DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 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 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Instansi 9

2.1.1 Sejarah Instansi 9

2.1.2 Tujuan Instansi 10

2.1.3 Visi dan Misi 11

2.1.4 Struktur Organisasi 12

2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer 12
2.2.2 Media Pembelajaran 13
2.2.3 Multimedia 14
2.2.3.1 Unsur Multimedia 16
2.2.3.1 Peran Multimedia Dalam Pembelajaran 17
2.2.4 Metode Pembelajaran Interaktif Model Tutorial 18
2.2.5 Resusitasi Bayi Baru Lahir 19
2.2.5.1 Penanganan Asfikia Pada Bayi Baru lahir 19
2.2.5.2 Asfiksia 20
2.2.6 OOP (*Object Oriented Programming*) 20
2.2.6.1 UML 21
2.2.6.2 Bagian-bagian UML 22
2.2.7 Skala Data yang digunakan 29
2.2.8 Metode Pengujian Sistem 30
2.2.8.1 Pengujian Black-Box 31
2.2.9 Tools yang digunakan 31
2.2.9.1 Adobe Flash CS6 31
2.2.9.2 Action Script 34
2.2.9.3 Corel Draw X7 37
2.2.9.4 Adobe Photoshop CS6 37
2.2.9.5 Audacity 38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1 Analisis Sistem 39
3.1.1 Analisis Masalah 39

3.1.2 Analisis yang Sedang berjalan 40
3.1.3 Analisis Pembelajaran Interaktif yang di Bangun..... 44
3.1.3.1 Deskripsi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia BBL..... 44
3.1.3.2 Komponen pada Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir..... 46
3.1.4 Analisis Metode/ Model Tutorial..... 48
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 49
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional..... 50
3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... 50
3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... 51
3.1.6.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 52
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 53
3.1.7.1. Analisis Data Yang Dibutuhkan..... 53
3.1.7.2. *Use Case Diagram*..... 54
3.1.7.3. Definisi *Use Case*..... 55
3.1.7.4. Skenario *Use Case* 56
3.1.7.4.1 Skenario *Use Case* Pilih Materi..... 56
3.1.7.4.2 Skenario *Use Case* Pilih Simulasi..... 57
3.1.7.4.3 Skenario *Use Case* Simulasi Langkah Awal Resusitasi 57
3.1.7.4.4 Skenario *Use Case* Simulasi Pemasangan Sungkup..... 58
3.1.7.4.5 Skenario *Use Case* Simulasi Ventilasi..... 58
3.1.7.4.6 Skenario *Use Case* Video 59
3.1.7.4.7 Skenario *Use Case* Evaluasi..... 60
3.1.7.4.8 Skenario *Use Case* Fullscreen..... 60
3.1.7.4.9 Skenario *Use Case* Volume 61

3.1.7.4.10 Skenario *Use Case* Info 61
3.1.7.4.11 Skenario *Use Case* Exit 62
3.1.7.5. *Activity* Diagram 62
3.1.7.5.1 *Activity* Diagram Materi 63
3.1.7.5.2 *Activity* Diagram Simulasi 63
3.1.7.5.3 *Activity* Diagram Simulasi Langkah Awal 64
3.1.7.5.4 *Activity* Diagram Simulasi Pemasangan Sungkup 64
3.1.7.5.5 *Activity* Diagram Simulasi Ventilasi 65
3.1.7.5.6 *Activity* Diagram Video 65
3.1.7.5.7 *Activity* Diagram Evaluasi 66
3.1.7.5.8 *Activity* Diagram Fullscreen 66
3.1.7.5.9 *Activity* Diagram Volume 67
3.1.7.5.10 *Activity* Diagram Info 67
3.1.7.5.11 *Activity* Diagram Exit 68
3.1.7.6. *Squence* Diagram 68
3.1.7.6.1 *Squence* Diagram Materi 68
3.1.7.6.2 *Squence* Diagram Simulasi 69
3.1.7.6.3 *Squence* Diagram Evaluasi 69
3.1.7.6.4 *Squence* Diagram Fullscreen 70
3.1.7.6.5 *Squence* Diagram Info 70
3.1.7.6.6 *Squence* Diagram Volume 71
3.1.7.6.7 *Squence* Diagram Exit 71
3.1.7.7 *Class* Diagram 72
3.1.7.8 Pengumpulan Material 72
3.2. Perancangan Sistem 74

3.2.1. Perancangan Struktur Menu 74
3.2.2. Perancangan antarmuka 75
3.2.2.1 Perancangan antarmuka Halaman Utama 75
3.2.2.2 Perancangan antarmuka Materi Video 75
3.2.2.3 Perancangan antarmuka Video Resusitasi BBL 76
3.2.2.4 Perancangan antarmuka Simulasi Resusitasi BBL 76
3.2.2.5 Perancangan antarmuka Simulasi Langkah Awal Resusitasi 77
3.2.2.6 Perancangan antarmuka Menu Evaluasi 77
3.2.2.7 Perancangan antarmuka Konsep Dasar Asfiksia 78
3.2.2.8 Perancangan antarmuka Persiapan Resusitasi BBL 78
3.2.2.9 Perancangan antarmuka Penatalaksanaan Resusitasi BBL 79
3.2.2.10 Perancangan antarmuka Asuhan Pasca Resusitasi 79
3.2.3. Perancangan pesan 80
3.2.4. Jaringan Semantik 81
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 83
4.1 Implementasi Sistem 83
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 83
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 84
4.1.3 Implementasi Aplikasi 84
4.1.4 Implementasi Tampilan Antarmuka 84
4.2 Pengujian Sistem 85
4.2.1 Pengujian Alpha 85
4.2.1.1 Kesimpulan Pengujian Alpha 89
4.2.2 Pengujian Beta 89
4.2.3 Kesimpulan Dari Hasil Implementasi dan Pengujian 96

4.2.3.1 Kesimpulan dari Hasil Kuisoner 96
4.2.3.2 Kesimpulan dari Hasil Wawancara 96
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 98
5.1 Kesimpulan 98
5.2 Saran 98
DAFTAR PUSTAKA 99