

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Pertanyaan Penelitian .....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	23
2.2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	23
2.2.2 Pengertian Pahlawan.....	29
2.2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	29
2.2.4 Perangkat pengembang SWF .....	29
2.2.5 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	31
2.2.6 System Usability Scale (SUS).....	35
2.2.7 Blackbox Testing .....	36
2.2.8 Ketuntasan Klasikal .....	36
2.2.9 <i>Presentase</i> .....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Subjek dan Objek Penelitian .....	34
3.1.1 Subjek penelitian.....	34

3.1.2	Objek penelitian .....	34
3.2	Alat dan Bahan Penelitian .....	34
3.2.1	Alat Penelitian.....	34
3.2.2	Bahan Penelitian.....	35
3.3	Diagram Alir.....	35
3.3.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	36
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	36
3.3.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan bahan).....	36
3.3.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	36
3.3.5	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	37
3.3.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	37
3.3.7	Analisis Hasil .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		38
4.1	Hasil.....	38
4.2	Pembahasan .....	38
4.2.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	38
4.2.2	<i>Design</i> (Desain).....	39
4.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi).....	51
4.2.4	<i>Asembly</i> (Pembuatan Aplikasi) .....	52
4.2.5	<i>Testing</i> .....	60
4.2.6	<i>Distribution</i> .....	65
4.2.7	Analisis Hasil .....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....		68
LAMPIRAN.....		71