

TAKARIR

<i>ActionScript</i>	Bahasa pemrograman animasi flash
<i>Animasi</i>	Gambar bergerak
<i>Audio</i>	Suara
<i>Backsound</i>	Musik pengiring
<i>Interface</i>	Antarmuka
<i>Range</i>	Jarak
<i>Software</i>	Perangkat lunak atau program komputer



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATAPENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat lunak.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Jarimatika	6
2.1.1 Definisi Jarimatika.....	6
2.2 Pengertian Multimedia	7

2.2.1	Komponen Multimedia.....	7
2.3	Konsep Multimedia Dalam Pendidikan.....	9
2.4	Jarimatika.....	10
2.4.1	Teori Jarimatika.....	10
BAB III	METODOLOGI	12
3.1	Analisis Kebutuha Perangkat Lunak.....	12
3.1.1	Metode Analisis.....	12
3.1.2	Hasil Analisis.....	12
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Masukan.....	13
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Proses.....	13
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Keluaran.....	14
3.1.2.4	Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	14
3.2	Perancangan Perangkat Lunak.....	15
3.2.1	Metode Perancangan.....	15
3.2.1	Hasil Perancangan.....	15
3.2.3	Perancangan Antarmuka Sistem.....	18
3.2.3.1	Antarmuka Halaman Intro.....	18
3.2.3.2	Antarmuka Halaman Utama.....	19
3.2.3.3	Antarmuka Halaman Profil	19
3.2.3.4	Antarmuka Halaman Konsep Pembagian Jarimatika....	20
3.2.3.5	Antarmuka Halaman Konsep Perkalian Jarimatika.....	21
3.2.3.6	Antarmuka Halaman Quiz.....	21
3.2.3.7	Antarmuka Halaman Exit.....	22
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1	Implementasi.....	24
4.2	Implementasi Antarmuka.....	25
4.2.1	Halaman Intro.....	25

4.2.2 Halaman Utama.....	25
4.2.3 Halaman Profil.....	26
4.2.4 Halaman Konsep Perkalian Jarimatika.....	26
4.2.5 Halaman Konsep Pembagian Jarimatiaka.....	27
4.2.6 Halaman Quiz.....	28
4.2.7 Halaman Exit.....	32
4.3 Pengujian Sistem.....	32
4.3.1 Pengujian Halaman Intro.....	33
4.3.2 Pengujian Halaman Utama.....	33
4.3.3 Pengujian Halaman Profil.....	34
4.3.4 Pengujian Halaman Konsep Perkalian Jarimatika.....	35
4.3.5 Pengujian Halaman Konsep Pembagian Jarimatika.....	36
4.3.6 Pengujian Halaman Quiz.....	37
4.3.7 Pengujian Halaman Exit.....	39
4.4 Pengujian Sistem Oleh User.....	40
4.4.1 Hasil Kuisisioner guru dan orang tua murid.....	41
4.5 Analisis Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	43
4.5.1 Kelcbihan.....	43
4.5.2 Kekurangan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Simpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner untuk Guru dan Orangtua Murid..... 42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram HIPO Alat bantu ajar jarimatika.....	16
Gambar 3.2 Antarmuka halaman intro.....	18
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman utama.....	19
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Profil.....	20
Gambar 3.5 Antarmuka halaman konsep pembagian jarimatika.....	20
Gambar 3.6 Antarmuka halaman konsep perkalian jarimatika.....	21
Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Quiz Perkalian.....	22
Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Quiz Pembagian.....	22
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Exit.....	23
Gambar 4.1 Pengujian Halaman intro.....	33
Gambar 4.2 Pengujian Halama Utama.....	34
Gambar 4.3 Pengujian Halaman Profil.....	35
Gambar 4.4 Pengujian halaman konsep perkalian jarimatika.....	36
Gambar 4.5 Pengujian Halaman Pembagian Jarimatika.....	37
Gambar 4.6 Pengujian Halaman Quiz Perkalian.....	38
Gambar 4.6 Pengujian Halaman Quiz Pembagian.....	38
Gambar 4.7 Pengujian Halaman Exit.....	39

