

Daftar Isi

ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan	3
1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	3
1.6 Jadwal Pembuatan Skripsi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori	7
2.1 Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia	7
2.1.2 Objek Multimedia	11
2.1.3 Model Multimedia Interaktif	18
1. Model Multimedia Interaktif	18
2.1.4 Struktur Navigasi Multimedia Interaktif	23

2.1.5 Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran	24
2.2 Metode Pengembangan Multimedia	27
2.2.1 Metodologi Pengembangan Sistem Multimedia	29
2.3 Sejarah Singkat Adobe Flash CS5	33
2.3.1 <i>Xml</i>	35
2.4 Kota Bandung	36
BAB III Konsep dan Perancangan	37
3.1 Konsep	37
3.1.1 Tujuan Aplikasi	37
3.1.2 Jenis Aplikasi.....	37
3.2 Perancangan Sistem Aplikasi	37
3.2.1 Perancangan Sistem.....	37
3.2.2 Perancangan Story Board	41
3.2.3 Perancangan Antar Muka	44
3.2.3.1 Perancangan Halaman Pengantar	45
3.2.3.2 Perancangan Halaman Tombol Kota Bandung	45
3.2.3.3 Perancangan Halaman Info Wisata.....	47
3.2.3.4 Perancangan Halaman Sastra.....	48
3.2.3.5 Perancangan Halaman Menu Pertunjukan.....	49
3.3 Pengumpulan Bahan	53
BAB IV Pembuatan dan Pengujian	54
4.1 Pembuatan.....	54

4.1.1 Perangkat yang digunakan	54
4.1.2 Tampilan Aplikasi	54
4.2 Pengujian	63
4.2.1 Pengujian Alpha	63
BAB V Penutup	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68

Daftar Pustaka

Lampiran

