

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir.....	4
1.5. Metodologi Penulisan Tugas Akhir.....	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1. <i>E-learning</i>	5
2.2. PHP.....	7
2.3. MySQL.....	8
2.4. Metode Penelitian Survei (metode penelitian sampel).....	8

2.5. Studi Kelayakan	11
2.6. <i>Component Based Softwares engineering</i>	13
2.7. Moodle	14
2.8. Dokeos.....	15
2.9. Illias	16
2.10. Online	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1. Metode Penelitian.....	17
3.1.1. Jenis Penelitian.....	17
3.2. Metode Pengumpulan Data	17
3.3. Instrument Pengumpulan Data	18
3.3.1. Kuesioner	18
3.3.1.1. Desain Kuesioner	18
3.3.1.2. Pertanyaan Kuesioner.....	20
3.3.1.3. Jawaban Kuesioner.....	22
3.3.1.4. Skala Pengukuran.....	24
3.3.2. Wawancara	24
3.3.2.1. Aspek Wawancara.....	25
3.3.2.2. <i>Interview Guideline</i>	25
3.4. Populasi dan Sampel	26
3.5. Teknik Pengambilan Sampling	27
3.6. Metode Analisis Data	28
3.7. Pengolahan Data.....	28
3.7.1. Data kualitatif.....	27
3.7.2. Data kuantitatif.....	29

3.7.2. Hasil Analisis Data.....	34
3.7.3.1. Analisis Hasil Wawancara	34
3.7.3.2. Analisis Hasil Kuesioner.....	35
3.7.3.3. Analisis Hasil Penelitian	36
BAB IV DESAIN PERANCANGAN APLIKASI	37
4.1. Perumusan Fitur	37
4.1.1. Cara Pemilihan dan pembuatan Komponen	39
4.1.1.1. Rekayasa Ranah (<i>Domain Engineering</i>).....	39
4.1.1.2. Pengembangan berbasis komponen (<i>Component Based Development</i>)	41
4.1.2. Pemilihan Cara Pembuatan Aplikasi (Studi Kelayakan).....	43
4.1.2.1. Membuat aplikasi <i>e-learning</i> sendiri	43
4.1.2.2. Membeli dari software house yang ada (komersial).....	44
4.1.2.3. Menggunakan software gratis yang ada (<i>freeware</i>).....	44
4.1.2.4. Kesimpulan pemilihan pembuatan aplikasi	45
4.1.3. Pemilihan <i>Open Source</i>	46
4.1.3.1. Analisa Pemilihan <i>Open Source</i>	46
4.1.4. Pemilihan Komponen yang sesuai dengan kebutuhan.....	52
4.1.4.1. <i>Qualified Component</i>	52
4.1.4.2. <i>Adapted Component</i>	52
4.1.4.3. <i>Assembled Component</i>	53
4.1.5. Nilai Ekonomi dari CBSE	54
4.2. Desain Fitur	55
4.2.1. Fitur <i>Ordering Question Type</i>	55
4.2.2. Fitur <i>Embedded Multiple Choice Question Type</i>	56

4.2.3. Fitur <i>Real Time Report</i>	57
4.2.4. Fitur <i>Drag and Drop Matching Question Type</i>	58
4.3. <i>Desain Testing</i>	58
4.3.1. Fitur <i>Ordering Question Type</i>	59
4.3.2. Fitur <i>Embedded Multiple Choice Question Type</i>	60
4.3.3. Fitur <i>Real Time Report</i>	61
4.3.4. Fitur <i>Drag and Drop Matching Question Type</i>	61
4.4. <i>Aspek Entrepreneurship</i>	62
BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING	63
5.1. <i>Implementasi</i>	63
5.2. <i>Testing</i>	72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	83
6.1. <i>Kesimpulan</i>	83
6.2. <i>Saran</i>	83
DAFTAR PUSTAKA	85