

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Metode Penilaian (<i>Scoring</i>).....	5
2.2.2 Multimedia dan Interaktif.....	6

2.3	<i>Tools</i>	6
2.3.1	Adobe flash CS6.....	7
2.3.2	Adobe Illustrator.....	7
2.3.3	Adobe Photoshop.....	8
2.3.4	WavePad.....	8
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM.....		9
3.1	Analisis Sistem.....	9
3.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	9
3.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	10
3.1.3	Kebutuhan <i>Input</i> dan <i>Output</i>	10
3.2	Perancangan Sistem.....	10
3.2.1	Bagan Alir Program.....	11
3.2.2	Rancangan Antarmuka	11
3.2.2.1	Rancangan Menu Utama.....	12
3.2.2.2	Rancangan Menu Piranti Masukan.....	12
3.2.2.3	Rancangan Menu Piranti Proses.....	13
3.2.2.4	Rancangan Menu Piranti Penyimpanan.....	14
3.2.2.5	Rancangan Menu Piranti Keluar	15
3.2.2.6	Rancangan Menu Piranti Tambahan.....	15
3.2.2.7	Rancangan Menu Latihan.....	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....		18
4.1	Implementasi Sistem.....	18

4.1.1	<i>ActionScript</i> Menu Utama.....	18
4.1.2	Penyajian Informasi <i>Hardware</i>	20
4.1.3	<i>ActionScript</i> <i>Random</i> Soal.....	23
4.1.4	<i>ActionScript</i> Pilihan Jawaban.....	25
4.1.5	<i>ActionScript</i> <i>Frame</i> Soal.....	27
4.1.6	<i>ActionScript</i> <i>Scoring</i>	28
4.2	Pembahasan Sistem.....	30
4.2.1	Halaman Home.....	30
4.2.2	Halaman Piranti Masukan.....	31
4.2.3	Halaman Informasi Keyboard.....	31
4.2.4	Halaman Gambar Keyboard 1.....	32
4.2.5	Halaman Gambar Keyboard 2.....	34
4.2.6	Halaman Soal.....	34
4.2.7	Halaman Nilai.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA		39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan Menu Utama	12
Gambar 3.2 Rancangan Menu Piranti Masukan	13
Gambar 3.3 Rancangan Menu Piranti Proses	13
Gambar 3.4 Rancangan Menu Piranti Penyimpanan	14
Gambar 3.5 Rancangan Menu Piranti Keluar	15
Gambar 3.6 Rancangan Menu Piranti Tambahan	16
Gambar 3.7 Rancangan Menu Latihan	16
Gambar 4.1 Tampilan Menu Home	30
Gambar 4.2 Tampilan Submenu Piranti Masukan	31
Gambar 4.3 Tampilan Informasi Keyboard	32
Gambar 4.4 Tampilan Gambar 1 Hardware Keyboard	32
Gambar 4.5 Tampilan Gambar 2 Hardware Keyboard	33
Gambar 4.6 Tampilan Soal Pertama	34
Gambar 4.7 Tampilan Soal Berikutnya	35
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Skor	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	5
------------------------------------	---

DAFTAR LAMPIRAN

L3.1 Bagan Alir Program	40
-------------------------------	----