Materi Pada <i>Smartphone</i>	54
Tabel 4.9 Pengujian Isi Tampilan Menu Materi Pada Laptop	55
Tabel 4.10 Pengujian Isi Tampilan Menu Materi Pada <i>Smartphone</i>	56
Tabel 4.11 Pengujian Menu Quis Pada Laptop.....	57
Tabel 4.12 Pengujian Menu Quis Pada <i>Smartphone</i>	58
Tabel 4.13 Pengujian Menu Game Pada Laptop.....	59
Tabel 4.14 Pengujian Menu Game Pada <i>Smartphone</i>	60
Tabel 4.15 Pengujian Menu Petunjuk Pada Laptop	61
Tabel 4.16 Pengujian Menu Petunjuk Pada <i>Smartphone</i>	62
Tabel 4.17 Data Kelayakan dari Respon Pengguna	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> pada Sistem	26
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> pada Menu Utama.....	27
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> pada Menu Materi.....	28
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> pada Menu Quis.....	29
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> pada Menu Game.....	30
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> pada Menu Petunjuk	31
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> pada Menu Materi.....	32
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> pada Menu Quis	32
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> pada Menu Game.....	33
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> pada Menu Petunjuk	33
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	40
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 4.3.1 Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 4.3.2 Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 4.3.3 Isi Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 4.4.1 Tampilan Menu Quis.....	43
Gambar 4.4.2 Tampilan Menu Quis.....	43
Gambar 4.5.1. Tampilan Game <i>Puzzle</i>	44
Gambar 4.5.2 Tampilan Game Ular Tangga.....	44
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk	45

