DAFTAR ISI

ABSTRAK I
ABSTRACT II
KATA PENGANTAR III
DAFTAR ISI V
DAFTAR GAMBAR VIII
DAFTAR TABEL XII
DAFTAR LAMPIRAN XIV
DAFTAR SIMBOL XV
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Tinjauan Perusahaan 11
2.1.1 Sejarah Perusahaan 11
2.1.2 Profil Perusahaan 13
2.1.3 Visi dan Misi Sekolah 14

2.1.4 Struktur Organisasi 14
2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Sekolah 15
2.2LANDASAN TEORI
..... 19
2.2.1 Produksi 19
2.2.2 Pembelajaran 21
2.2.3 Pembelajaran Berbasis Multimedia 22
2.2.4 Simulasi 31
2.2.5 *Computer Assisted Intructions* (CAI) 32
2.2.6 Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) 35
2.2.7 UML (Unified Modeling Language) 37
2.2.8 Microsoft Visio 44
2.2.9 Adobe Illustrator 47
2.2.10 Adobe Flash 49
2.2.11 *Action Script* 350
2.2.12 Adobe Audition 56
2.2.13 Skenario pengujian alpha 59
2.2.14 Pengujian Beta 60
2.2.15 Skala *Likert* 66
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 71
3.1ANALISIS SISTEM
..... 71
3.1.1 Analisis Masalah 71
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 72
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 77
3.1.4 Analisis Media Pembelajaran yang Dibangun 81
3.1.5 Gambaran Umum Sistem 85
3.1.6 Analisis Metode Pembelajaran Interaktif 86
3.1.7 Analisis Pengumpulan Material 93
3.1.8 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 95
3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 97

3.2PERANCANGAN SISTEM 136
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 136
3.2.2 Perancangan Antar Muka 137
3.2.3 Jaringan Semantik 146
BAB 4 147
4.1 ..... IMPLEMENTASI 147
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 147
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 147
4.1.3 Implementasi Aplikasi 148
4.1.4 Implementasi Antarmuka 148
4.2PENGUJIAN ALPHA 173
4.2.1 Pengujian *Blackbox* 173
4.3PENGUJIAN BETA 180
4.3.1 Wawancara Kepada Pengajar *PT.C59* 191
4.3.2 Kesimpulan Pengujian Beta 192
BAB 5 195
5.1 ..... KESIMPULAN 195
5.2 ..... SARAN 195
DAFTAR PUSTAKA 197
LAMPIRAN