DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ..... *ii*

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1. 1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Tahapan Pembuatan Perangkat Lunak 3

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Tinjauan Sekolah 7

2.1.1 Sejarah Sekolah 7

2.1.2 Visi dan Misi Instansi 8

2.1.3 Struktur Organisasi Sekolah 9

2.1.4 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Instansi 10

2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Pengertian E-Learning 11
2.2.2 Menata Produk 14
1. Pengertian Planogram 21
2.2.3 *Unified Modelling Language (*UML) 23
2.2.4 OpenSpace 3D 26
2.2.5 3D Studio Max 2010 27
2.2.6 Adobe Flash CS5 28
2.2.7 Pemrograman Berorientasi Objek 31
2.2.8 Studi Literatur 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 35
3.1 Analisis 35
3.1.1 Analisis Masalah 35
3.1.2 Analisis Sistem Pembelajaran yang Berjalan 36
3.1.3 Analisis *E-Learning* *38*
3.1.4 Analisis Arsitektur Aplikasi 38
3.1.5 Analisis Aplikasi yang Dibangun 39
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 40
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 41
3.2 Perancangan 54
3.2.1 Perancangan Antar Muka 54
3.2.2 Jaringan Semantik 61
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 63
4.1 Implementasi 63

4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 63
4.1.2 Implementasi Antarmuka 64
4.2 Pengujian 68
4.2.1 Pengujian *Alpha* 68
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha* 70
4.2.3 Pengujian Beta 73
4.2.4 Kesimpulan Pengujian 81
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA .....