

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
LEMBAR KEASLIAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRAC</i> .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1. Jenis Penelitian.....	3
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	3
3. Teknik Pengumpulan Data.....	3
4. Metodologi Pengembangan Sistem.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Perangkat Komputer.....	7
2.1.1. Perangkat Keras.....	7
2.1.2 Perangkat Lunak.....	10
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Pengguna Media Pembelajaran.....	11
2.3 Multimedia Pembelajaran.....	12
2.4. Adobe Flash CS3.....	12
2.5. Adobe Photoshop CS3.....	12
2.6. Cool Edit Pro 2.0.....	13
2.7. <i>Flowchart</i> .....	13
2.8. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	15
2.9. Pengujian <i>Black Box</i> .....	20

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	21
3.1. Analisis .....	21
3.2. Analisis Siswa .....	21
3.2.1. Analisis Kesiapan Siswa Dalam Menerima Materi Pelajaran.....	21
3.3. Analisis Sistem pendukung .....	22
3.3.1 Adobe Flash CS3.....	22
3.3.2. Adobe Photoshop CS3 .....	22
3.3.3. Cool Edit Pro 2.0.....	22
3.4. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	23
3.5. Analisis Pembelajaran .....	23
3.6. Analisis Kompetensi Pembelajaran.....	23
3.7. Analisis Pembelajaran Perangkat Lunak Multimedia Interaktif .....	24
3.8. Analisis Kebutuhan Alat Bantu Pembelajaran .....	25
3.8.1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Materi Perangkat Komputer .....	25
1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Perangkat Keras (Hardware) Komputer.....	25
2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Perangkat Lunak (Software) Komputer.....	26
3.8.2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tujuan .....	26
3.8.3. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Video Perangkat Komputer.....	26
3.8.4. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Kuis .....	26
3.8.5. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Profil .....	26
3.9 Analisis Kebutuhan sistem.....	27
3.9.1 Use Case Diagram .....	27
3.9.2 Class Diagram.....	28
3.9.3 Activity Diagram .....	29
3.9.3.1 Activity Diagram Login.....	29
3.9.3.2 Activity Diagram Menu Utama Perangkat Komputer .....	30
3.9.3.3 Activity Diagram Menu Materi Perangkat Komputer .....	31
3.9.3.4 Activity Diagram Video Perangkat Komputer .....	31
3.9.3.5 Activity Diagram Menu Kuis .....	32
3.9.3.6 Activity Diagram Menu Tujuan .....	32
3.9.3.7 Activity Diagram Menu Profil.....	33
3.9.4 Sequence Diagram .....	33
3.9.4.1 Sequence Diagram Login .....	33
3.9.4.2 Sequence Diagram Menu Utama Perangkat Komputer .....	34
3.9.4.3 Sequence Diagram Halaman Materi Perangkat Komputer.....	35
3.9.4.4 Sequence Diagram Halaman Menu Video	

Perangkat Komputer.....	35
3.9.4.5 <i>Sequence</i> Diagram Halaman Kuis .....	36
3.9.4.6. <i>Sequence</i> Diagram Halaman Tujuan .....	36
3.9.4.7 <i>Sequence</i> Diagram Halaman Profil.....	37
3.10 <i>Analisis Flowchart</i> .....	38
3.10.1. <i>Flowchart</i> Alat Bantu Pembelajaran.....	38
3.10.2. <i>Flowchart</i> Menu Utama.....	39
3.10.3. <i>Flowchart</i> Menu Materi.....	40
3.10.4. <i>Flowchart</i> Menu Video.....	41
3.10.5. <i>Flowchart</i> Menu Kuis .....	42
3.10.6. <i>Flowchart</i> Menu Tujuan .....	43
3.10.7. <i>Flowchart</i> Menu Profil .....	43
3.11 <i>Analisis Fungsi Sub-System</i> .....	44
3.11.1 Halaman Awal .....	44
3.11.2 Halaman Menu <i>Login</i> .....	44
3.11.3 Halaman Menu Utama Perangkat Kpmputer .....	44
1. Halaman Menu Materi Perangkat Komputer.....	44
2. Halaman Menu Video Perangkat Komputer.....	44
3. Halaman Menu Latihan Soal .....	45
4. Halaman Menu Tujuan .....	45
5. Halaman Menu Profil.....	45
3.12 Desain Antar Muka Alat bantu Pembelajaran Perangkat Komputer untuk Mendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	46
3.12.1 Desain Antar Muka Alat Bantu Pembelajaran .....	46
3.13 <i>Storyboard</i> .....	47
3.14 Desain Alat bantu pembelajaran Perangkat Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII .....	54
3.14.1. Desain Halaman Awal .....	54
3.14.2. Desain Halaman <i>Login</i> .....	54
3.14.3. Desain Halaman Menu Utama Perangkat Komputer.....	55
3.14.4. Desain Halaman Menu Materi .....	56
1. Desain Halaman Menu Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) Komputer .....	56
1.1. Desain Halaman Menu Alat Masukan .....	57
1.2. Desain Halaman Menu Alat pemproses.....	57
1.3. Desain Halaman Menu Alat Keluaran .....	58
2. Desain Halaman Menu Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer.....	58
3.14.5. Desain Halaman Menu Video Perangkat Komputer.....	59
1. Tampilan Halaman Menu Video Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> )Komputer .....	59
2. Tampilan Halaman Menu Video Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer... ..	60
3.14.6. Tampilan Halaman Awal Latihan Kuis.....	60

3.14.7. Tampilan Halaman Menu latihan Kuis .....	60
3.14.8. Tampilan Halaman Menu Tujuan .....	61
3.14.9. Tampilan Halaman Menu profil.....	61
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>63</b>
4.1 Implementasi.....	63
4.1.1. Tampilan Halaman Awal .....	63
4.1.2. Tampilan Halaman.....	63
4.1.3. Tampilan Halaman Menu Utama Perangkat Komputer .....	64
4.1.4. Tampilan Halaman Menu Materi.....	65
1. Tampilan Halaman Menu perangkat keras ( <i>Hardware</i> ) Komputer .....	65
1.1. Tampilan Halaman Menu Alat masukan .....	66
1.2. Tampilan Halaman Menu Alat Pemroses .....	67
1.3. Tampilan Halaman Menu Alat Keluaran.....	67
2. Tampilan Halaman Menu Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer .....	68
4.1.5. Tampilan Halaman Menu Video Perangkat Komputer .....	68
1. Tampilan Halaman Menu Video Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	69
2. Tampilan Halaman Menu Video Perangkat Lunak ( <i>Softdware</i> ).....	70
4.1.6. Tampilan Halaman Awal Latihan Kuis .....	70
4.1.7. Tampilan Halaman Menu Latihan Kuis.....	71
4.1.8. Tampilan Halaman Menu Tujuan .....	71
4.1.9. Tampilan Halaman Menu Profil .....	72
4.2 Pengujian Internal .....	73
4.2.1. Pengujian <i>Black Box</i> .....	73
4.3 Kuisisioner Terhadap Siswa SMP Kelas VII Indriasana .....	77
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Slikus Hidup Perangkat Lunak.....	5
Gambar 2.1	Diagram Alur Pengolahan Data .....	7
Gambar 3.1	Analisis Pembelajaran .....	23
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	27
Gambar 3.3	<i>Class Diagram</i> .....	28
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Login</i> .....	29
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Utama Perangkat Komputer .....	30
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Halaman Materi Perangkat Komputer .....	31
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Halaman Video Perangkat Komputer .....	31
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Halaman Latihan Kuis .....	32
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> Halaman Tujuan.....	32
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> Halaman Profil.....	33
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram Login</i> .....	33
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Menu Utama Perangkat Komputer .....	34
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Materi .....	35
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Video.....	35
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Latihan Kuis.....	36
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Tujuan .....	36
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Profil .....	37
Gambar 3.18	<i>Flowchart</i> Alat Bantu Pembelajaran .....	38
Gambar 3.19	<i>Flowchart</i> Menu Utama Perangkat Komputer .....	39
Gambar 3.20	<i>Flowchart</i> Menu Materi .....	40
Gambar 3.21	<i>Flowchart</i> Menu Video .....	41
Gambar 3.22	<i>Flowchart</i> Menu Kuis.....	42
Gambar 3.23	<i>Flowchart</i> Menu Tujuan.....	43
Gambar 3.24	<i>Flowchart</i> Menu Profil.....	43
Gambar 3.25	Desain Antar Muka Menu Utama Perangkat Komputer .....	46
Gambar 3.26	Desain Antar Muka Menu Materi Perangkat Komputer .....	46
Gambar 3.27	Desain Antar Muka Menu Video Perangkat Komputer .....	47
Gambar 3.28	Desain Halaman Awal.....	54
Gambar 3.29	Desain Halaman <i>Login</i> .....	55
Gambar 3.30	Desain Halaman Menu Utama Perangkat Komputer .....	55
Gambar 3.31	Desain Halaman Materi.....	56
Gambar 3.32	Desain Halaman Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) Komputer .....	56
Gambar 3.33	Desain Halaman Alat Masukan .....	57
Gambar 3.34	Desain Halaman Alat Pemroses .....	57
Gambar 3.35	Desain Halaman Alat Keluaran .....	58
Gambar 3.36	Desain Halaman Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer .....	58
Gambar 3.37	Desain Halaman Video Perangkat Komputer.....	59
Gambar 3.38	Desain Halaman Video Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> )	

	Komputer .....	59
Gambar 3.39	Desain Halaman Video Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer .....	60
Gambar 3.40	Desain Halaman Awal Latihan Kuis .....	60
Gambar 3.41	Desain Halaman Latihan Kuis.....	61
Gambar 3.42	Desain Halaman Tujuan .....	61
Gambar 3.43	Desain Halaman Profil .....	62
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Awal .....	63
Gambar 4.2	Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	64
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Menu Utama Perangkat Komputer .....	64
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Materi.....	65
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Perangkat Keras( <i>Hardware</i> ) Komputer....	66
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Alat Masukan.....	66
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Alat Pemproses .....	67
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Alat Keluaran.....	67
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Perangkat Lunak( <i>Software</i> ) Komputer .....	68
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Video Perangkat Komputer .....	69
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Video Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) Komputer .....	69
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Video Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Komputer .....	70
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Awal latihan Kuis .....	70
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Latihan Kuis.....	71
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Tujuan .....	72
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Profil .....	72

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Simbol-simbol Program <i>Flowchart</i> .....	14
Tabel 2.2	Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	15
Tabel 2.3	Simbol <i>Class Diagram</i> .....	17
Tabel 2.4	Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	18
Tabel 2.5	Simbol <i>State Chart Diagram</i> .....	18
Tabel 2.6	Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	19
Tabel 3.1	Analisis Pengembangan Perangkat Lunak .....	24
Tabel 3.2	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Login</i> .....	47
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama Perangkat Komputer .....	48
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Materi Perangkat Komputer .....	50
Tabel 3.5	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Video Perangkat Komputer .....	51
Tabel 3.6	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Latihan Kuis.....	52
Tabel 3.7	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Tujuan .....	53
Tabel 3.8	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Profil.....	54
Tabel 4.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	73
Tabel 4.2	Data Hasil Kuesioner .....	77