DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

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

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

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR SIMBOL ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Penulisan 1

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan 4

1.3.1 Maksud 4

1.3.2 Tujuan 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Akademis 5

1.4.2. Kegunaan Praktis 6

1.5 Batasan Masalah 6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7 Sistematika Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI **9**

2.1 Pramuka 9

2.1.1. Sejarah Pramuka 9

2.1.2. Siaga 10

2.1.3. Lambang Gerakan Pramuka 10

2.1.4. *Semaphore* 12

2.2 Pengertian Sekolah 12

2.3 Media Pembelajaran 12

2.3.1. Pengertian Media 12
2.3.2. Pengertian Pembelajaran 13
2.3.3. Pengertian Media Pembelajaran 13
2.4 *Multimedia* 13
2.4.1. Peranan *Multimedia* dalam Pembelajaran 14
2.5 Analisis dan Desain Berorientasi Objek 14
2.6 Alat Bantu 15
2.6.1. Flash 15
2.6.2. Adobe Flash Profesional CS6 16
2.6.3. Adobe Illustrator 17
2.6.4. *Online Image Editor* 17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 18
3.1. Objek Penelitian 18
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 18
3.1.2 Motto, Visi dan Misi Perusahaan 19
3.1.3 Struktur Organisasi SDN Cimahi Mandiri 1 20
3.1.4 Deskripsi Tugas 20
3.2. Metode Penelitian 22
3.2.1. Desain Penelitian 22
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 23
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 24
3.2.4. Pengujian Software 31
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 32
3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan 32
3.3.2 *Use Case Diagram* 33
3.3.3 Skenario *Use Case Diagram* 34
3.3.4 *Activity Diagram* 35
3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 37
4.1. Perancangan Sistem 37
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 37
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan 38
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 39

4.1.4. Perancangan Data 50
4.2. Perancangan Antar Muka 52
4.2.1. Struktur Menu 53
4.2.2. Perancangan *Input* 53
4.2.3. Perancangan *Output* 67
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 80
4.4. Pengujian 80
4.4.1. Rencana pengujian 80
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 84
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 99
4.5. Implementasi 99
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 99
4.5.2. Implementasi perangkat keras 100
4.5.3. Implementasi Antar Muka 100
4.5.4. Implementasi Instalasi Program 117
4.5.5. Penggunaan program 117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 121
5.1 Kesimpulan 121
5.2 Saran 121
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN