

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

BAB I Pendahuluan 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 3

1.5.2 Pengembangan system 3

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II Landasan Teori 9

2.1 Perangkat Lunak 9

2.1.1 Jenis-jenis perangkat lunak 8

2.2 Multimedia 14

2.2.1 Tujuan Multimedia 16

2.2.2 Bentuk Multimedia Interaktif 16

2.3 Tes Potensi 18

2.3.1 Potensi fisik 18

2.3.2	Potensi Psikis	19
2.3.3	Penilaian Tes Potensi	22
2.4	Perangkat Lunak Pendukung	24
2.4.1	Adobe Director 11	24
2.4.1.1	Pengertian	26
2.4.1.2	Sejarah Adobe Director	26
2.4.1.3	Jangka Waktu Produk	26
2.4.2	Swishmax	28
2.4.2.1	Pengertian	28
2.4.2.2	Komponen Swishmax	28
2.4.2.3	Elemen Dasar Swishmax	29
2.4.3	Photoshop	31
2.5	Perangkat keras produksi multimedia	31
2.7	<i>Arca database</i>	32
2.8	Pengujian Alpha dan Beta	38
BAB III	Perancangan	40
3.1	Konsep	40
3.2	Desain (Perancangan)	41
3.2.1	<i>Storyboard</i>	41
3.2.2	Perancangan <i>Database</i>	53
3.3	Struktur Navigasi	54
3.4	Pengumpulan Materi	55
BAB IV	Implemntasi dan Pengujian	56

4.1 Tahap Pembuatan	56
4.1.1 Perangkat Lunak Yang Digunakan	56
4.2 Tahap Pengujian	64
4.2.1 Pengujian Alpha	64
4.2.2 Pengujian Beta	66
4.3 Tahap Distribusi	69
BAB V Penutup	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
Lampiran	

