DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Tinjauan Sekolah 9
2.1.1 Sejarah Sekolah 10
2.1.2 Visi SMK Negeri 8 Bandung 11
2.1.3 Misi SMK Negeri 8 Bandung 11
2.1.4 Tujuan SMK Negeri 8 Bandung 12

2.1.5 Kebijakan Mutu SMK Negeri 8 Bandung 12
2.1.6 Struktur Organisasi 13
2.1.7 Deskripsi Tugas 14
2.1.8 Arti Lambang SMK Negeri 8 Bandung 17
2.2 Landasan Teori 17
2.2.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer 21
2.2.2 Media Pembelajaran 21
2.2.3 Simulasi 26
2.3 Teknik Sepeda Motor 28
2.4 Analisis Terstruktur 30
2.4.1 Pengertian Analisis Terstruktur 30
2.4.2 Perangkat Pemodelan Analisis Terstruktur 34
2.5 Metode Pengujian Sistem 34
2.5.1 Pengujian *Black-box* 34
2.5.2 Kuisioner 35
2.5.3 Pengujian Beta 36
2.6.1 Tools yang digunakan 38
2.6.5 Sejarah Adobe 38
2.6.6 Action Script 2.0 40
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 43
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 44
3.1.3 Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Simulasi yang Dibangun. 46
3.1.4 Analisis Materi 47

3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 50
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 50
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 51
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 52
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 53
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 53
3.4 DFD (Data Flow Diagram) 54
3.5 Spesifikasi Proses 66
3.6 Kamus Data 72
3.7 Perancangan Sistem 74
3.7.1 Perancangan Struktur Menu 75
3.7.2 Perancangan Antarmuka 75
3.7.3 Perancangan Pesan 85
3.7.4 Jaringan Semantik 86
3.7.5 Perancangan Prosedural 87
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 91
4.1 Implementasi 91
4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan 91
4.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan 92
4.1.3 Implementasi Aplikasi 92
4.1.4 Implementasi Tampilan Antarmuka 92
4.2 Pengujian Sistem 93
4.2.1 Pengujian *Black-box* 94
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Black-box* 94
4.2.3 Pengujian *Beta* 96

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 108
DAFTAR PUSTAKA 109