DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xviii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xxiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxviii**

BAB I 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 5

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 5

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **9**

2.1. Profil Instansi 9

2.1.1. Sejarah McDonald’s 9

2.1.2. Sejarah Logo 10
2.1.1. Visi 14
2.1.2. Misi..... 15
2.1.3. Tujuan Perusahaan 15
2.1.4. Struktur Organisasi..... 16
2.2 Landasan Teori..... 22
2.2.1 E-Training 23
2.2.1.1 Ciri-ciri E-Training 27
2.2.1.2 Komponen Sistem E-Training..... 27
2.2.1.3 Manfaat Sistem E-Training 28
2.2.2 Multimedia 29
2.2.2.1 Multimedia Interaktif 31
2.2.3 Internet 31
2.2.4 Sistem Berbasis Web..... 32
2.2.5 Domain..... 33
2.2.6 Hosting 34
2.2.7 Mysql..... 34
2.2.8 Object Oriented Programing 39
2.2.8.1 Konsep Dasar Berorientasi Object 40
2.2.8.2 Analisis Berorientasi Object 42
2.2.8.3 Desain Berorientasi Object..... 42
2.2.8.4 Pemodelan 43

2.2.8.5 UML(Unified Modelling Language) 43
2.2.8.6 UML Diagram 44
2.2.8.7 Class Diagram 45
2.2.8.8 Use Case Diagram 45
2.2.8.9 Activity Diagram 46
2.2.8.10 Squance Diagram 47
2.2.9 Metode Pengujian Sistem 48
2.2.9.1 Pengujian Black Box 48
2.2.9.2 Pengujian Beta 49
2.2.9.3 Skala Likert 49
2.2.9.4 Kuisioner 50
2.3 Tools Yang Digunakan 51
2.3.1 Adobe Flash CS6 51
2.3.2 Actionscript 3.0 53
2.3.3 CorelDraw X6 54
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 55
3.1 Analisis Sistem 55
3.1.1 Analisis Masalah 55
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 56
3.1.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan 58
3.1.4 Analisis E-Training 60
3.1.5 Analisis Multimedia Interaktif 62

3.1.5.1 Deskripsi Sistem 63
3.1.5.2 Deskripsi Konsep Aplikasi Yang Dibangun 64
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 68
3.2.1 Analisis Pengkodean 69
3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna 69
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 70
3.2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 71
3.2.5 ER D (Entity Relationship Diagram) 72
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 73
3.3.1 Use Case Diagram 73
3.3.1.1 Definisi Use Case 73
3.3.1.2 Skenario Use Case 75
3.3.2 Activity Diagram 86
3.3.3 Class Diagram 100
3.3.4 Sequence Diagram 101
3.4 Perancangan Sistem 108
3.4.1 Skema Relasi 108
3.4.2 Perancangan Analisis Data Struktur Tabel 109
3.4.3 Perancangan Struktur Menu 111
3.4.4 Perancangan Antar Muka 112
3.4.5 Jaringan Semantik 133
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 135

4.1 Implementasi 135
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras 135
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 135
4.1.3 Implementasi Web Hosting 136
4.1.4 Implementasi Basis Data 136
4.1.5 Implementasi Antarmuka 138
4.2 Pengujian 139
4.2.1 Pengujian Alpha 140
4.2.1.1 Skenario Pengujian 140
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 144
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Sistem 160
4.2.2 Pengujian Beta 161
4.2.2.1 Wawancara 161
4.2.2.2 Kuesioner 162
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta 163
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 173
5.1 Kesimpulan 173
5.2 Saran 173
DAFTAR PUSTAKA 175