

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.2 Sistem Ekskresi Manusia.....	6
2.2.1 Hati	6
2.2.2 Paru-paru	6
2.2.3 Kulit	7
2.2.4 Ginjal	7
2.3 Kelainan atau Penyakit pada Sistem Ekskresi Manusia	7
2.4 Storyboard	9
2.5 Multimedia	9
2.6 Tools Yang Digunakan.....	10
2.6.1 Adobe Flash.....	10
2.6.2 Adobe Photoshop.....	10
2.6.3 Adobe Audition	11

2.6.4	Use Case Diagram.....	11
2.6.5	Flowmap.....	13
2.6.6	Functionality Test.....	14
2.6.7	User Acceptance Testing (UAT).....	15
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
3.1	Analisis Kebutuhan Materi.....	16
3.1.1	Analisis Perbandingan Materi Dari Buku Sejenis	16
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
3.2.1	Analisis Proses Bisnis Yang Berjalan.....	20
3.2.2	Konsep Perancangan Aplikasi.....	21
3.2.3	Flowmap Sistem Usulan	21
3.2.4	Kebutuhan Fungsional.....	27
3.2.5	Use Case Diagram.....	28
3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	30
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.4	Analisis Kebutuhan Antar Muka	32
3.4.1	Pembagian Scene Storyboard	32
3.4.2	Storyboard.....	34
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	44
4.1	Implementasi	44
4.1.1	Proses Pembangunan Produk	44
4.1.2	Fungsionalitas Aplikasi	45
4.2	Pengujian	52
4.2.1	Functionality Test.....	52
4.2.2	UAT (User Acceptance Test).....	79
BAB 5	PENUTUP	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		89