

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISTILAH	x
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Batasan Masalah	4
I.4 Tujuan penelitian.....	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
II.1 Manajemen Pengetahuan	6
II.2 Metode SECI	7
II.3 Metode ADDIE.....	8
II.4 <i>E-learning</i>	9
II.5 Alasan Memilih Metode	10
II.6 Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
III.1 Model Konseptual	13
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah.....	14
III.2.1 Tahap Pendahuluan.....	15
III.2.2 Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data	16
III.2.3 Tahap Analisis dan Rekomendasi.....	16
III.2.4 Tahap Kesimpulan dan Saran	17

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	18
IV.1 Tahap Analisis	18
IV.1.1 Profil Objek Penelitian	18
IV.1.2 Profil Vespa PX	18
IV.1.3 Identifikasi Proses Pembelajaran <i>Existing</i>	19
IV.1.4 Identifikasi Kebutuhan Pengguna	20
IV.1.5 Identifikasi Kebutuhan Perangkat	20
IV.2 Tahap <i>Design</i>	21
IV.2.1 Tahap <i>Socialization</i>	21
IV.2.2 Tahap <i>Externalization</i>	24
IV.2.3 Tahap <i>Combination</i>	35
IV.2.4 Tahap <i>Internalization</i>	40
IV.3 Tahap <i>Development</i>	41
IV.3.1 Pembuatan <i>Storyboard</i>	41
IV.3.2 Hak Akses <i>e-learning</i>	43
IV.3.3 Pembuatan <i>e-learning</i>	44
IV.3.4 <i>Manual Guide e-Learning</i>	45
IV.4 Tahap <i>Implementation</i>	45
IV.5 Tahap <i>Evaluation</i>	45
BAB V ANALISIS	46
V.1 Tahap <i>Analysis</i>	46
V.2 Tahap <i>Design</i>	46
V.3 Tahap <i>Development</i>	48
V.4 Tahap <i>Implementation</i>	49
V.5 Tahap <i>Evaluation</i>	49
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	51
VI.1 Kesimpulan	51
VI.2 Saran	51
DAFTAR PUSAKA	52