DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK……i

ABSTRACT……..….ii

KATA PENGANTAR……iii

DAFTAR ISI……...iv

DAFTAR GAMBAR……viii

DAFTAR TABEL……..xii

DAFTAR SIMBOL……..xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian……1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah……...3

1.2.1. Identifikasi Masalah……3

1.2.2. Rumusan Masalah……3

1.3. Maksud dan Tujuan penelitian…….….4

1.4. Kegunaan Penelitian……4

1.4.1. Kegunaan Praktis……4

1.4.2. Kegunaan Akademis……4

a. Bagi pengembangan Ilmu……5

b. Bagi peneliti Lain……5

c. Bagi penulis……..5

1.5. Batasan Masalah……...5

1.6. Lokasi dan Waktu penelitian…… ..6

1.7. Sistematika Penelitian……7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Alat Bantu Pembelajaran……8
2.2. Pengertian Anatomi..……...10
2.3. Kurikulum 2013……...11
2.4. Multimedia……...11
2.4.1. Pengertian Multimedia……...12
2.4.2. Unsur Multimedia……..13
2.4.3. Perenan Multimedia dalam Pembelajaran……18
2.5. Adobe Flash …...…….....18
2.6. Action Script……...19
2.7. XML (eXtensible Markup Language)……20
2.8. Unified Modeling Language……...21

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian……..24
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan……24
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan……...25
a. Visi……...25
b. Misi……..25
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan……26
3.1.4. Deskripsi Tugas……..27
a. Kepala Sekolah……27
b. Komite Sekolah……27
c. Tata Usaha……28
d. PKS Kurikulum……28
e. PKS Kesiswaan……29
f. PKS Sarana & Prasarana……..29
g. PKS Humas……..30
h. Guru……...……..30
i. Penjaga Sekolah……...31
3.2. Metode Penelitian……...32

3.2.1. Desain Penelitian……32
3.2.2. Jenis dan Metode pengumpulan Data……32
3.2.2.1. Sumber Primer……33
3.2.2.2. Sumber Sekunder……33
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem……33
3.2.3.1. Metode Pendekatan……34
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem……34
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan……36
3.2.4. Pengujian Software……36
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan……37
3.3.1. Anailis Dokumen……37
3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan……38
3.3.2.1. Use Case Diagram……38
3.3.2.2. Scenario Use Case Pembelajaran……38
3.3.2.3. Scenario Use Case Evaluasi……39
3.3.2.4. Activity Diagram Pembelajaran……40
3.3.2.5. Activity Diagram Evaluasi……41
3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan……41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem……43
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem……43
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan……43
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan……44
4.1.3.1. Use Case Diagram……44
4.1.3.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya……44
4.1.3.3. Definisi Use case dan Deskripsinya……45
4.1.3.4. Sekanario Use case……46
4.1.3.5. Activity Diagram……53
4.1.3.6. Sequence Diagram……60
4.1.3.7. Class Diagram……65

4.1.3.8. Deployment Diagram……66
4.2. Perancangan Antar Muka……66
4.2.1. Struktur Menu……67
4.2.2. Antar Muka Halaman Utama Aplikasi……..68
4.2.3. Antar Muka Login…….....……69
4.2.4. Antar Muka menu Utama Media Ajar……70
4.2.5. Antar Muka Menu Utama Olah Data……71
4.2.6. Antar Muka Menu Materi……..72
4.2.7. Antar Muka menu RPP……..73
4.2.8. Antar Muka Menu Evaluasi…….....74
4.3. Implemntasi……74
4.3.1. Implementasi Perangkat Lunak……..75
4.3.2. Implementasi Pernagkat Keras……...75
4.3.3. Implementasi Antar Muka……..75
4.3.4. Implementasi Instalasi Program……83
4.4. Pengujian……86
4.4.1. Rencana Pengujian……86
4.4.2. Kasus dan hasil Pengujian Black Box……87
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian……..90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan…….....91
5.2. Saran……...91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPARAN