

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
2.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Multimedia Interaktif.....	13
2.2.2 UML.....	13
2.2.3 RPL	16

2.2.4 Pembelajaran.....	17
2.2.5 Bahasa Inggris.....	17
2.2.6 Multimedia Development Life Cycle	17
2.2.7 BlackBox	23
2.2.8 System Usability Scale (SUS)	27
2.2.9 Random Sampling.....	30
2.2.10 Metode Slovin.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	33
3.2 Alat dan Bahan	33
3.2.1 Alat.....	33
3.2.2 Bahan	34
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	35
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	36
3.3.2 Studi Literatur	36
3.3.3 Pengembangan dan Perancangan Sistem.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Perancangan Sistem.....	42
4.1.1 Concept	42
4.1.2 Use Case Diagram	43
4.1.3 Activity Diagram	44
4.1.4 Wireframe	46
4.4.5 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)	49
4.2 Penerapan	49
Pembuatan User Interface	49

4.3	Testing	56
4.3.1	BlackBox Testing	56
4.3.2	Random Sampling.....	60
4.3.3	System Useability Scale	61
4.4	Distribution (Distribusi)	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66
DAFTAR LAMPIRAN		73