

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Profil SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi.....	13
2.1.1 Sejarah	13
2.1.2 Tujuan SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi	14
2.1.3 Visi SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi	14
2.1.4 Misi SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi	14
2.1.5 Struktur Organisasi dan fungsi.....	15
2.1.6 Logo SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi	17
2.2 Landasan Teori.....	18
2.2.1 Farmasi.....	18
2.2.2 Kurikulum Farmasi	18
2.2.3 Farmakognosi.....	18
2.2.4 Materi Farmakognosi	20

2.2.5 Multimedia.....	26
2.2.6 Jaringan Komputer.....	29
2.2.7 Sistem Client-Server.....	32
2.3 Media Pembelajaran.....	33
2.3.1 Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	34
2.3.2 Pentingnya Pembelajaran Berbasis Komputer.....	35
2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Komputer.....	37
2.2.4 Model Pembelajaran Berbasis E-learning.....	38
2.4 Metode Pembelajaran Yang Digunakan.....	39
2.4.1 Metode Pembelajaran Interaktif Model Tutorial.....	39
2.4.2 Metode Pembelajaran Interaktif Model Simulasi.....	40
2.5 Metode Analisis Sistem.....	40
2.5.1 OOP (Object Oriented Programming).....	41
2.5.2 UML (Unified Modeling Language).....	42
2.5.3 Diagram UML (Unified Modeling Language).....	42
2.5.4 Perancangan Pemrograman Terstruktur.....	47
2.6 Metode Perancangan Basisdata.....	48
2.7 Metode Pengujian Sistem.....	49
2.7.1 Pengujian Black-Box.....	49
2.7.2 Pengujian Beta.....	50
2.7.3 Pengujian Hipotesis.....	50
2.7.7 Skala Data Yang Digunakan.....	51
2.8 Tools Yang Digunakan.....	53
2.8.1 Unity3D.....	53
2.8.2 C# Csharp.....	54
2.8.3 MySQL.....	54
2.8.4 Macromedia Dreamweaver 8.....	56
2.8.5 Wampp.....	56
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	59
3.1 Analisis Sistem.....	59
3.1.1 Analisis Masalah.....	59

3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	60
3.1.3 Analisis Pengkodean	63
3.1.4 Analisis Sistem Yang Dibangun	65
3.1.5 Deskripsi Sistem	66
3.1.6 Analisis Arsitektur Sistem	67
3.6.7 Analisis Jaringan	67
3.1.8 Analisis Pembelajaran Interaktif yang dibangun	70
3.1.9 StoryLine.....	74
3.1.10 StoryBoard	75
3.1.11 Pengumpulan Material	82
3.1.12 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	83
3.1.13 Analisis Kebutuhan Fungsional	87
3.1.14 Use Case Diagram.....	89
3.1.15 Activity Diagram	98
3.1.16 Sequence Diagram	103
3.1.17 Class Diagram.....	107
3.1.18 Diagram Konteks (BackEnd)	107
3.2 Perancangan Sistem	116
3.2.1 Perancangan Basis Data	116
3.2.2 Perancangan Struktur Menu.....	119
3.2.3 Perancangan antarmuka	120
3.2.4 Perancangan Pesan.....	132
3.2.5 Jaringan Semantik	135
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	139
4.1 Implementasi.....	139
4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan.....	139
4.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	140
4.1.3 Implementasi Aplikasi	140
4.1.4 Implementasi Basis Data.....	140
4.1.5 Implementasi Kelas.....	142
4.1.6 Implementasi Antarmuka.....	143

4.2 Pengujian Sistem.....	146
4.2.1 Pengujian Alpha.....	146
4.2.2 Penyebaran Kuesioner	154
4.2.3 Pre Test dan Post Test.....	165
BAB 5 KESIMPULAN.....	173
5.1 Kesimpulan	173
5.2 Saran	173
DAFTAR PUSTAKA	175