DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.3.1 Maksud 2
1.3.2 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil Sekolah 7
2.1.1 Sejarah Perkembangan SMK BINABANGSA 1 Surade 7
2.1.2 Moto SMK BINABANGSA 1 Surade 7
2.1.3 Sekolah Dengan Karakter Kebangsaan 8
2.1.4 Visi SMK BINABANGSA 1 Surade 9
2.1.5 Strategi SMK BINABANGSA 1 Surade 10
2.1.6 Tujuan SMK BINABANGSA 1 Surade 11
2.1.7 Struktur Organisasi 12
2.2 Landasan Teori 13
2.2. 1 Pembelajaran berbantuan komputer 13
2.2. 2 Pengertian pembelajaran berbantuan komputer 13

2.2.3 Tujuan Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran 14
2.2.4 Karakteristik Pembelajaran Berbantuan Komputer 14
2.2.5 Model Pembelajaran Berbantuan Komputer 15
2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan PBK 15
2.2.7 Media Pembelajaran 16
2.2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran 16
2.2.7.2 Manfaat Media Pembelajaran 16
2.2.7.3 Multimedia 17
2.2.7.4 Objek Multimedia 17
2.2.7.5 Kelebihan Pembelajaran menggunakan Multimedia 18
2.2.8 Pengertian mesin sepeda motor 19
2.2.8.1 Materi tms kelas X 19
2.2.9 *Diagram UML* 20
2.2.9.1 *USE case Diagram* 21
2.2.9.2 *sequence Diagram* 21
2.2.9.3 *Class Diagram* 22
2.2.9.4 *Adobe Flash cs5* 23
2.2.9.5 *Adobe Action Script* 24
2.2.9.6 *3D studio max* 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis 27
3.2 Analisis Sistem 27
3.2.1 Analisis Masalah 28
3.2.2 Analisis Aplikasi Sejenis 28
3.2.2.1 Pengenalan Aplikasi Cisco-IT Essentials Virtual Desktop PC - & Laptop 29
3.2.2.2 Cara Penggunaan Aplikasi 30
3.2.2.2.1 Komponen pada Aplikasi Cisco-IT Essentials Virtual Desktop - PC & Laptop 33
3.2.2.2.2 Hasil Analisis aplikasi Cisco-IT Essentials Virtual Desktop -

PC & Laptop 35
3.2.2.3 Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Komputer pada Anak 36
3.2.2.3.1 Cara Menggunakan Aplikasi Pembelajaran Komputer pada Anak 36
3.2.2.3.2 Komponen dari Aplikasi Pembelajaran Komputer pada Anak 37
3.2.2.3.3 Hasil Analisis Aplikasi Pembelajaran Komputer pada Anak 39
3.2.2.4 Perbandingan Komponen pada Aplikasi Sejenis 39
3.2.2.5 Kesimpulan Hasil Analisis Aplikasi Sejenis 41
3.2.3 Analisis Aplikasi Pembelajaran yang Dibangun 42
3.2.3.1 Analisis Materi 42
3.2.3.2 Deskripsi Aplikasi Pembelajaran pengenalan mesin 43
3.2.4 Analisis Model simulation 43
3.2.5 Arsitektur aplikasi yang Dibangun 44
3.2.5.1 Arsitektur diagram utama 44
3.2.5.2 Arsitektur diagram materi perkembangan sejarah mesin - Sepeda Motor 45
3.2.5.3 Arsitektur Diagram pengenalan bentuk komponen dan fungsinya 45
3.2.5.4 Arsitektur Diagram simulasi perakitan mesin sepeda motor 45
3.2.6 Analisis Sistem Pembelajaran yang Berjalan 46
3.2.7 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 47
3.2.8 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 48
3.2.8.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 48
3.2.8.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 49
3.2.8.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 50
3.2.8.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
3.2.8.4.1 Use Case Diagram 51
3.2.8.4.2 Activity Diagram 56
3.2.8.4.3 Class Diagram 59
3.2.8.4.4 Sequence Diagram 60
3.3 Perancangan 63
3.3.1 Perancangan Antarmuka 63

3.3.2 Jaringan Semantik 66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 67
4.1 Implementasi 67
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 67
4.1.2 Implementasi Antarmuka 68
4.2 Pengujian 69
4.2.1 Pengujian Alpha 70
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 71
4.2.2.1 Pengujian Tampilan Menu 71
4.2.2.2 Pengujian Pemasangan Komponen 72
4.2.2.3 Pengujian Berdasarkan Spesifikasi Komputer 74
4.2.3 Pengujian Beta 74
4.2.3.1 Skenario Pengujian Beta 74
4.2.4 Kesimpulan Pengujian 82
4.2.4.1 Kesimpulan Pengujian Blackbox 82
4.2.4.2 Kesimpulan Pengujian Beta 82
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 85