

## DAFTAR ISI

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

**ABSTRAK** i

**ABSTRACT** ii

**KATA PENGANTAR** iii

**DAFTAR ISI** v

**DAFTAR GAMBAR** ix

**DAFTAR TABEL** xi

**DAFTAR SIMBOL** xiii

**BAB I PENDAHULUAN** 1

- 1.1. Latar Belakang 1
  - 1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3
    - 1.2.1. Identifikasi Masalah 3
    - 1.2.2. Rumusan Masalah 3
  - 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
    - 1.3.1. Maksud Penelitian 4
    - 1.3.2. Tujuan Penelitian 4
  - 1.4. Kegunaan Penelitian 4
    - 1.4.1. Kegunaan Praktis 4
    - 1.4.2. Kegunaan Akademis 4
  - 1.5. Batasan Masalah 4
  - 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 5
    - 1.6.1. Lokasi Penelitian 5
    - 1.6.2. Waktu Penelitian 5
  - 1.7. Sistematika Penulisan 6
- BAB II LANDASAN TEORI** 8
- 2.1. Penelitian Terdahulu 8
  - 2.2. Pengertian Belajar 9

2.3.	Pengertian Belajar Berbantuan Komputer	11
2.3.1.	Tujuan Pemakaian Komputer dalam Proses Pembelajaran	13
2.3.2.	Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer	14
2.3.3.	Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer	14
2.3.4.	Tahapan Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer	15
2.4.	Pengertian Multimedia	17
2.4.1.	Karakteristik Multimedia	18
2.4.2.	Jenis-jenis Multimedia	18
2.5.	Bahasa Inggris	20
2.6.	Adobe Flash	20
2.7.	UML	21
2.8.	Perangkat Pendukung	25
2.8.1.	XAMPP	25
2.8.2.	My SQL	25
2.8.3.	Sublime Text 3	26
2.9.	Bahasa Pemrograman	26
2.9.1.	HTML	26
2.9.2.	PHP	27
2.9.3.	JAVA	27

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 28**

1	Objek Penelitian	28
1	Sejarah Singkat Perusahaan	28
2	Visi dan Misi Perusahaan	29
3	Struktur Organisasi Perusahaan	32
4	Deskripsi Tugas	33
2	Metode Penelitian	42
1	Desain Penelitian	43
2	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	43
1	Sumber Data Primer	43
2	Sumber Data Sekunder	44

3	Metode Pengembangan dan Pendekatan Sistem	44
4	Pengujian Software	48
3	Analisis Sistem yang Berjalan	48
1	Analisis Prosedur yang Berjalan	48
2	Use Case Diagram	50
1	Definisi Aktor dan Deskripsinya	50
2	Definisi Usecase dan Deskripsinya	51
3	Skenario Use Case	51
4	Activity Diagram	52
5	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	53

#### **BAB IV OBJEK DAN METODE PENELITIAN 54**

1	Perancangan Sistem	54
1	Tujuan dan Perancangan Sistem	54
2	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	55
3	Perancangan Sistem yang Diusulkan	55
1	Use Case Diagram	55
2	Activity Diagram	61
3	Class Diagram	65
4	Sequence Diagram	65
2	Perancangan Antar Muka	69
1	Struktur Menu	69
2	Perancangan Input	69
3	Perancangan Output	72
3	Perancangan Arsitektur Jaringan	73
4	Pengujian	74
1	Rencana Pengujian	74
2	Kasus dan Hasil Pengujian	75
1	Pengujian Menu Utama	75
2	Pengujian Menu Login	75
3	Pengujian Menu Update Materi	76

4	Pengujian Menu Update Kuis	77
5	Pengujian Menu Data Siswa	78
6	Pengujian Menu Materi	79
7	Pengujian Materi <i>Grammar</i>	80
8	Pengujian Materi <i>Chapter 1</i>	81
9	Pengujian Materi <i>Chapter 2</i>	82
10	Pengujian Materi <i>Chapter 3</i>	83
11	Pengujian Menu Kuis	84
12	Pengujian Menu Kamus	84
13	Pengujian Menu Permainan	85
3	Kesimpulan Hasil Pengujian	86
5	Implementasi	86
1	Implementasi Perangkat Lunak	86
2	Implementasi Perangkat Keras	87
3	Implementasi Basis Data	87
4	Implementasi Antar Muka	90
5	Implementasi Instalasi Program	95
6	Penggunaan Program	98
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		<b>99</b>
1	Kesimpulan	99
2	Saran	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		