



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas kehendak-Nya Proyek Akhir berjudul “Perancangan dan Pembangunan Perangkat Ajar Teknik Komputer dan Jaringan untuk Siswa SMK Kelas X sesuai KTSP (Studi Kasus: SMK Ma’arif 1 Wates)” ini dapat terselesaikan.

Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III Manajemen Informatika Politeknik Telkom.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Panija dan Ibu Dra. Kadarwati selalu memberikan kasih sayangnya mesti jauh di Jogjakarta.
2. Bapak Wahyu Hidayat dan Bapak Ari Fajar S, selaku pembimbing yang senantiasa memberikan saran, kritik, dan arahan dalam penyusunan Proyek Akhir ini.
3. Kelas PIS 09-04 serta teman-teman animator Indonesia yang senantiasa murah berbagi ilmu.
4. Dan Semua pihak yang turut membantu menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Semoga aplikasi yang telah dibuat penulis bermanfaat oleh pihak sekolah, sehingga memudahkan siswa-siswi SMK untuk mengerti dan memahami mengenai mata pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan.

Bandung, 30 Juli 2012

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Definisi Multimedia.....	6
2.2 Storyboard	6
2.3 Definisi Perangkat Ajar	7
2.4 Penjelasn Teknik Komputer Dan Jaringan.....	7
2.5 KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).....	8
2.5.1 Pendidikan.....	8
2.5.2 KTSP	8
2.6 Adobe System	9
2.6.1 Adobe Flash.....	9
2.7 Blackbox Testing	10
2.8 Camtasia Studio	10
2.9 SDLC	11
2.10 Model Timeline Untuk Multimedia Aktif	12



BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	14
3.2 Gambaran Sistem Baru	14
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	14
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....	14
3.3.1.1 User Requirement.....	14
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	16
3.4.1 Pengembangan Sistem	16
3.4.1.1 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan.....	16
3.4.1.2 Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan	16
3.4.2 Implementasi Sistem	16
3.4.2.1 Perangkat Keras	16
3.4.2.2 Perangkat Lunak.....	16
3.5 Perancangan Sistem.....	17
3.5.1 Timeline Menu Utama	17
3.5.2 Timeline Menu Materi	17
3.5.3 Timeline Materi Merakit PC	114
3.5.4 Timeline Materi Perawatan Pheriperal	19
3.5.5 Timeline Menu Materi	20
3.5.6 Timeline Latihan Soal	21
3.5.7 Timeline Bantuan	22
3.6 Kuisisioner	22
3.6.1 Pertanyaan Kuisisioner	22
3.7 Storyboard	23
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	25
4.1 Implementasi	25
4.1.1 Implementasi Pengolahan Movie Clip	25
4.1.2 Implementasi Pengolahan Suara	26
4.1.3 Implementasi Pengolahan Action Script 2.0.....	30
4.1.4 Tampilan Aplikasi	31
4.2 Pengujian	33



BAB 5 PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR REFERENSI.....	39
LAMPIRAN.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Model Waterfall	4
Gambar 2.1 Dasar Model Timeline	12
Gambar 3.1 Struktur Menu	15
Gambar 3.2 Timeline Menu Awal.....	17
Gambar 3.4 Timeline Menu Materi.....	17
Gambar 3.5 Timeline Merakit PC	18
Gambar 3.4 Timeline Jaringan Komputer	19
Gambar 3.5 Timeline Materi Perawatan Pheriperal	20
Gambar 3.4 Timeline Latihan soal.....	21
Gambar 3.5 Timeline Bantuan	21



DAFTAR TABEL

Tabel 4.4 Jadwal Pengerjaan	5
Tabel 4.5 Storyboard	23
Tabel 4.4 Langkah-langkah pengolahan movie clip.....	25
Tabel 4.5 Langkah-langkah pengambilan suara	27
Tabel 4.4 Langkah-langkah memasukan suara kedalam adobe flash	29
Tabel 4.5 penjelasan AS 2.0.....	30
Tabel 4.4 Tampilan Gambar	33
Tabel 4.5 Pengujian	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	40
Lampiran 2.....	41
Lampiran 3.....	45
Lampiran 4.....	46