DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv

BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....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
1.3.1 Maksud Penelitian 4
1.3.2 Tujuan Penelitian 4
1.4 Kegunaan Penelitian 5
1.4.1 Kegunaan Praktis 5
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5 Batasan Masalah 6
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7
1.7 Sistematika 8

BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Belajar 10
2.2 Pembelajaran Berbantuan Komputer 10
2.2.1 Tipe Pembelajaran Berbantuan Komputer 11
2.2.2 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer 12
2.2.3 Tahapan Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer 12

2.3 Multimedia 13
2.3.1 Jenis Multimedia 13
2.4 Adobe Flash CS3 14
2.4.1 Istilah-Istilah Dalam Adobe Flash CS3 14
2.5 ActionScript 17
2.6 Adobe Flash Player 18
2.7 Java 18
2.7.1 Definisi Bahasa Java 19
2.7.2 Edisi Bahasa Java 19
2.8 Pemrograman 20
2.8.1 Bahasa Pemrograman 21
2.8.2 Pemrograman Berorientasi Objek 21

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 22
3.1.1 Visi dan Misi Perusahaan 22
3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan 24
3.1.3 Deskripsi Tugas 25
3.2 Metode Penelitian 44
3.2.1 Desain Penelitian 45
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara dan Kuesioner) 46
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 47
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 47
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 48
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 50
3.2.4 Pengujian Perangkat Lunak 52
3.2.4.1 Pengujian Alpha 52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 54
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 54
4.1.2 Gambaran Umum Sistem 55
4.1.3 Perancangan Prosedur 55
4.1.3.1 Use Case Diagram 56

4.1.3.2 Skenario Use Case 57
4.1.3.3 Activity Diagram 64
4.1.3.4 Sequence Diagram 70
4.2 Perancangan Struktur Menu 75
4.3 Perancangan Antarmuka 76
4.4 Implementasi 90
4.4.1 Implementasi Perangkat Lunak 90
4.4.2 Implementasi Perangkat Keras 91
4.4.3 Implementasi Antarmuka 92
4.4.4 Implementasi Instalasi Program 98
4.4.5 Penggunaan Program 102
4.5 Pengujian 119
4.5.1 Pengujian Alpha 119
4.5.1.1 Rencana Pengujian Alpha 119
4.5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 121
4.5.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha 124

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 125
5.2 Saran 125

DAFTAR PUSTAKA 127
LAMPIRAN