

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
INTISARI .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Multimedia .....	8
2.2.2 Media Pembelajaran .....	8
2.2.3 Sejarah Jenderal Sudirman .....	9
2.2.4 <i>Construct2</i> .....	11

2.2.5 HTML 5 .....	15
2.2.6 Audio .....	16

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem.....	18
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
3.2.1 Kebutuhan Input .....	18
3.2.2 Kebutuhan Proses .....	19
3.2.3 Kebutuhan Output .....	19
3.2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	19
3.2.5 Kebutuhan Perangkat Keras .....	20
3.3 Perancangan Sistem .....	20
3.3.1 Use Diagram .....	21
3.3.2 Perancangan Activity Diagram.....	22
3.3.2.1 Activity Diagram Pada Tombol Menu Sejarah.....	22
3.3.2.2 Activity Diagram Pada Tombol Menu Kuis .....	23
3.3.2.3 <i>Activity Diagram</i> Pada Tombol Menu Petunjuk .....	23
3.3.2.4 <i>Activity Diagram</i> Pada Tombol Menu Sumber.....	24
3.3.2.5 <i>Activity Diagram</i> Pada Tombol Menu Profil .....	25
3.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	25
3.4.1 <i>Sequence Diagram</i> Menu Sejarah .....	25
3.4.2 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kuis .....	26
3.4.3 <i>Sequence Diagram</i> Menu Petunjuk .....	27

3.4.4	<i>Sequence Diagram</i> Menu Sumber .....	28
3.4.5	<i>Sequence Diagram</i> Menu Profil .....	28
3.5	Perancangan Tampilan .....	29
3.5.1	Halaman Judul Pembuka .....	29
3.5.2	Halaman Menu Utama .....	29
3.5.2.1	Halaman Menu Sejarah.....	30
3.5.2.2	Halaman Menu Kuis.....	31
3.5.2.3	Halaman Menu Petunjuk .....	31
3.5.2.4	Halaman Menu Sumber .....	32
3.5.2.5	Halaman Menu Profil .....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		
4.1.	Implementasi.....	34
4.2	Pembahasan Implementasi dan Event.....	34
4.2.1	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Pembuka.....	34
4.2.2	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Utama .....	35
4.2.3	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Sejarah.....	35
4.2.4	Implementasi dan <i>Event</i> MenuKuis .....	36
4.2.5	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Petunjuk .....	38
4.2.6	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Sumber .....	38
4.2.7	Implementasi dan <i>Event</i> Menu Profil .....	38
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	39

5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	42
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Construct 2</i> .....	12
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	21
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Sejarah .....	22
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Kuis .....	23
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Petunjuk.....	23
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Sumber .....	24
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Profil .....	25
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> menu Sejarah.....	25
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> menu Kuis.....	27
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> menu Petunjuk .....	27
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> menu Sumber.....	28
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> menu Profil.....	28
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Menu Pembuka .....	29
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	30
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Menu Sejarah .....	30
Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Menu Kuis.....	31
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Menu Petunjuk .....	31
Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Menu Sumber.....	32
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Menu Profil.....	33

