

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vii
ABSTAKSI .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi .....	4

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Profil Sekolah .....	6
2.2 Kurikulum Dan Silabus .....	7
2.3 Definisi Gaya.....	9
2.4 Teori Belajar.....	11
2.5 Pembelajaran Berbasis Komputer .....	11
2.6 Multimedia Pembelajaran .....	12
2.7 Rekayasa Multimedia.....	12
2.8 Model <i>Waterfall</i> .....	13
2.9 <i>Adobe Flash CS4</i> .....	14
2.10 <i>Photoshop CS3</i> .....	14
2.11 <i>Cool Edit Pro 2.1</i> .....	14
2.21 Program <i>Flowchart</i> .....	15
2.13 <i>Unified Modeling Language</i> .....	16
2.13.1 <i>Use Case</i> .....	16
2.13.2 <i>Class Diagram</i> .....	18
2.13.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	19
2.13.4 <i>State Chart Diagram</i> .....	20
2.13.5 <i>Activity Diagram</i> .....	21
2.14 Teknik Pengujian Perangkat Lunak .....	22
2.14.1 <i>White Box</i> .....	22

2.14.2 <i>Black Box</i> .....	24
2.15 Tinjauan Pustaka .....	25

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1 Analisis.....	27
3.2 Analisis Kebutuhan .....	27
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	27
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
3.3 Kompetensi Pembelajaran Gaya dan Percepatan .....	28
3.4 Desain Kebutuhan Sistem .....	29
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	29
3.4.2 <i>Class Diagram</i> .....	30
3.4.3 <i>Activity Diagram</i> .....	31
3.4.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	38
3.5 <i>Flowchart</i> Program .....	45
3.5.1 <i>Flowchart</i> Menu Utama .....	46
3.5.2 <i>Flowchart</i> Menu Materi .....	47
3.5.3 <i>Flowchart</i> Menu Gaya .....	48
3.5.4 <i>Flowchart</i> Menu Percepatan .....	49
3.6.5 <i>Flowchart</i> Menu Kuis .....	50
3.6 Desain Antar Muka .....	51
3.7 <i>Storyboard</i> .....	52
3.8 Rancangan <i>Interface</i> .....	65

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

4.1 Implementasi .....	72
4.2 Tampilan Halaman Awal .....	72
4.3 Tampilan Halaman Menu Utama .....	72
4.4 Tampilan Halaman Petunjuk.....	73
4.5 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran .....	74
4.6 Tampilan Halaman Menu Materi Pembelajaran .....	74
4.6.1 Tampilan Halaman Pengertian Gaya .....	75
4.6.2 Tampilan Halaman Besar Gaya .....	76
4.6.3 Tampilan Halaman Mengukur Gaya.....	76
4.6.4 Tampilan Halaman Pengaruh Gaya .....	77
4.6.5 Tampilan Halaman Jenis Gaya.....	77
4.6.6 Tampilan Halaman Bentuk Gaya.....	78
4.6.7 Tampilan Halaman Hukum Newton .....	78
4.6.8 Tampilan Halaman Percepatan .....	79
4.7 Tampilan Halaman Kuis.....	79
4.8 Tampilan Halaman Profil.....	80
4.9 Pengujian .....	80
4.9.1 Pengujian <i>Blackbox</i> .....	80
4.9.2 Pengujian <i>Whitebox</i> .....	82
4.9.3 <i>Flowchart</i> Program Bantu Pembelajaran .....	82
4.9.4 <i>Basis Path</i> Program Bantu Pembelajaran .....	83

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Rincian Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
Gambar 2.2	: Model <i>Waterfall</i> .....	13
Gambar 2.3	: Bagan Alir <i>Cyclomatic Complexity</i> .....	22
Gambar 2.4	: <i>Flow Graph</i> .....	23
Gambar 3.1	: Analisis Pembelajaran Gaya dan Percepatan.....	28
Gambar 3.2	: <i>Use Case Diagram</i> .....	29
Gambar 3.3	: <i>Class Diagram</i> .....	30
Gambar 3.4	: <i>Activity Diagram</i> Halaman Awal .....	31
Gambar 3.5	: <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	31
Gambar 3.6	: <i>Activity Diagram</i> Petunjuk .....	32
Gambar 3.7	: <i>Activity Diagram</i> Tujuan .....	32
Gambar 3.8	: <i>Activity Diagram</i> Materi .....	33
Gambar 3.9	: <i>Activity Diagram</i> Kuis .....	33
Gambar 3.10	: <i>Activity Diagram</i> Profil .....	34
Gambar 3.11	: <i>Activity Diagram</i> Pengertian Gaya .....	34
Gambar 3.12	: <i>Activity Diagram</i> Besar Gaya .....	35
Gambar 3.13	: <i>Activity Diagram</i> Mengukur Gaya .....	35
Gambar 3.14	: <i>Activity Diagram</i> Pengaruh Gaya .....	36
Gambar 3.15	: <i>Activity Diagram</i> Jenis Gaya .....	36
Gambar 3.16	: <i>Activity Diagram</i> Bentuk Gaya.....	37
Gambar 3.17	: <i>Activity Diagram</i> Hukum Newton.....	37
Gambar 3.18	: <i>Activity Diagram</i> Percepatan .....	38
Gambar 3.19	: <i>Sequence Diagram</i> Halaman Awal.....	38
Gambar 3.20	: <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	39
Gambar 3.21	: <i>Sequence Diagram</i> Petunjuk .....	39
Gambar 3.22	: <i>Sequence Diagram</i> Tujuan .....	40
Gambar 3.23	: <i>Sequence Diagram</i> Materi .....	40
Gambar 3.24	: <i>Sequence Diagram</i> Kuis .....	41
Gambar 3.25	: <i>Sequence Diagram</i> Profil.....	41
Gambar 3.26	: <i>Sequence Diagram</i> Pengertian Gaya .....	42
Gambar 3.27	: <i>Sequence Diagram</i> Besar Gaya .....	42
Gambar 3.28	: <i>Sequence Diagram</i> Mengukur Gaya.....	43
Gambar 3.29	: <i>Sequence Diagram</i> Pengaruh Gaya .....	43
Gambar 3.30	: <i>Sequence Diagram</i> Jenis Gaya .....	44
Gambar 3.31	: <i>Sequence Diagram</i> Bentuk Gaya.....	44
Gambar 3.32	: <i>Sequence Diagram</i> Hukum Newton .....	45
Gambar 3.33	: <i>Sequence Diagram</i> Percepatan .....	45
Gambar 3.34	: <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	46
Gambar 3.35	: <i>Flowchart</i> Menu Materi.....	47
Gambar 3.36	: <i>Flowchart</i> Materi Gaya .....	48
Gambar 3.37	: <i>Flowchart</i> Materi Percepatan .....	49
Gambar 3.38	: <i>Flowchart</i> Menu Kuis.....	50
Gambar 3.39	: Desain Antar Muka Menu Utama.....	51

Gambar 3.40	: Desain Antar Muka Modul Gaya.....	51
Gambar 3.41	: Desain Antar Muka Modul Percepatan.....	52
Gambar 3.42	: Desain Halaman Awal .....	65
Gambar 3.43	: Desain Halaman Menu Utama.....	65
Gambar 3.44	: Desain Halaman Petunjuk .....	66
Gambar 3.45	: Desain Halaman Tujuan .....	66
Gambar 3.46	: Desain Halaman Materi .....	67
Gambar 3.47	: Desain Halaman Pengertian Gaya .....	67
Gambar 3.48	: Desain Halaman Besar Gaya .....	67
Gambar 3.49	: Desain Halaman Mengukur Gaya.....	68
Gambar 3.50	: Desain Halaman Pengaruh Gaya .....	68
Gambar 3.51	: Desain Halaman Jenis Gaya .....	69
Gambar 3.52	: Desain Halaman Bentuk Gaya.....	69
Gambar 3.53	: Desain Halaman Hukum Newton .....	69
Gambar 3.54	: Desain Halaman Percepatan .....	70
Gambar 3.55	: Desain Halaman Kuis .....	70
Gambar 3.56	: Desain Halaman Profil.....	71
Gambar 4.1	: Tampilan Halaman Awal.....	72
Gambar 4.2	: Tampilan Halaman Menu Utama .....	73
Gambar 4.3	: Tampilan Halaman Petunjuk .....	73
Gambar 4.4	: Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran .....	74
Gambar 4.5	: Tampilan Halaman Menu Materi .....	75
Gambar 4.6	: Tampilan Halaman Pengertian Gaya .....	75
Gambar 4.7	: Tampilan Halaman Besar Gaya .....	76
Gambar 4.8	: Tampilan Halaman Mengukur Gaya .....	76
Gambar 4.9	: Tampilan Halaman Pengaruh Gaya .....	77
Gambar 4.10	: Tampilan Halaman Jenis gaya .....	77
Gambar 4.11	: Tampilan Halaman Bentuk Gaya .....	78
Gambar 4.12	: Tampilan Halaman Hukum Newton.....	78
Gambar 4.13	: Tampilan Halaman Percepatan .....	79
Gambar 4.14	: Tampilan Halaman Kuis.....	79
Gambar 4.15	: Tampilan Halaman Profil .....	80
Gambar 4.16	: <i>Flowchart</i> Program Bantu Pembelajaran .....	83
Gambar 4.17	: <i>Basis Path</i> Program Bantu Pembelajaran .....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Materi Gaya dan Percepatan.....	8
Tabel 2.2	: Simbol-Simbol Program <i>Flowchart</i> .....	15
Tabel 2.3	: Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	16
Tabel 2.4	: Simbol <i>Class Diagram</i> .....	18
Tabel 2.5	: Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	19
Tabel 2.6	: Simbol <i>State Chart Diagram</i> .....	20
Tabel 2.7	: Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	21
Tabel 2.8	: Gambaran Jumlah Kompleksitas .....	24
Tabel 2.9	: Studi Literatur .....	26
Tabel 3.1	: <i>Storyboard</i> Halaman Awal.....	52
Tabel 3.2	: <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama .....	53
Tabel 3.3	: <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk .....	54
Tabel 3.4	: <i>Storyboard</i> Halaman Tujuan .....	56
Tabel 3.5	: <i>Storyboard</i> Halaman Materi.....	57
Tabel 3.6	: <i>Storyboard</i> Halaman Kuis.....	61
Tabel 3.7	: <i>Storyboard</i> Halaman Profil .....	63
Tabel 4.1	: Pengujian <i>Blackbox</i> .....	81
Tabel 4.2	: Pengujian <i>Whitebox</i> .....	85