DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Idetifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Instansi 9

2.1.1 Sejarah Instansi 9

2.1.2 Tujuan Instansi 10

2.1.3 Visi dan Misi Sekolah 10

2.1.4 Struktur Organisasi 11

2.2 Landasan Teori 12

2.2.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer 12

2.2.2 Media Pembelajaran 13
2.2.3 Multimedia 14
2.2.3.1 Unsur Multimedia 15
2.2.3.2 Peran Multimedia Dalam Pembelajaran 15
2.2.4 Metode Pembelajaran Interaktif Model Tutorial 16
2.2.5 Aplikasi Berbasis Dekstop 17
2.2.6 Episiotomi 18
2.2.7 OOP (*Object Oriented Programming*) 19
2.2.7.1 UML 20
2.2.7.2 Bagian-bagian UML 21
2.2.8 Skala Data yang digunakan 23
2.2.9 Metode Pengujian Sistem 24
2.2.9.1 Pengujian Black-Box 25
2.2.10 Tools yang digunakan 25
2.2.10.1 Adobe Flash CS6 24
2.2.10.2 Action Script 27
2.2.10.3 Corel Draw X7 29
2.2.10.4 Adobe Photoshop CS6 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan 32
3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang di Bangun 33
3.1.3.1 Deskripsi Pembelajaran Interaktif Episiotomi 33
3.1.3.2 Komponen Pada Simulasi Pembelajaran Episiotomi 36

3.1.4 Analisis Metode/ Model Tutorial 38
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 40
3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 40
3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 41
3.1.6.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 42
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 42
3.1.7.1 Analisis Data Yang Dibutuhkan 43
3.1.7.2 *Use Case Diagram* 45
3.1.7.3 Definisi *Use Case* 46
3.1.7.4 Skenario *Use Case* Pilih Materi 47
3.1.7.5 *Activity* Diagram 53
3.1.7.6 *Squence* Diagram 60
3.1.7.7 *Class* Diagram 65
3.2 Perancangan Sistem 66
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 66
3.2.2 Perancangan antarmuka 67
3.2.3 Perancangan pesan 74
3.2.4 Jaringan Semantik 75
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 77
4.1 Implementasi Sistem 77
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 77
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 78
4.1.3 Implementasi Aplikasi 78
4.1.4 Implementasi Tampilan Antarmuka 78

4.2 Pengujian Sistem 79
4.2.1 Pengujian *Black Box* 79
4.2.2 Pengujian Beta 83
BAB **5** KESIMPULAN DAN SARAN 91
5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 92