

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Pembuatan Aplikasi	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Media Interaktif	4
2.1.1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	4
2.1.2 Karakteristik Media Interaktif.....	4
2.1.3 Prinsip-prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media.....	5
2.2. Profil UNISSULA.....	5
2.3. Komputer Dalam Multimedia Interaktif.....	7
2.3.1. Sistem Komputer.....	7
2.3.2. Aplikasi Multimedia Interaktif.....	8
2.4. Tentang Adobe Flash CS3	10
2.4.1. Pengenalan Menu Editor Flash CS 3	11
2.4.2. Lingkungan Kerja Adobe Flash CS3	15

BAB III PERANCANGAN SISTEM	18
3.1. Analisis Sistem.....	18
3.1.1. Kebutuhan Sistem	18
3.1.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.2. Prosedur Pembuatan.....	19
3.3. Perancangan Aplikasi Pengenalan Kampus	20
3.3.1. Waktu dan Tempat	20
3.3.2. Teknik Pengumpulan Data	21
3.3.3. Jenis dan Sumber Data	21
3.3.4. Metode Analisa Data.....	21
3.4. Analisa Permasalahan	21
3.5. Membuat Alur Program	22
3.6. Membuat Desain Lay out User Interface	24
BAB IV IMPELENTASI PROGRAM.....	30
4.1 Implementasi Program	30
4.1.1 Gambaran Umum Program	30
4.1.2 Menjalankan Program	30
4.1.3 Server Lokal (<i>LocalHost</i>).....	43
4.2 Duplikasi Program.....	44
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50