DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Pofil SMK Negeri 8 Bandung 7
2.1.1 Sejaran SMK Negeri 8 Bandung 7
2.1.2 Logo SMK Negeri 8 Bandung 7
2.1.3 Struktur Organisasi 8
2.1.4 Deskripsi Tugas Dan JAbatan 9
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Pembelajaran Berbantu Komputer 12
2.2.2 Media Pembelajaran 14
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 15
2.2.4 Pengertian Simulasi 16

2.3 Teknik Bodi Otomotif 16
2.3.1 Materi Yang Disimulasikan 16
2.4 Analisis Terstruktur 23
2.4.1 Pengertian Analisis Terstruktur 23
2.4.2 Perangkat Pemodelan Analisis Tersrtuktur 24
2.5 Metode Pengujian Sistem 27
2.5.1 Kuesioner 27
2.5.2 Skala Likert 28
2.5.3 Pengujian Black-box 31
2.6 Tools Yang Digunkan 31
2.6.1 Software Adeobe CS3 31
2.6.2 Action Script 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANGCANGAN 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 33
3.1.3 Analisis Media Pembelajran Yang Akan Dibangun 35
3.1.4 Analisis Materi 35
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 38
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 38
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 39
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 40
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.4 DFD (Data Flow Diagram) 41
3.4.1 DFD Level 1 42
3.4.2 DFD Level 2 Proses 1 42
3.4.3 DFD Level 2 Proses 2 44

3.4.4 DFD Level 3 Proses 1.1 44
3.4.5 DFD Level 3 Proses 1.2 45
3.4.6 DFD Level 3 Proses 1.3 46
3.4.7 DFD Level 3 Proses 1.4 47
3.4.8 DFD Level 3 Proses 1.5 48
3.4.9 DFD Level 4 Proses 1.4.1 49
3.4.10 DFD Level 4 Proses 1.4.2 50
3.5 Spesifikasi Proses 51
3.6 Kamus Data 54
3.7 Perancangan Sistem 56
3.7.1 Perancangan Struktur Menu 56
3.7.2 Perancangan Antar Muka 57
3.7.3 Perancangan Pesan 67
3.7.4 Jaringan Semantik 68
3.7.5 Perancangan Prosedural 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 73
4.1 Implementasi 73
4.1.1 Perangkat Keras Yang Digunakan 73
4.1.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan 74
4.1.3 Implementasi Aplikasi 74
4.1.4 Implementasi Tampilan Antar Muka 75
4.2 Pengujian Sistem 75
4.2.1 Pengujian Black Box 75
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box 76
4.2.3 Pengujian Beta 78
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 89
5.1 Kesimpulan 89
5.2 Saran 89