DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.6.1. Lokasi Penelitian 6

1.6.2. Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan 9
2.2. Aplikasi 9
2.3 Klasifikasi Aplikasi 10
2.4 Multimedia 10
2.5 Kurikulum 11
2.6 Pendidikan 11
2.7 Bahasa Sunda 12
2.8 Adobe Flash 12
2.9 ActionScript 13
2.10. Corel Draw 13
2.11. Adobe Photoshop 13
2.12. Camtasia Studio 14

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 15
3.1.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Soreang 15
3.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Soreang 17
3.1.3. Struktur Organisasi 18
3.1.4. Deskripsi Kerja 19
3.2. Metode Penelitian 26
3.2.1. Desain Penelitian 26
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 26
3.2.2.1. Sumber Data Primer 26
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 27
3.2.3. Metode Pendekatan & Pengembangan Sistem 28
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 28
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 28
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis & Perancangan 32
3.2.4. Pengujian Software 33
3.3. Analisis Sistem Yang Sedang Bejalan 34

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 34
3.3.2.1. Use Case Diagram 35
3.3.2.2. Definisi Actor 36
3.3.2.3. Definisi Usecase 36
3.3.2.4. Skenario Usecase 35
3.3.2.5. Activity Diagram 38
3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 43
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 43
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang diusulkan 44
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 44
4.1.3.1. Use Case Sistem Yang Diusulkan 45
a. Definisi Aktor 45
b. Definisi Usecase 46
4.1.3.2. Skenario Usecase Yang Diusulkan 46
4.1.3.3. Activity Diagram Yang Diusulkan 48
4.1.3.4. Sequence Diagram 52
4.1.4. Perancangan 56
4.1.4.1. Class Diagram 56
4.1.4.2. Object Diagram 57
4.1.4.3. Component Diagram 58
4.1.4.4. Deployment Diagram 58
4.2. Perancangan Antar Muka.....59
4.2.1. Stuktur Menu.....59
4.2.2. Antar Muka Menu dan Timeline.....60
4.3. Pengujian 67
4.3.1. Rencana Pengujian 70
4.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian 69

4.3.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian 72
4.4. Implementasi 72
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak 72
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras.....73
4.4.3. Implementasi Antar Muka 73
4.4.4. Implementasi Instalasi Program 77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 85
5.2. Saran 85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN