DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
HALAMAN MOTTO iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I LANDASAN TEORI 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH 2
1.3 BATASAN MASALAH 2
1.4 TUJUAN PENELITIAN 3
1.5 MANFAAT PENELITIAN 3
1.6 METODOLOGI PENELITIAN 3
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA 3
1.6.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM 4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN 4

BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1. SEJARAH ILMU FISIKA 6
2.2. PENGERTIAN ILMU FISIKA 7
2.3. BELAJAR 8
2.3.1. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI KOMPUTER 9
2.3.2. KEGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN 10
2.3.3. KLASIFIKASI DAN PENGELOMPOKAN JENIS MEDIA 11
2.3.4. PEMAKAIAN KOMPUTER DALAM PROSES BELAJAR 12

2.3.5. PEMAKAIAN KOMPUTER DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN ... 13
2.4. ADOBE FLASH ... 14
2.4.1. ACTION SCRIPT ... 15

BAB III METODOLOGI ... 18
3.1. ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK ... 18
3.1.1. METODE ANALISIS ... 18
3.1.2. HASIL ANALISIS ... 18
3.1.2.1. KEBUTUHAN MASUKAN ... 19
3.1.2.2. KEBUTUHAN KELUARAN ... 19
3.1.2.3. KEBUTUHAN PROSES ... 20
3.1.2.4. KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS ... 20
3.1.2.5. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK ... 21
3.1.2.6. KEBUTUHAN ANTARMUKA ... 21
3.2. PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK ... 22
3.2.1. METODE PERANCANGAN ... 22
3.2.2. HASIL PERANCANGAN ... 22
3.2.2.1. PERANCANGAN DIAGRAM HIPO ... 23
3.2.2.2. PERANCANGAN ANTARMUKA ... 28
3.3. IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK ... 29
3.3.1. BATASAN IMPLEMENTASI ... 29
3.3.2. IMPLEMENTASI ANTARMUKA ... 30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ... 40
4.1. PENGUJIAN PROGRAM ... 40
4.2. ANALISIS KERJA SISTEM ... 40
4.2.1. PENGUJIAN DAN ANALISIS ... 41

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ... 44
5.1. KESIMPULAN ... 44
5.2. SARAN ... 44

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Perancangan Perangkat Lunak

Lampiran II Implementasi Perangkat Lunak

Lampiran III Angket