

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Maksud	5
1.3.2. Tujuan	5
1.4. Kegunaan Penelitian	6
1.4.1. Kegunaan Praktis	6
1.4.2. Kegunaan Akademis	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian	7

1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Budaya Sunda.....	9
2.1.1. Sejarah Sunda.....	9
2.2 Pengertian Sekolah.....	9
2.3 Media Pembelajaran.....	10
2.3.1. Pengertian Media.....	10
2.3.2. Pengertian Pembelajaran.....	10
2.3.3. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.4 <i>Multimedia</i>	10
2.4.1. Peranan <i>Multimedia</i> dalam Pembelajaran.....	11
2.4.2. Element Multimedia.....	12
2.5 Analisis dan Desain Berorientasi Objek.....	14
2.6 Alat Bantu.....	14
2.6.1. Flash.....	14
2.6.2. Adobe Flash Profesional CS6.....	15
2.6.3. Adobe Illustrator.....	16
2.6.4. <i>Online Image Editor</i>	17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	18
3.1. Objek Penelitian.....	18
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	18
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	19
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	20
3.1.4. Deskripsi Tugas.....	21
3.2. Metode Penelitian.....	24

3.2.1.	Desain Penelitian.....	24
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	25
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	26
3.2.4.	Pengujian Software	31
3.3.	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	32
3.3.1.	Analisis Prosedur Yang Berjalan	32
3.3.2.	Use Case Diagram.....	33
3.3.3.	Skenario Use Case.....	34
3.3.4.	Activity Diagram.....	35
3.3.5.	Evaluasi Sistem yang Berjalan.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1.	Perancangan Sistem.....	38
4.1.1.	Tujuan Perancangan Sistem	38
4.1.2.	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	39
4.1.3.	Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....	40
4.1.4.	Perancangan Data.....	50
4.2.	Perancangan Antar Muka	53
4.2.1.	Struktur Menu	53
4.2.2.	Perancangan Input.....	54
4.3.	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	62
4.4.	Pengujian	63
4.4.1.	Rencana pengujian	63
4.4.2.	Kasus dan Hasil Pengujian.....	64
4.4.3.	Kesimpulan hasil pengujian	66
4.5.	Implementasi	66

4.5.1.	Implementasi perangkat lunak	66
4.5.2.	Implementasi perangkat keras.....	67
4.5.3.	Implementasi Antar Muka.....	67
4.5.4.	Implementasi Instalasi Program.....	72
4.5.5.	Penggunaan Program	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		