

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAKSI.....	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 Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penulisan.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Profil Sekolah	5
2.2 Kurikulum dan Silabus	5
2.3 Definisi Kapal.....	7
2.4 Teori Belajar	8

2.5 Pembelajaran Berbasis Komputer.....	9
2.6 Multimedia Pembelajaran.....	9
2.7 Rekayasa Multimedia.....	10
2.8 <i>Adobe Flash CS 4</i>	10
2.9 <i>Photoshop CS 3</i>	11
2.10 <i>Cool Edit Pro 2.1</i>	11
2.11 Program <i>Flowchart</i>	11
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	
2.12.1 <i>Use Case</i>	13
2.12.2 <i>Class Diagram</i>	14
2.12.3 <i>Sequence Diagram</i>	15
2.12.4 <i>State Chart Diagram</i>	16
2.12.5 <i>Activity Diagram</i>	17
2.13 Teknik Pengujian Perangkat Lunak	
2.13.1 <i>White Box</i>	18
2.13.2 <i>Black Box</i>	20
2.14 Tinjauan Pustaka	21

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis.....	23
3.2 Analisis Siswa	23
3.3 Analisis Pembelajaran Kapal.....	23
3.4 Kompetensi Pembelajaran Kapal.....	25
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.6 Analisis <i>Flowchart</i>	35
3.7 Analisis Fungsi Sub Sistem	37
3.8 Desain Antar Muka.....	38
3.9 <i>Strory Board</i>	40
3.10 Rancangan <i>Interface</i>	43

BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	
4.1	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	48
4.2	Implementasi.....	48
4.3	Pengujian <i>Black Box</i>	54
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymon Mc.Leod	10
Gambar 2.2	Bagan Alir <i>Cyclomatic Complexity</i>	19
Gambar 2.3	<i>Flow Graph</i>	19
Gambar 3.1	Analisis Pembelajaran Pengenalan Kapal.....	24
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.3	<i>Class Diagram</i>	27
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Halaman Awal.....	28
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Tujuan.....	28
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Materi.....	29
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Halaman Materi.....	29
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Video.....	30
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> Halaman Video.....	30
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Kuis.	31
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Profil.....	31
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Awal.....	32
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Tujuan.....	32
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Materi.....	32
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Materi.	33
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Video.	33
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Video.	33
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Kuis.....	34
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Profil	34
Gambar 3.20	<i>Flowchart</i> Halaman Awal.....	35
Gambar 3.21	<i>Flowchart</i> Menu Utama.....	35
Gambar 3.22	<i>Flowchart</i> Materi Menu Materi.....	36
Gambar 3.23	<i>Flowchart</i> Materi Menu Video.....	36

Gambar 3.24	<i>Flowchart</i> Materi Menu Kuis.....	37
Gambar 3.25	Desain Antar Muka Halaman Menu Utama.....	38
Gambar 3.26	Desain Antar Muka Halaman Materi.....	39
Gambar 3.27	Desain Antar Muka Halaman <i>Video</i>	39
Gambar 3.28	Desain Halaman Awal.....	43
Gambar 3.29	Desain Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 3.30	Desain Halaman Menu Tujuan.....	44
Gambar 3.31	Desain Halaman Menu Materi	45
Gambar 3.32	Desain Halaman Materi Bagian-bagian Kapal.....	45
Gambar 3.33	Desain Halaman Menu <i>Video</i>	46
Gambar 3.34	Desain Halaman Materi Bagian-bagian <i>Video</i>	46
Gambar 3.35	Desain Halaman Menu Kuis.	47
Gambar 3.36	Desain Halaman Menu Profil.....	47
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Awal.....	48
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Menu Utama.....	49
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Menu Tujuan.....	50
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Menu Materi	50
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Materi Bagian-bagian Kapal.....	51
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Menu <i>Video</i>	51
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Materi Bagian-bagian <i>Video</i>	52
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Menu Kuis.	53
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Menu Profil.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Pengenalan Kapal.....	6
Tabel 2.3 Simbol-simbol Program <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2.4 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	15
Tabel 2.6 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.7 Simbol <i>State Chart Diagram</i>	16
Tabel 2.8 Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.9 Gambaran Jumlah Kompleksitas.....	22
Tabel 2.10 Studi Literatur.....	22
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Halaman Awal.....	40
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama.....	40
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Halaman Materi.....	41
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Video</i>	42
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman Kuis.....	43
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	54