DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR SIMBOL ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 7

1.4.1. Kegunaan Praktis 7

1.4.2. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan 7

1.4.3. Bagi Peneliti Lain 8

1.4.4. Bagi Penulis 8

1.4.5. Bagi Siswa 8

1.5. Batasan Masalah 9

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 9
1.6.1. Lokasi Penelitian 9
1.6.2. Waktu Penelitian 10
1.7. Sistematika Penulisan 11
BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Sistem Informasi 12
2.2. Perangkat Lunak 13
2.3. Multimedia 14
2.3.1. Sejarah Multimedia 14
2.3.2. Pengertian Multimedia 14
2.4. Kurikulum 2013 15
2.5. Pengertian Tema 15
2.6. Pengertian Tematik 16
2.6.1. Pengertian Pembelajaran Tematik 18
2.8. Peranan Multimedia di Dalam Dunia Pendidikan 19
2.10. Adobe Flash 21
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 23
3.1.1. Sejarah Singkat Organisasi 23
3.1.2. Visi dan Misi Organisasi 24
3.1.3. Struktur Organisasi SDPN Sabang Bandung 25
3.1.4. Deskripsi Tugas 26
3.2. Metodologi Penelitian 31
3.2.1. Desain Penelitian 31
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 31

a. Observasi 32
b. Wawancara..... 32
3.2.2.1. Sumber Data Primer..... 32
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 33
3.2.3.2. Meteode Pengembangan Sistem 33
3.2.4. Pengujian Software 36
3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 38
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 38
3.3.2. Use Case Diagram..... 38
3.3.3. Skenario *Use case* 41
3.3.4. Activity Diagram..... 42
3.3.4.1. Proses Pembelajaran Tematik..... 43
3.3.4.2. Penyampaian Materi Pendukung..... 44
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem..... 46
4.1.2. Tujuan Perancangan Sistem 46
4.1.3. Gambaran Umum Sistem yang di Usulkan..... 47
4.1.3.1. Perancangan Prosedur yang di Usulkan..... 47
4.1.3.2. *Use case* Diagram 47
4.1.3.3. Skenario Use Case 50
4.1.3.4. *Activity* Diagram 51
4.1.3.5. *Squence* Diagram 54
4.1.4. Perancangan Basis Data 56
4.1.4.1. *Class* Diagram..... 56

4.1.4.2. *Defloy* Diagram 57
4.2. Perancangan Antarmuka 57
4.2.1. Struktur Menu 57
4.2.2. Tampilan Antarmuka 59
4.3. Pengujian 64
4.3.1. Rancang Pengujian 64
4.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian Black box 65
4.4. Implementasi Program 67
4.4.1. Batasan Implementasi 67
4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak 67
4.4.3. Implementasi Perangkat Keras 68
4.4.4. Implementasi Antarmuka 68
4.4.5. Implementasi Instalasi Program 81
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN
5.1. Kesimpulaln 88
5.2. Saran 89
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN