

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN p	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMANPERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
HALAMAN ABSTRAKSI	viii
HALAMAN ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Bahasa Mandarin.....	6
2.2 Multimedia Pembelajaran	10
2.3 <i>Adobe Flash</i>	10
2.4 <i>Adobe Photoshop</i>	11
2.5 <i>Adobe Audition</i>	11
2.6 Metode SAVI	12
2.7 Model <i>Waterfall</i>	13
2.8 <i>Unified Modeling Language</i>	15
2.9 <i>Flowchart</i> Sistem	20
2.10 <i>Whitebox</i> dan <i>Blackbox</i>	21
2.11 Studi Literatur	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Analisis.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	31
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	32

3.4	Prosedur dan Kelebihan Sistem yang Diusulkan	32
3.5	Analisis Pembelajaran Mandarin Dasar	33
3.6	Perancangan Sistem yang Diusulkan	34
3.7	Analisis <i>Flowchart</i> Program Pembelajaran Mandarin Dasar.....	43
3.8	<i>Storyboard</i>	44
3.9	Rancangan Interface.....	50
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
4.1	Implementasi	56
4.2	Pengujian.....	62
4.3	Operasi dan Pemeliharaan.....	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Metode Waterfall.....	3
Gambar 2.1	: <i>Waterfall Model</i>	14
Gambar 2.2	: Bagan Alir <i>Cyclomatic Complexity</i>	22
Gambar 2.3	: <i>Flow Graph</i>	24
Gambar 3.1	: Analisis Pembelajaran Bahasa Mandarin Dasar	34
Gambar 3.2	: <i>Use case Diagram</i>	34
Gambar 3.3	: <i>Activity Diagram</i> Halaman Utama	35
Gambar 3.4	: <i>Activity Diagram</i> Sejarah Mandarin	35
Gambar 3.5	: <i>Activity Diagram</i> Konsonan Awal.....	36
Gambar 3.6	: <i>Activity Diagram</i> Bentuk Nada.....	36
Gambar 3.7	: <i>Activity Diagram</i> Bentuk Goresan.....	37
Gambar 3.8	: <i>Activity Diagram</i> Penarikan Goresan	37
Gambar 3.9	: <i>Activity Diagram</i> Angka Mandarin	37
Gambar 3.10	: <i>Activity Diagram</i> Latihan Soal	38
Gambar 3.11	: <i>Activity Diagram</i> Video.....	38
Gambar 3.12	: <i>Sequence Diagram</i> Halaman Utama.....	39
Gambar 3.13	: <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	39
Gambar 3.14	: <i>Sequence Diagram</i> Sejarah Mandarin	40
Gambar 3.15	: <i>Sequence Diagram</i> Konsonan Awal.....	40
Gambar 3.16	: <i>Sequence Diagram</i> Bentuk Nada.....	41
Gambar 3.17	: <i>Sequence Diagram</i> Bentuk Goresan.....	41
Gambar 3.18	: <i>Sequence Diagram</i> Penarikan Goresan	42
Gambar 3.19	: <i>Sequence Diagram</i> Angka Mandarin	42
Gambar 3.20	: <i>Sequence Diagram</i> Latihan Soal	43
Gambar 3.21	: <i>Sequence Diagram</i> Video.....	43
Gambar 3.22	: <i>Flowchart</i> Program.....	44
Gambar 3.23	: Desain Antar Muka Aplikasi Pembelajaran	50
Gambar 3.24	: Desain Halaman Utama	50
Gambar 3.25	: Desain Menu Utama	51
Gambar 3.26	: Desain Sejarah Mandarin.....	51
Gambar 3.27	: Desain Konsonan Awal	52
Gambar 3.28	: Desain Bentuk Nada	52
Gambar 3.29	: Desain Bentuk Goresan	53
Gambar 3.30	: Desain Penarikan Goresan.....	53
Gambar 3.31	: Desain Angka Mandarin.....	54
Gambar 3.32	: Desain Video	54
Gambar 3.33	: Desain Latihan Soal.....	55
Gambar 4.1	: Tampilan Halaman Awal.....	56
Gambar 4.2	: Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.3	: Tampilan Halaman Sejarah Mandarin.....	57
Gambar 4.4	: Tampilan Halaman Konsonan Awal.....	58
Gambar 4.5	: Tampilan Halaman Bentuk Nada	58
Gambar 4.6	: Tampilan Halaman Bentuk Goresan.....	59

Gambar 4.7	: Tampilan Halaman Penarikan Goresan	59
Gambar 4.8	: Tampilan Halaman Angka Mandarin	60
Gambar 4.9	: Tampilan Halaman Latihan Soal	60
Gambar 4.10	: Tampilan Halaman Hasil Latihan Soal.....	61
Gambar 4.11	: Tampilan Halaman Video.....	61
Gambar 4.12	: <i>Flowchart</i> Program Pembelajaran	68
Gambar 4.13	: <i>Basisi Path</i> Program Pembelajaran	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Huruf Goresan Dasar	8
Tabel 2.2	: Angka Mandarin	10
Tabel 2.3	: Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.4	: Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.5	: Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.6	: Simbol <i>State Chart Diagram</i>	18
Tabel 2.7	: Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2.8	: Simbol <i>FlowChart</i>	20
Tabel 2.9	: Nilai dari <i>Cyclomatic Complexity</i>	23
Tabel 2.10	: Studi Literatur	30
Tabel 3.1	: <i>Storyboard</i> Halaman Utama.....	44
Tabel 3.2	: <i>Storyboard</i> Menu Utama.....	45
Tabel 3.3	: <i>Storyboard</i> Halaman Sejarah Mandarin.....	46
Tabel 3.4	: <i>Storyboard</i> Halaman Konsonan Awal	46
Tabel 3.5	: <i>Storyboard</i> Halaman Bentuk Nada	47
Tabel 3.6	: <i>Storyboard</i> Halaman Bentuk Goresan	47
Tabel 3.7	: <i>Storyboard</i> Halaman Penarikan Goresan	48
Tabel 3.8	: <i>Storyboard</i> Halaman Angka Mandarin	48
Tabel 3.9	: <i>Storyboard</i> Halaman Latihan Soal	49
Tabel 3.10	: <i>Storyboard</i> Halaman Video.....	49
Tabel 4.1	: Pengujian <i>Whitebox</i>	70
Tabel 4.2	: Pengujian Halaman Utama	74
Tabel 4.3	: Pengujian Menu Utama	74
Tabel 4.4	: Pengujian Sejarah Mandarin.....	75
Tabel 4.5	: Pengujian Konsonan Awal	75
Tabel 4.6	: Pengujian Bentuk Nada	75
Tabel 4.7	: Pengujian Penarikan Goresan	75
Tabel 4.8	: Pengujian Angka Mandarin	76
Tabel 4.9	: Pengujian Latihan Soal	76
Tabel 4.10	: Pengujian Video	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keterangan Perusahaan
Lampiran 2	: Kartu Konsultasi Pembimbing
Lampiran 3	: Lembar Revisi Ketua Penguji
Lampiran 4	: Lembar Revisi Anggota I
Lampiran 5	: Lembar Revisi Anggota II
Lampiran 6	: Lembar Wawancara