

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 PUSTAKA.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	7
2.1.1 Definisi Perangkat Lunak	7
2.1.2 Karakteristik Perangkat Lunak	7
2.1.3 Tujuan Perangkat Lunak	8
2.1.4 Elemen Perangkat Lunak	8
2.1.5 Daur Hidup Rekayasa Perangkat Lunak	9
2.2 Interaksi Manusia Dan Komputer	10
2.2.1 Pengertian Interaksi Manusia Dan Komputer.....	10
2.2.2 Pengertian Antar Muka Pemakai	11
2.2.3 Interaksi Manusia dan Komputer Dalam Perangkat Ajar	11

2.3 Sistem Pembelajaran	11
2.3.1 Definisi Pembelajaran	11
2.3.2 Tujuan Belajar	12
2.3.3 Definisi Mengajar	13
2.3.4 Media Pembelajaran	15
2.3.5 Peranan Komputer Dalam Pembelajaran	16
2.4 Program Aplikasi Macromedia Flash MX	16
2.5 Alat Perancangan Program	20
2.5.1 UML (Unified Modeling Language)	20
2.5.2 Desain Input / Output.....	28
2.6 Ujian Akhir Berstandart Nasional	28
2.6.1 Pengertian Ujian Akhir Berstandart Nasional	28
2.6.2 Tujuan UASBN	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisa Program	30
3.1.1 Alternatif Program Yang Digunakan.....	30
3.2 Analisa Kebutuhan	31
3.2.1 Analisa Kebutuhan User	31
3.2.2 Analisa Program	31
3.2.3 Analisa Kebutuhan Software dan Hardware.....	31
3.3 Perencanaan Pembuatan Program	32
3.3.1 Use Case Diagram	33
3.3.2 Class Diagram	34
3.3.3 Sequence Diagram	38
3.3.4 Activity Diagram	43
3.3.5 State Chat	46
3.4 Perancangan Output.....	49
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	52
4.1 Pembahasan Program	52
4.1.1 Tampilan Pembuka.....	53
4.1.2 Tampilan Menu	53
4.1.3 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	54
4.1.4 Tampilan Halaman Nilai	54

4.1.5 Tampilan Halaman Biodata.....	55
4.3.1 Peringatan Program	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	



DAFTAR TABEL

2.2 Use Case Diagram.....	22
2.3 Class Diagram.....	24
2.4 Sequence Diagram	25
2.5 Activity Diagram	26
2.6 Statechart Diagram.....	27



DAFTAR GAMBAR

2.1 Daur Hidup Perangkat Lunak	10
2.2 Area Kerja Macromedia Flash MX	18
2.3 Contoh Use Case Diagram.....	22
2.4 Contoh Class Diagram	23
2.5 Contoh Sequence Diagram	25
2.6 Contoh Activity Diagram.....	26
2.7 Contoh Statechart Diagram	27
3.1 Use Case Diagram.....	33
3.10 Class Diagram.....	38
3.11 Sequence Diagram Pendataan.....	39
3.12 Sequence Diagram Pengolahan Data Mapel.....	40
3.13 Sequence Diagram Pengolahan Contoh Soal	41
3.14 Sequence Diagram Pengolahan Kunci Jawaban	42
3.15 Sequence Diagram Akses Informasi.....	43
3.16 Activity Diagram Pendataan	44
3.17 Activity Diagram Pengolahan Data Mapel	44
3.18 Activity Diagram Pengolahan Contoh Soal	45
3.19 Activity Diagram Pengolahan Kunci Jawaban	45
3.20 Activity Diagram Pengolahan Proses Informasi.....	46
3.21 Statechart Diagram	46
3.22 Rancangan Tampilan Proses Awal	49
3.23 Rancangan Tampilan Menu Utama	49
3.24 Rancangan Tampilan Halaman Soal	50
3.25 Rancangan Halaman Nilai	50
3.26 Rancangan Halaman Biodata	51
4.1 Tampilan Pembuka	53
4.2 Tampilan Menu	53
4.3 Tampilan Halaman Latihan Soal	54
4.4 Tampilan Halaman Nilai	54
4.5 Tampilan Halaman Biodata	55
4.6 Tampilan Peringatan Program Jawaban Salah	57
4.7 Tampilan Peringatan Program Jawaban Benar	57