

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
INTISARI .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Java .....	5
2.2.2 Media Pembelajaran .....	5

2.2.3 Bahasa Indonesia .....	6
2.2.4 <i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	6
2.2.5 Use Case Diagram .....	7
2.2.6 Class Diagram .....	7
2.2.7 Activity Diagram .....	7
2.2.8 Sequence Diagram .....	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	9
3.1 Analisis Sistem .....	9
3.1.1 Kebutuhan Masukan .....	9
3.1.2 Kebutuhan Keluaran .....	9
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras .....	10
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	10
3.2 Perancangan Sistem.....	11
3.2.1 Use Case Diagram .....	11
3.2.1.1 Use Case Diagram Admin .....	11
3.2.1.2 Use Case Diagram Siswa .....	12
3.2.2 Activity Diagram .....	12
3.2.2.1 Activity Diagram Siswa .....	13
3.2.2.2 Activity Diagram Admin .....	14
3.2.2.3 Activity Diagram Kuis .....	15
3.2.3 Sequence Diagram .....	15
3.2.3.1 Sequence Diagram Program Klien .....	16

3.2.3.2 Sequence Diagram Program Server .....	18
3.2.4 Class Diagram.....	20
3.2.4.1 Class Diagram Program Server.....	20
3.2.4.2 Class Diagram Program Klien.....	21
3.3 Rancangan Tampilan .....	22
3.3.1 Rancangan Tampilan Login .....	22
3.3.2 Rancangan Tampilan Isi Materi.....	22
3.3.3 Rancangan Tampilan Kuis .....	23
3.3.4 Rancangan Tampilan Update Materi .....	24
3.3.5 Rancangan Tampilan Update Kuis .....	25
3.3.7 Rancangan Tampilan Score .....	25
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....	 26
4.1 Implementasi Sistem.....	26
4.1.1 Login .....	27
4.1.2 Tampil Materi.....	27
4.1.3 Putar Suara Materi.....	28
4.1.4 Tampil Kuis.....	28
4.1.5 Koreksi Jawaban .....	29
4.1.6 Simpan Nilai Kuis .....	29
4.1.7 Update Kuis .....	30
4.1.8 Registrasi Akun .....	30

4.1.9 Update Materi .....	31
4.1.10 Rumus Hitung Nilai .....	31
4.2 Pembahasan Sistem.....	31
4.2.1 Tampilan Login.....	32
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	33
4.2.3 Tampilan Menu Pilih Materi .....	34
4.2.4 Tampilan Materi .....	35
4.2.5 Tampilan Kuis .....	36
4.2.6 Tampilan Nilai .....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin.....	11
Gambar 3.2 Use Case Diagram Siswa .....	12
Gambar 3.3 Activity Diagram Siswa .....	13
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin.....	14
Gambar 3.5 Activity Diagram Kuis .....	15
Gambar 3.6 Sequence Diagram Program Klien .....	17
Gambar 3.7 Sequence Diagram Program Server.....	19
Gambar 3.8 Class Diagram Program Server.....	20
Gambar 3.9 Class Diagram Program Klien.....	21
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Login .....	22
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Isi Materi .....	22
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Kuis .....	23
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Tab Update Materi .....	24
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Tab Update Kuis .....	25
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Skore .....	25
Gambar 4.1 Tampilan Login .....	32
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama .....	33
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pilih Materi .....	34
Gambar 4.4 Tampilan Materi .....	35
Gambar 4.5 Tampilan Kuis .....	36

Gambar 4.6 Tampilan Nilai .....	37
---------------------------------	----