

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 14 Bandung	7
2.1.1 Sejarah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 14 Bandung.....	7
2.1.2 Struktur Organisasi SMK Negeri 14 Bandung	8
2.1.3 Visi dan Misi.....	8
2.1.3.1 Visi.....	8
2.1.3.2 Misi	8

2.1.3.3	Tujuan SMK Negeri 14 Kota Bandung	9
2.1.4	Logo SMK Negeri 14 Bandung	10
2.2	Landasan Teori.....	10
2.2.1	Pembelajaran Berbasis Komputer.....	10
2.2.1.1	Multimedia.....	13
2.2.1.2	Pembelajaran Berbasis Multimedia	13
2.2.1.3	Praktik dan Latihan (Drill and Practice)	13
2.2.1.4	Simulasi.....	13
2.2.1.5	<i>Metode Computer Assisted Intruction</i>	13
2.2.1.6	Object Oriented Program (OOP)	14
2.2.1.7	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.2.1.8	Model Relational.....	18
2.2.2	Tools yang digunakan	19
2.2.2.1	Xampp.....	19
2.2.2.2	MySQL	19
2.2.2.3	<i>Action Script 3.0</i>	19
2.2.2.4	Adobe Flash CS6	20
2.2.2.5	Adobe Photoshop CS6	21
2.2.2.6	Adobe Illustrator	21
2.2.3	Metode Pengujian Sistem	22
2.2.3.1	Pengujian Black Box.....	22
2.2.3.2	Kuesioner	23
2.2.3.2.1	Skala Pengukuran Likert.....	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		29
3.1	Analisis Sistem.....	29

3.2	Rumusan Masalah.....	29
3.3	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	30
3.4	Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun.....	31
3.4.1	Deskripsi Sistem	32
3.4.2	Deskripsi Konsep Aplikasi yang Dibangun.....	32
3.5	Analisis Penggunaan Multimedia Kriya Keramik.....	34
3.5.1	Faktor Pendukung Multimedia	34
3.5.1.1	Faktor Media.....	34
3.5.1.2	Faktor Lingkungan.....	34
3.5.2	Faktor Penghambat Multimedia.....	35
3.6	Analisis sistem pembelajaran interaktif.....	35
3.6.1	Materi.....	35
3.6.2	Simulasi.....	37
3.6.3	Drill And Practice	39
3.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.7.1	Analisis Kebutuhan Perangkat keras	40
3.7.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.7.3	Analisis Pengguna.....	41
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.9.1	Use Case.....	43
3.9.2	Definisi Aktor	44
3.9.3	Definisi Use Case.....	44
3.9.4	Skenario Use Case	45
3.9.4.1	Use Case Skenario Login.....	45
3.9.4.2	Use Case Skenario Simulasi	46

3.9.4.3	Use Case Simulasi.....	47
3.9.4.4	Use Case Skenario Materi.....	48
3.9.4.5	Use Case Skenario Evaluasi.....	49
3.9.4.6	Use Case Skenario Video.....	50
3.9.5	Pemodelan UML Diagram Activity.....	51
3.10	Perancangan Sistem	57
3.10.1	Class Diagram.....	57
3.10.2	Sequence Diagram	58
3.10.3	Perancangan Struktur Menu.....	62
3.10.4	Tampilan Antarmuka	63
3.10.4.1	T01 Login Guru	63
3.10.4.2	T02 Login Siswa.....	64
3.10.4.3	T03 Menu Siswa	64
3.10.4.4	T04 Menu Guru.....	65
3.10.4.5	T05 Sub Menu Materi.....	65
3.10.4.6	T06 Tampilan Materi Teknik Langsung	66
3.10.4.7	T07 Tampilan Materi Teknik Putar Pilin.....	66
3.10.4.8	T08 Tampilan Materi Teknik Putar Centering.....	67
3.10.4.9	T09 Tampilan Materi Teknik Cetak	67
3.10.4.10	T10 Tampilan Menu Video.....	68
3.10.4.11	T11 Tampilan Menu Simulasi	68
3.10.4.12	T12 Tampilan Menu Evaluasi.....	69
3.10.4.13	T13 Tampilan Hasil Akhir Evaluasi	69
3.11	Jaringan Semantik.....	70
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		71

4.1	Implementasi Sistem.....	71
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	71
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	72
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	72
4.1.3.1	Implementasi Aplikasi	72
4.1.3.2	Implementasi Antarmuka.....	73
4.2	Pengujian Sistem.....	74
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	74
4.2.2	Rencana Pengujian.....	74
4.2.3	Kasus dan Hasil Pengujian.....	76
4.2.4	Hasil Pengujian	79
4.2.5	Pengujian Beta	79
4.2.5.1	Kuisisioner Terhadap Siswa	79
4.2.5.5	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta	83
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86