

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
RINGKASAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Skripsi	2
1.5 Tinjauan Pustaka	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Alat Bantu	9
2.2 Sistem Media Pembelajaran	9
2.2.1 Definisi Belajar	9
2.2.2 Definisi Mengajar	9
2.2.3 Pengertian Pembelajaran	12
2.2.4 Konsep Pembelajaran	13
2.2.5 Komputer Sebagai Alat Bantu.....	14
2.3 Materi Fisika	15
2.3.1 Pemuaian	15
2.3.1.1 Definisi	15

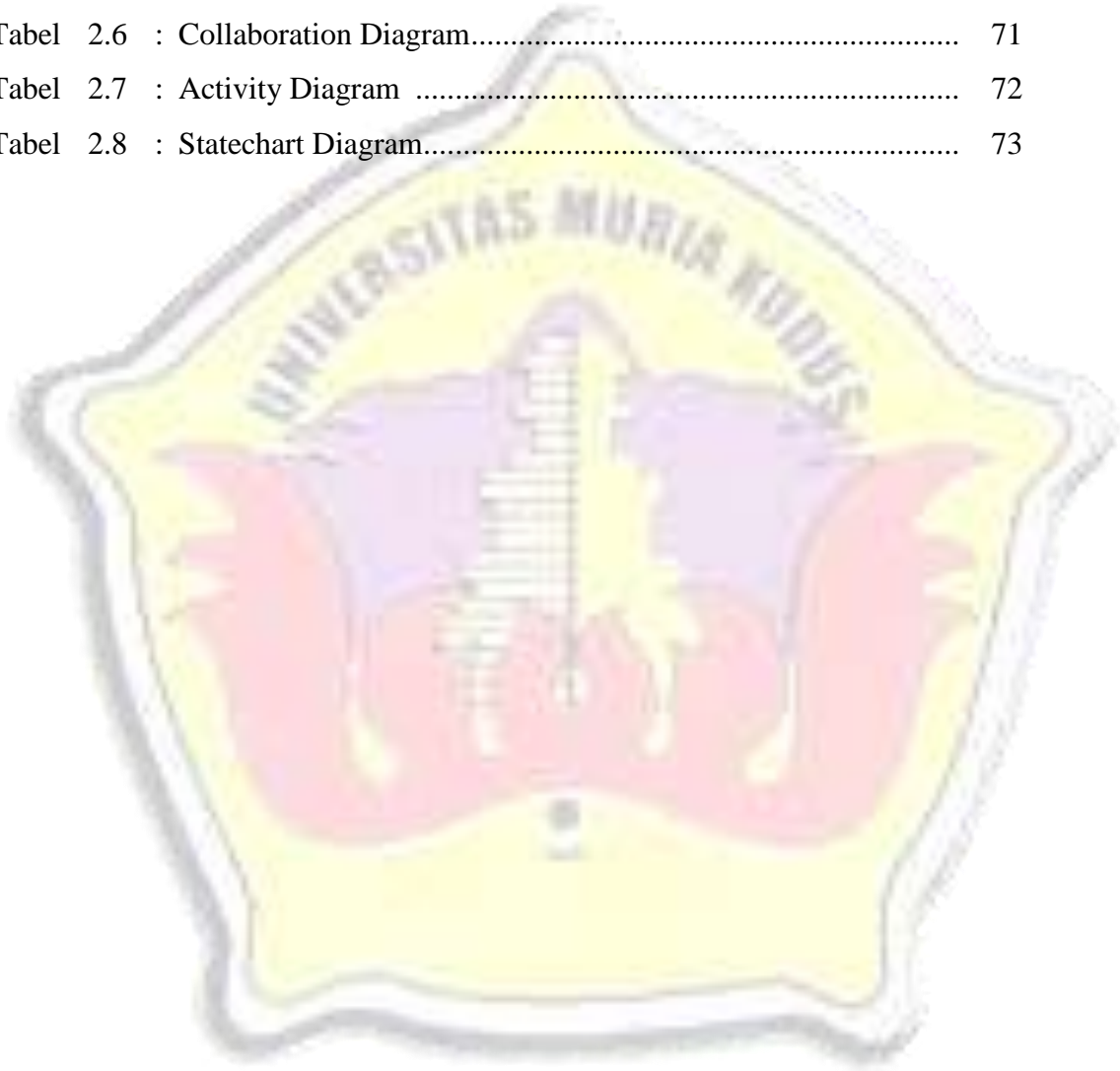
2.4	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	21
2.2.1	Tujuan UML ..	22
2.2.2	Artifact UML ..	22
2.5	Sejarah Multimedia	27
2.3.1	Pengertian Multimedia.....	27
BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN		
3.1	Analisa Sistem	38
3.2.1	Identifikasi Masalah	38
3.2	Analisa Kebutuhan	39
3.2.1	Analisa Kebutuhan User	39
3.2.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) dan Perangkat Keras (Hardware)	39
3.3	Perancangan Sistem	40
3.3.1	Perancangan Program	41
3.3.2	Struktur Program	42
3.3.3	Perancangan Pemodelan Sistem ..	43
BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI		
4.1	Pembahasan Program.....	59
4.1.1	Tampilan Pembuka	59
4.1.2	Tampilan Menu Utama	60
4.1.3	Tampilan Topik	61
4.1.4	Tampilan Bantuan	61
4.1.5	Tampilan Materi	62
4.1.6	Tampilan Halaman Login Evaluasi ..	63
4.1.7	Tampilan Halaman Evaluasi ..	63
4.1.8	Tampilan Hasil Evaluasi ..	64
4.1.9	Tampilan Halaman Profil	64
4.2	Implementasi	65
4.3	Pengetesan Sistem.....	66
BAB V : PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	67
6.2	Saran	67

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Koefisien Pemuaian Panjang dari Berbagai Zat	17
Tabel 2.2	: Koefisien Pemuaian Volume dari Berbagai Zat.....	20
Tabel 2.3	: <i>Use Case Diagram</i>	23
Tabel 2.4	: <i>Class diagram</i>	24
Tabel 2.5	: Sequence Diagram	70
Tabel 2.6	: Collaboration Diagram.....	71
Tabel 2.7	: Activity Diagram	72
Tabel 2.8	: Statechart Diagram.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Modified Waterfall	5
Gambar 2.1	: Contoh Pemuaian Panjang Pada Besi Kereta Api.....	17
Gambar 2.2	: Contoh Pemuaian Luas	18
Gambar 2.3	: Contoh Pemuaian Volume	19
Gambar 2.4	: Tampilan Awal Macromedia Flash 8.....	33
Gambar 2.5	: Tampilan Main Menu	33
Gambar 2.6	: Tampilan Stage Untuk Bekerja.....	34
Gambar 2.7	: Tampilan Timeline.....	34
Gambar 2.8	: Tool Yang Dimiliki Flash 8	35
Gambar 2.9	: Tampilan Properties	36
Gambar 3.1	: Struktur Program.....	42
Gambar 3.2	: Use Case Diagram.....	45
Gambar 3.3	: Class Diagram	46
Gambar 3.4	: Sequence Diagram Topik, Bantuan	47
Gambar 3.5	: Sequence Diagram Materi dan Evaluasi	48
Gambar 3.6	: Collaboration Diagram Topik, Bantuan.....	49
Gambar 3.7	: Collaboration Diagram Materi dan Evaluasi	49
Gambar 3.8	: Activity Diagram Topik.....	50
Gambar 3.9	: Activity Diagram Bantuan	51
Gambar 3.10	: Activity Diagram Materi.....	52
Gambar 3.11	: Activity Diagram Evaluasi.....	53
Gambar 3.12	: Statechart Diagram Topik	53
Gambar 3.13	: Statechart Diagram Bantuan	54
Gambar 3.14	: Statechart Diagram Materi.....	54
Gambar 3.15	: Statechart Diagram Evaluasi.....	54
Gambar 3.16	: Tampilan UML Proses	55
Gambar 3.17	: Tampilan UML Menu Utama	55
Gambar 3.18	: Tampilan Halaman Topik	56
Gambar 3.19	: Tampilan Halaman Bantuan	56
Gambar 3.20	: Tampilan Halaman Materi	57
Gambar 3.21	: Tampilan Halaman Profil	57

Gambar 3.22	: Tampilan Halaman Soal.....	58
Gambar 3.23	: Tampilan Halaman Profil.....	58
Gambar 4.1	: Tampilan Pembuka	59
Gambar 4.2	: Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.3	: Tampilan Topik Bahasan	60
Gambar 4.4	: Tampilan Bantuan.....	62
Gambar 4.5	: Tampilan Materi.....	62
Gambar 4.6	: Tampilan Halaman Login Evaluasi	63
Gambar 4.7	: Tampilan Halaman Evaluasi	63
Gambar 4.8	: Tampilan Hasil Evaluasi	64
Gambar 4.9	: Tampilan Profil	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Buku Konsultasi Skripsi

Lampiran 2 : Biografi Penulis

