DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
SURAT PERNYATAAN ii
ABSTRACT iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah I-1
1.2 Rumusan Masalah I-2
1.3 Tujuan Penelitian I-2
1.4 Batasan Masalah I-3
1.5 Metode Penelitian I-3
1.6 Sistematika Penulisan I-5
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Media II-1
2.2 Pembelajaran II-1
2.3 Pembelajaran Interaktif II-2
2.4 Doa/Do'a II-2
2.5 Teknologi Informasi II-3
2.6 Tahapan Pembelajaran II-4
2.6.1 Komunikasi Dalam Pendidikan II-4
2.6.2 Educational Animation II-4
2.7 Metode Rekayasa Perangkat Lunak dengan *Waterfall* II-5
2.8 Adobe Flash CS5 ..... II-8
2.9 Kelebihan Adobe Flash CS5 ..... II-8
2.10 Web (*Website*) II-13

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Sistem yang Sedang Berjalan III-1
3.2 Identifikasi Masalah III-3
3.3 Hasil Analisis III-3
3.4 Deskripsi Sistem Baru yang Akan Dikembangkan III-3
3.5 Aliran Informasi III-4
3.5.1 *Data Context Diagram* (*DCD*) III-5
3.5.2 *Data Flow Diagram* (*DFD*) III-5
3.5.2.1 *Data Flow Diagram* Level 1 ..... III-5
3.5.2.2 *Data Flow Diagram* Level 2 ..... III-6
3.5.2.3 *Data Flow Diagram* Level 3 ..... III-8
3.5.3 Penjelasan Proses pada DFD Level 1 ..... III-8
3.5.4 Kamus Data III-9
3.5.5 PSPEC (*Process Specification*) III-10

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Basis Data IV-1
4.2 Perancangan Struktur Menu IV-1
4.3 Perancangan Antarmuka IV-2
4.4 Penjelasan Bagan Rancangan Antarmuka IV-10

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Lingkungan Implementasi V-1
5.1.1 Lingkungan Perangkat Keras (*Hardware*) V-1
5.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak (*Software*) V-1
5.2 Struktur Program V-1
5.3 Penjelasan Struktur Program V-2
5.4 Implementasi Tampilan V-3
5.5 Hasil Pengujian V-11
5.5.1 Hasil Uji Field dan Tombol Program V-12
5.5.2 Hasil Uji Form Aplikasi V-14

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan VI-1

6.2 Saran VI-1

DAFTAR PUSTAKA xv

LAMPIRAN