

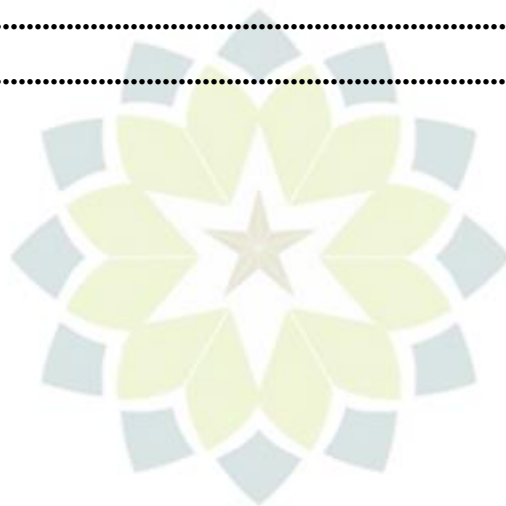
DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	3
1. Tahap Pengumpulan data	3
2. Tahap Pengembangan Sistem	3
1.6. Stat Of The Art	5
1.7. Kerangka Pemikiran	10
1.8. Sistem Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	13
2.1.1 Fungsi Pembelajaran <i>E-learning</i> Dengan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Kegiatan Pembelajaran	13
2.1.2 Manfaat <i>E-Learning</i> Secara Umum	15
2.2 Pembelajaran Jarak Jauh (PPJ)	16
2.3 Pengertian Content Management System (CMS)	19
2.4 Kerangka Kelopak Bunga untuk e-learning (<i>Flower petal framework for e-learning</i>)	20
2.5 Metode Prototype	26
2.6 Bahasa Pemrograman	27
2.6.1 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	27
2.6.2 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	28
2.6.3 <i>Javascript</i>	30
2.6.4 <i>PHP</i>	31

2.6.5	<i>Codeigniter</i>	33
2.7	UML	35
2.7.1	<i>Use case</i> Diagram	35
2.7.2	<i>Activity</i> Diagram	36
2.7.3	<i>Class</i> Diagram	37
2.7.4	<i>Sequence</i> diagram	38
2.8	<i>Database</i>	39
2.8.1	Pengertian <i>Database</i>	39
2.8.2	<i>Database Management System (DBMS)</i>	40
2.8.3	<i>MySQL</i>	40
BAB III TINJAUAN UMUMINSTANSI		41
3.1	Gambaran Umum Sekolah Tinggi Agama Islam YAPERI	41
3.2	Visi, Misi, Moto dan Tujuan	44
3.3	Struktur Organisasi.....	45
3.3.1	Struktur Organisasi Yayasan Pendidikan Islam Ar-Ridho	45
3.3.2	Struktur Organisasi STAI YAPERI Cibinong	46
BAB IV PERANCANGAN PERANCANGAN		47
4.1	Analisis Sistem	47
4.1.1	Deskripsi Masalah	47
4.1.2	Pemecahan Masalah	47
4.2	Analisis Kebutuhan	48
4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	48
4.2.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	48
4.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	49
4.3.4	Analisis <i>Flower Petal Framework E-Learning</i>	49
4.3	Kuisisioner dan Perhitungan	51
4.4	Perancangan Sistem	58
4.4.1	Perancangan Arsitektur Sistem	58
4.4.2	Perancangan Arsitektur Program	59
4.4.3	<i>Usecase</i> diagram	61
4.4.4	<i>Class</i> diagram	72
4.4.5	<i>Activity</i> diagram	78
4.4.6	<i>Sequence</i> diagram	82
4.4.7	Perancangan Struktur Data dan Tabel	88
4.5	Perancangan Tampilan	98
4.5.1	Halaman Login	98
4.5.2	Halaman Mata Kuliah	98
4.5.3	Halaman Tambah Mata Kuliah	99
4.5.4	Halaman Tambah Dosen	100
4.5.5	Halaman Detail Mata Kuliah	102
4.5.6	Halaman Tambah Ujian	103
4.5.7	Halaman Tambah Soal	104
4.5.8	Halaman Rincian Soal	105
4.5.9	Halaman Konsultasi	106
4.5.10	Halaman Profil	107
4.5.11	Halaman Ujian	108

BAB V IMPLEMENTASI	109
5.1 Implementasi	109
5.1.1. Lingkungan Implementasi	109
5.1.2. Implementasi <i>Database</i>	110
5.1.3. Implementasi User Interface	125
5.2 Pengujian Aplikasi.....	136
5.2.1. Menetapkan <i>Use Case</i> yang akan Diuji.....	137
5.2.1 Tujuan pengujian	138
BAB VI PENUTUP	140
6.1 KESIMPULAN	140
6.2 SARAN	140
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN 1	
LAMPIRAN 2	
LAMPIRAN 3	



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG