DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR SIMBOL ix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3
1.2.1 Identifikasi Masalah 3
1.2.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1 Maksud Penelitian 4
1.3.2 Tujuan Penelitian 4
1.4 Kegunaan Penelitian 4
1.4.1 Kegunaan Praktis 5
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Batasan Masalah 5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 6
1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB II LANDASAN TEORI 8
2.1 Multimedia 8
2.2 Bahasa Java 12
2.3 Kurikulum 17
2.4 Pendidikan 18
2.5 Adobe Flash 19
2.6 Actionscript 20
2.7 Adobe Photoshop 20
2.8 Camtasia Studio 21
2.9 UML *(Unified Modeling Language)* 22
2.10 Star UML 25
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 26
3.1 Objek Penelitian 26
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 26

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 26
3.1.3 Struktur Organisasi Universitas Komputer Indonesia 28
3.1.4 Deskripsi Kerja 28
3.2 Metode Penelitian 30
3.2.1 Desain Penelitian 30
3.2.2 Jenis Metode dan Pengumpulan Data 31
3.2.3 Metode dan Pengembangan Sistem 32
3.2.3 Pengujian Software 35
3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 36
3.3.1 Analisis Dokumen 36
3.3.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 36
3.3.3 Evaluasi Sistem Yang sedang Berjalan 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 43
4.1 Perancangan Sistem 43
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 43
4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 44
4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 44
4.2 Perancangan Antara Muka 52
4.2.1 Struktur Menu 52
4.3 Implementasi 58
4.3.1 Batasan Implementasi 58
4.3.2 Implementasi Perangkat Lunak 59
4.3.3 Implementasi Perangkat Keras 59
4.3.4 Implementasi Antar Muka 60
4.4 Pengujian 68
4.4.1 Pengujian Blackbox 68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 75
5.1 Kesimpulan 75
5.2 Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo bahasa pemrograman Java 14
Gambar 2.2 *"Duke"* Maskot Bahasa pemrograman Java 14
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Universitas Komputer Indonesia 28
Gambar 3.4 Metode Pengembangan Prototype 33
Gambar 3.5 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan 37
Gambar 3.6 Activity Diagram proses belajar yang berjalan 40
Gambar 3.7 Activity Diagram proses penilaian 40
Gambar 4.8 Use Case Diagram yang diusulkan 45
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Materi Perkuliahan yang diusulkan 47
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Quiz dan contoh soal TKL yang diusulkan 48
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Update materi yang diusulkan 48
Gambar 4.12 Class Diagram 49
Gambar 4.13 *Sequence Diagram* materi media pembelajaran yang diusulkan 50
Gambar 4.14 *Sequence Diagam* Quiz dan contoh soal TKL 50
Gambar 4.15 *Sequence Diagram* update materi 51
Gambar 4.16 Deployment Diagram 51
Gambar 4.17 Struktur Menu Perancangan Antar Muka 52
Gambar 4.18 Antar Muka Menu Utama 53
Gambar 4.19 Timeline Menu Utama 54
Gambar 4.20 Antar Muka Menu Materi 55
Gambar 4.21 Timeline Menu Materi 56
Gambar 4.22 Antar Muka Menu Quiz 56
Gambar 4.23 Timeline Menu Quiz 57
Gambar 4.24 Antar Muka Menu Simulasi TKL 57
Gambar 4.25 Timeline Menu TKL 58
Gambar 4.26 Tampilan Intro 60
Gambar 4.27 Tampilan Menu Utama 60
Gambar 4.28 Tampilan Materi Bab 1 (Pengenalan OOP) 61
Gambar 4.29 Tampilan Materi Bab 1 61
Gambar 4.30 Tampilan Materi Bab 2 62
Gambar 4.31 Tampilan Materi Bab 3 62
Gambar 4.32 Tampilan Materi Bab 4 63
Gambar 4.33 Tampilan Materi Bab 5 63
Gambar 4.34 Tampilan Materi Bab 6 64
Gambar 4.35 Tampilan Materi Bab 7 64
Gambar 4.36 Tampilan Materi Bab 8 65
Gambar 4.37 Tampilan Materi Bab 9 65
Gambar 4.38 Tampilan Materi Bab 10 66
Gambar 4.39 Tampilan Materi Bab 11 66
Gambar 4.40 Tampilan Menu Quiz 67
Gambar 4.41 Tampilan Menu Simulasi TKL 67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 6
Tabel 3.2 Skenario Use Case 37
Tabel 3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 41
Tabel 4.1 Skenario Use Case Yang Diusulkan 45
Tabel 4.5 Perangkat Lunak yang digunakan 59
Tabel 4.6 Perangkat Keras yang digunakan 59
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Aplikasi *(Blackbox Testing)* 68