DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
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 Logo Instansi 10
2.1.3 Visi dan Misi Sekolah 10
2.1.4 Tujuan Pendidikan 11
2.1.5 Struktur Organisasi 11
2.2 Landasan Teori 12

2.2.1 Agribisnis Ternak Unggas 12
2.2.1.1 Metode Segi Empat (Pearson's Square Method) 13
2.2.2 Aplikasi 15
2.2.3 Pembelajaran Berbantuan Komputer 15
2.2.4 Media Pembelajaran 18
2.2.5 Multimedia 19
2.2.5.1 Unsur Multimedia 20
2.2.6 *OOP* (*Object Oriented Programming*) 23
2.2.7 *UML* (*Unified Modeling Language*) 25
2.2.8 Skala Data Yang Digunakan 27
2.2.9 *Tools* Yang Digunakan 29
2.2.9.1 Adobe Flash CS6 29
2.2.9.2 Action Script 3.0 32
2.2.9.3 XML (*eXtended Markup Language*) 32
2.2.9.4 CorelDraw X7 33
2.2.9.5 Adobe Photoshop CS6 33
2.2.10 Metode Pengujian Sistem 34
2.2.10.1 Pengujian *Black-box* 34
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis Sistem 35
3.1.1 Analisis Masalah 36
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 36
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 40
3.1.3.1 Aplikasi Teknik Budidaya Itik pada Peternakan Itik Sari Telur 40
3.1.3.2 Hasil Analisis Aplikasi Teknik Budidaya Itik 42

3.1.4 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun 42
3.1.4.1 Arsitektur Sistem 43
3.1.4.2 Deskripsi Pembelajaran Interaktif Agribisnis Ternak Unggas 44
3.1.4.3 Komponen pada Pembelajaran Agribisnis Ternak Unggas 50
3.1.5 Analisis Metode Pembelajaran Interaktif 52
3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 53
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 54
3.1.7.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 54
3.1.7.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 55
3.1.7.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 56
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 57
3.1.8.1 Analisis Data Yang Dibutuhkan 57
3.1.8.2 *Use Case* Diagram 59
3.1.8.3 Definisi *Use Case* 60
3.1.8.4 Skenario *Use Case* 61
3.1.8.5 *Activity* Diagram 68
3.1.8.6 *Class* Diagram 77
3.1.8.7 *Sequence Diagram* 78
3.2 Pengumpulan Material 81
3.3 Perancangan Sistem 82
3.3.1 Perancangan Struktur Menu 83
3.3.2 Perancangan Antarmuka 83
3.3.3 Perancangan Pesan 93
3.3.4 Jaringan Semantik 93
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 95

4.1 Implementasi Sistem 95
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 95
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 96
4.1.3 Implementasi Aplikasi 96
4.1.4 Implementasi Tampilan Antarmuka 96
4.2 Pengujian Sistem 97
4.2.1 Pengujian *Black box* 97
4.2.2 Pengujian Beta 104
4.2.3 Kesimpulan dari hasil implementasi dan pengujian 111
4.2.3.1 Kesimpulan dari hasil kuesioner 111
4.2.3.2 Kesimpulan dari hasil wawancara 111
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 110
5.1 Kesimpulan 110
5.2 Saran 110
DAFTAR PUSTAKA 111