

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Landasan Teori.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Analisis.....	6
2.2 Parancangan.....	6
2.3 Pembelajaran	7
2.3.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.3.2 Jenis Pembelajaran.....	9
2.4 Shalat.....	10
2.4.1 Keutamaan Shalat	11
2.4.2 Hukum Shalat	11

2.4.3	Fungsi dan Hikmah Shalat	11
2.4.4	Ketentuan Shalat.....	12
2.5	Shalat Wajib	14
2.5.1	Shalat Subuh	15
2.5.2	Shalat Zuhur	15
2.5.3	Shalat Asar.....	16
2.5.4	Shalat Magrib.....	16
2.5.5	Shalat Isya.....	16
2.6	Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	17
2.7	Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	18
2.8	Kemampuan Membaca Anak	19
2.9	Multimedia	20
2.9.1	Elemen Multimedia.....	20
2.9.2	Aplikasi Multimedia	24
2.9.3	<i>Interactive Multimedia System Desain and Development</i>	25
2.10	<i>Unified Modeling Language</i>	27
2.10.1	Kompleksitas Pengembangan Perangkat Lunak .	27
2.10.2	Pemodelan	29
2.10.3	Diagram UML	31
2.11	Model Waterfall.....	32
2.12	Interaksi Manusia dan Komputer.....	33
2.12.1	Faktor Pendewasaan HCI.....	34
2.12.2	Interaksi	35
2.12.3	Manusia	35
2.12.4	Antarmuka Pengguna.....	36
2.13	Flash CS6	36
2.13.1	Fitur Kunci Flash CS6	37
2.13.2	Panel Tools	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Waktu Penelitian.....	43
3.2	Prosedur Penelitian	43
3.3	Kerangka Pemikiran	45
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Aktivitas Pembelajaran Shalat.....	49
4.2	Analisis Masalah	50
4.3	Analisis Kebutuhan User	51
4.4	Analisis Kebutuhan Aplikasi	52
4.4.1	Mendefinisikan Aplikasi.....	53
4.4.2	Kebutuhan Software dan Hardware	53
4.4.2.1	Tahap Perencanaan.....	53
4.4.2.2	Tahap Implementasi	53
4.4.3	Kebutuhan brainware	54
4.5	Pemodelan Aplikasi	55
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	55
4.5.2	<i>Class Diagram</i>	56
4.5.3	<i>Activity Diagram</i>	59
4.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	62
4.5.5	<i>Component Diagram</i>	65
4.5.6	<i>Collaboration Diagram</i>	65
4.5.7	<i>Deployment Diagram</i>	67
4.5.8	<i>State Diagram</i>	67
4.6	Perancangan.....	69
4.6.1	Metafora Desain.....	69
4.6.2	Format dan Tipe Informasi	69
4.6.3	Struktur Navigasi	69

4.6.4	Input.....	71
4.6.5	Proses.....	73
4.6.6	Output.....	75
4.7	Implementasi.....	76
4.7.1	Prototype.....	76
4.7.2	Testing.....	76
4.8	Evaluasi.....	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83
LAMPIRAN.....	84