

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Pembelajaran.....	8
2.1.1 Definisi Belajar.....	8
2.1.2 Perangkat Ajar.....	8
2.1.3 Elemen-Elemen Perangkat Ajar.....	9
2.1.4 Bentuk-Bentuk Perangkat Ajar.....	10
2.2 Konsep Dasar CAI (<i>Computer Aided Instruction</i>).....	11

2.2.1	Definisi CAI	11
2.2.2	Komponen-Komponen CAI	11
2.3	Multimedia	12
2.3.1	Pengertian Multimedia	12
2.3.2	Pendidikan Dan Multimedia	13
2.4	Berlalu Lintas	14
2.4.1	Istilah-Istilah Dalam Berlalu Lintas	14
2.4.2	Persyaratan Aksebilitas Pada Jalan Umum	15
2.4.3	Tujuan Transportasi Jalan	15
2.5	Macromedia Flash MX	16
2.5.1	Terminologi-terminologi Dalam Flash MX	18
2.5.2	ActionScript Macromedia Flash MX	21
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK		
3.1	Analisis Sistem	23
3.2	Metode Analisis	23
3.3	Langkah-Langkah Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.4	Hasil Analisis	24
3.4.1	Hasil Identifikasi Masalah	25
3.4.2	Hasil Identifikasi Penyebab Masalah	26
3.5	Kebutuhan Sistem	26
3.5.1	Kebutuhan Input	26
3.5.2	Kebutuhan Output	26
3.6	Kebutuhan Antarmuka (<i>Interface</i>)	27
BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK		
4.1	Metode Perancangan	28
4.2	Hasil Perancangan	28
4.3	Rancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	32
4.3.1	Halaman Utama	32
4.3.2	Menu Belajar Lalu Lintas	34

4.3.3	Menu Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	35
4.3.4	Menu Alat Transportasi.....	36
4.3.5	Menu Rambu Peringatan.....	36
4.3.6	Halaman Permainan Logico.....	37

BAB V IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1	Batasan Implementasi.....	39
5.1.1	Asumsi-Asumsi Baru.....	39
5.1.2	Kebutuhan Sistem.....	40
5.2	Implementasi Antarmuka.....	42
5.2.1	Antarmuka Halaman Utama.....	42
5.2.2	Antarmuka Belajar Berjalan Lintas.....	44
5.2.3	Antarmuka Pengetahuan Tentang Trotoar.....	45
5.2.4	Antarmuka Pengetahuan Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	46
5.2.5	Antarmuka Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	46
5.2.6	Antarmuka Rambu peringatan.....	47
5.2.7	Antarmuka Tikungan Ke Kiri.....	48
5.2.8	Antarmuka Tanjakan Curam.....	49
5.2.9	Antarmuka Rambu Larangan.....	50
5.2.10	Antarmuka Rambu Berhenti.....	50
5.2.11	Antarmuka Rambu Perintah.....	51
5.2.12	Antarmuka Kecepatan Minimum Yang Diwajibkan..	53
5.2.13	Antarmuka Rambu Petunjuk.....	53
5.2.14	Antarmuka Alat Transportasi.....	54
5.2.15	Antarmuka Permainan Logico.....	55
5.2.16	Antarmuka Permainan Logico (Alat Transportasi)....	55
5.2.17	Antarmuka Kunci Jawaban.....	57

BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

6.1 Analisis Kinerja Sistem Berdasarkan CAI.....	59
6.2 Perbandingan Sistem.....	60

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan	65
7.2 Saran	66

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 6.1	Perbandingan Sistem Yang Sudah Dibuat Dengan Perangkat Lunak Lain.....	61
-----------	--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	HIPO Alat Bantu Ajar Pengenalan Berlalu Lintas	29
Gambar 4.2	Halaman Utama	32
Gambar 4.3	Menu Belajar	34
Gambar 4.4	Menu Rambu-Rambu Lalu Lintas	35
Gambar 4.5	Menu Alat Transportasi	36
Gambar 4.6	Menu Rambu Peringatan	37
Gambar 4.7	Rancangan Permainan Logico	38
Gambar 5.1	Halaman Utama	43
Gambar 5.2	Belajar Berlalu Lintas	45
Gambar 5.3	Trotoar	45
Gambar 5.4	Belajar Rambu-Rambu Lalu Lintas	46
Gambar 5.5	Rambu-Rambu Lalu Lintas	47
Gambar 5.6	Rambu Peringatan	48
Gambar 5.7	Tikungan Ke Kiri	48
Gambar 5.8	Tanjakan Curam	49
Gambar 5.9	Rambu Larangan	50
Gambar 5.10	Rambu Berhenti	51
Gambar 5.11	Rambu Perintah	51
Gambar 5.12	Kecepatan Minimum Yang Diwajibkan	53
Gambar 5.13	Rambu Petunjuk	54
Gambar 5.14	Alat Transportasi	54
Gambar 5.15	Permainan Logico	55
Gambar 5.16	Permainan Logico (Alat Transportasi)	56
Gambar 5.17	Kunci Jawaban	58

Gambar 6.1	Tampilan Halaman Utama Perangkat Lunak Alat Bantu Ajar Berlalu Lintas	61
Gambar 6.2	Tampilan Halaman Utama Perangkat Lunak <i>Mathematics With Pipo</i>	62
Gambar 6.3	Tampilan Halaman Menu Belajar Berlalu Lintas	63
Gambar 6.4	Tampilan Halaman meu Belajar Matematika	63

