

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR MODUL PROGRAM.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Pembelajaran	6
2.3 Multimedia	7
2.3.1 Objek Multimedia	7
2.4 Pengembangan Multimedia	10
2.4.1 Konsep	10
2.4.2 Perancangan	11
2.4.3 Material Collecting	12
2.4.4 Assembly	12
2.4.5 Testing	12
2.4.6 Distribution	12
2.5 Sistem Penyajian Multimedia	13
2.6 Perangkat Lunak Perancangan Program Aplikasi Multimedia	13
2.6.1 Adobe Flash CS 3	14
2.6.2 Adobe Photoshop CS 3	17
2.6.3 Adobe Audition 1.5	18
2.7 Budaya Indonesia	20
2.8 Studi Pustaka	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Konsep Dasar	23
3.2 Perancangan Struktur Navigasi	25
3.3 Flowchart View	27
3.4 Storyboard	31
3.5 Pengumpulan Bahan	55

3.5.1 Material Collecting Rumah Adat	55
3.5.2 Material Collecting Pakaian Adat	61
3.5.3 Material Collecting Tarian Adat	68
3.5.4 Material Collecting Senjata Adat	74
3.5.5 Material Collecting Peta	80
3.5.6 Bahan Video	86
3.5.7 Bahan Sound	87
BAB IV IMPLEMENTASI	88
4.1 Perangkat Yang Digunakan	88
4.2 Pembahasan Aplikasi Program	89
4.2.1 Tampilan Halaman Intro	89
4.2.2 Tampilan Halaman Utama	90
4.2.3 Tampilan Halaman Tentang Budaya	91
4.2.4 Tampilan Halaman Ragam Budaya	92
4.2.5 Tampilan Halaman Kuis	93
4.2.6 Tampilan Halaman Permainan	96
4.2.7 Tampilan Halaman Keluar	98
4.3 Pengujian Sistem	99
4.3.1 Lembar Penilaian Alpha dan Beta Test	99
4.3.2 Hasil Pengujian Alpha dan Beta Test	101
BAB V PENUTUP	105
DAFTAR PUSTAKA	106