DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR SIMBOL ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 5

1.2.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1 Maksud Penelitian 6

1.3.2 Tujuan Penelitian 6

1.4 Kegunaan Penelitian 7

1.4.1. Kegunaan Akademis 7

1.4.2. Kegunaan Praktis 8

1.5 Batasan Masalah 9

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 10

1.7 Sistematika Penelitian 11

BAB II LANDASAN TEORI **12**

2.1 Pengertian Sekolah 12

2.2 Pengertian Tematik 12

2.3 Seni Budaya 12

2.3.1. Seni 12

2.3.2. Budaya 13

2.3.3. Kebudayaan 13

2.3.4. Seni Budaya 13

2.4 Media Pembelajaran 13
2.4.1. Media 13
2.4.2. Pembelajaran 14
2.4.3. Media Pembelajaran 14
2.5 Multimedia 15
2.6 Analisis dan desain berorientasi objek 15
2.7 Alat Bantu 16
2.7.1. Flash 16
2.7.2. Adobe Flash Professional CS6 17
2.7.3. Adobe Illustrator 17
2.7.4. Online Image Editor 18
2.7.5. MP3Resizer 18
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 19
3.1 Objek Penelitian 19
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 19
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 20
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 21
3.1.4 Deskripsi Tugas 21
3.2 Metode Penelitian 23
3.2.1. Desain Penelitian 23
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 26
3.2.4 Pengujian Software 33
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan 34
3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan 34
3.3.2. Use Case Diagram 35
3.3.3. Skenario use case diagram 36
3.3.4. Activity Diagram 37
3.3.5. Evaluasi system yang sedang berjalan 38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Perancangan Sistem 40
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 40
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 41

4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 42
4.1.4. Perancangan Data 55
4.2 Perancangan Antar Muka 58
4.2.1. Struktur menu 58
4.2.2. Perancangan input 59
4.2.3. Perancangan output 65
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 94
4.4 Pengujian 94
4.4.1. Rencana pengujian 94
4.4.2. Kasus dan hasil pengujian 97
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 118
4.5 Implementasi 118
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 119
4.5.2. Implementasi perangkat keras 119
4.5.3. Implementasi antar muka 119
4.5.4. Implementasi instalasi program 137
4.5.5. Penggunaan program 140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 143
5.1. Kesimpulan 143
5.2. Saran 143
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN