

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR MODUL PROGRAM	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Pengembangan Sistem.....	2
1.7 Sistematika Penulisan	2
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Aplikasi	4
2.2 Pembelajaran	4
2.3 Multimedia	5
2.3.1 Jenis Aplikasi Multimedia.....	6
2.3.2 Elemen Multimedia	6
2.4 Metode Pengembangan Multimedia	8
2.5 Flowchart	9
2.6 Storyboard	11
2.7 Ginjal	14
2.8 Adobe Flash CS 3	16
2.9 Studi Pustaka	14
BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Konsep	18
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.1.2 Deskripsi Konsep	20
3.2 Perancangan	21
3.2.1 Latar Belakang Cerita	21
3.2.2 Rincian Aplikasi	21
3.3 Arsitektur Aplikasi	22
3.4 Flowchart Scene	23
3.5 Perancangan Struktur Menu	23
3.6 Perancangan <i>Storyboard</i>	24

3.7	Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	29
BAB IV IMPLEMENTASI		
4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	32
4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	32
4.3	Pembuatan (<i>assembly</i>)	33
4.3.1	Tampilan Intro	33
4.3.2	Tampilan Menu Utama (home)	35
4.3.3	Tampilan Menu Anatomi	38
4.3.4	Tampilan Menu Fungsi	40
4.3.5	Tampilan Menu <i>Video</i>	41
4.3.6	Tampilan Menu Pencegahan	43
4.3.7	Tampilan Menu Uji Diri	44
4.4	Pengujian (<i>Testing</i>)	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....		47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Multimedia	8
Gambar 2.2	Contoh <i>Flowchart View</i>	11
Gambar 2.3	Struktur Navigasi <i>Linear Navigation Model</i>	12
Gambar 2.4	Struktur Navigasi <i>Heirarchical Model</i>	13
Gambar 2.5	Struktur Navigasi <i>Spoke and Hub Model</i>	13
Gambar 2.6	Struktur Navigasi <i>Full Web Model</i>	14
Gambar 2.7	Ginjal	14
Gambar 3.1	Arsitektur Aplikasi ginjal	22
Gambar 3.2	<i>Flowchart View</i>	23
Gambar 3.3	Perancangan Struktur Menu	24
Gambar 4.1	Tampilan Intro	33
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama (home 1)	35
Gambar 4.3	Tampilan Menu Utama (home 2)	36
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Anatomi	39
Gambar 4.5	Tampilan Menu Fungsi	41
Gambar 4.6	Tampilan Menu <i>Video</i>	42
Gambar 4.7	Tampilan Menu Pencegahan	43
Gambar 4.8	Tampilan Menu Uji Diri	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Deskripsi Konsep.....	21
Tabel 3.2	Storyboard	25
Tabel 3.3	Lanjutan Storyboard	26
Tabel 3.4	Lanjutan Storyboard	27
Tabel 3.5	Lanjutan Storyboard.....	28
Tabel 3.6	Tabel Material	29
Tabel 3.7	Lanjutan Tabel Material	30
Tabel 3.8	Lanjutan Tabel Material	31

DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4.1	<i>Source code</i> Tampilan Intro.....	34
Modul Program 4.2	<i>Source code</i> Tampilan Intro 2	35
Modul Program 4.3	<i>Source code</i> Menu Utama <i>home</i> 1 dan <i>home</i> 2.....	36
Modul Program 4.4	Lanjutan <i>Source code</i> Menu Utama <i>home</i> 1 dan <i>home</i> 2.....	37
Modul Program 4.5	Lanjutan <i>Source code</i> Menu Utama <i>home</i> 1 dan <i>home</i> 2.....	38
Modul Program 4.6	<i>Source code</i> Pengaturan <i>Backsound</i>	38
Modul Program 4.7	<i>Source code</i> Tampilan Menu <i>Anatomi</i>	39
Modul Program 4.8	Lanjutan <i>Source code</i> Tampilan Menu <i>Anatomi</i>	40
Modul Program 4.9	<i>Source code</i> Tampilan Menu Fungsi.....	41
Modul Program 4.10	<i>Source code</i> Tampilan Menu <i>Video</i>	42
Modul Program 4.11	<i>Source code</i> Tampilan Menu Pencegahan	43
Modul Program 4.12	<i>Source code</i> Tampilan Menu Uji Diri	44

ABSTRAK

Banyak orang tidak mengetahui bahwa dirinya terkena penyakit ginjal. Gejala yang ditimbulkan dapat disertai dengan rasa sakit, tetapi ada juga yang tidak. Secara umum, gejala yang ditimbulkan oleh penyakit ginjal adalah kesulitan atau nyeri saat buang air kecil, sering buang air kecil pada malam hari, urin bercampur dengan darah, sulit tidur, nyeri punggung dan lain-lain. Efek terburuk dari penyakit ginjal adalah disfungsi dari ginjal sehingga tidak dapat menjalankan fungsinya dalam menyaring kotoran, menyaring darah, menghasilkan darah dan lainnya. Akhirnya, ginjal tersebut harus diangkat. Untuk mengurangi resiko penyakit ginjal, diperlukan pengetahuan atau informasi tentang ginjal seperti fungsi ginjal, gejala-gejalanya, dan cara pencegahan. Agar lebih interaktif dalam menyampaikan pengetahuan tersebut, dibangun sebuah aplikasi multimedia yang menyajikan pengetahuan tentang ginjal secara detil, menarik dan interaktif.

Pada skripsi ini telah dibuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat untuk mempelajari ginjal manusia. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video. Adobe Flash CS3, dan Adobe Firework sebagai pembangun aplikasi dan pengolah gambar terkait, dengan menggunakan metode Sutopo.

Aplikasi pembelajaran ginjal manusia ini mempermudah peranan pengajar untuk melakukan pengajaran terhadap masyarakat mengenai seluk beluk ginjal manusia. Isi dari materi tersebut terkait dengan fungsi ginjal, cara kerja ginjal, penyakit ginjal dan cara pencegahannya.