

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	7
I.3 Tujuan Penelitian.....	8
I.4 Batasan Penelitian	8
I.5 Manfaat Penelitian.....	8
I.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
II.1 <i>Knowledge Management</i>	10
II.2 <i>Maintenance</i>	12
II.3 SECI	12
II.4 Metode ADDIE	13
II.4.1 <i>Analysis</i>	14
II.4.2 <i>Design</i>	14
II.4.3 <i>Development</i>	14
II.4.4 <i>Implementation</i>	14
II.4.5 <i>Evaluation</i>	15
II.5 <i>e-Learning</i>	16
II.5.1 Pengertian <i>e-Learning</i>	16
II.5.2 Keuntungan Menggunakan <i>e-Learning</i>	16

II.5.3	Komponen <i>e-Learning</i>	16
II.6	<i>Learning Management System Moodle</i>	17
II.6.1	Mengenal LMS Moodle	18
II.6.2	Kelebihan LMS Moodle.....	18
II.6.3	Alur Pembuatan <i>e-Learning Moodle</i>	18
II.7	Alasan Pemilihan Metode	19
II.7.1	Metode SECI.....	19
II.7.2	Metode ADDIE.....	19
II.8	Penelitian Terdahulu	20
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	22
III.1	Model Konseptual	22
III.2	Sistematika Pemecahan Masalah	24
III.2.1	Tahap Pendahuluan.....	26
III.2.2	Tahap <i>Analysis</i>	26
III.2.3	Tahap <i>Design</i>	27
III.2.4	Tahap <i>Development</i>	27
III.2.5	Tahap Penutup.....	27
BAB IV	PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....	28
IV.1	Profil Perusahaan.....	28
IV.2	Profil Mesin Toshiba BMC-100R.....	29
IV.3	Tahap <i>Analysis</i>	30
IV.3.1	Analisis Kondisi Belajar <i>Existing</i>	31
IV.3.2	Analisis Kebutuhan <i>User</i>	32
IV.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat	34
IV.3.4	Analisis Proses Bisnis <i>e-Learning</i>	36
IV.4	<i>Design</i>	37
IV.4.1	<i>Socialization</i>	37
IV.4.2	<i>Externalization</i>	39
IV.4.3	<i>Combination</i>	86
IV.4.4	<i>Internalization</i>	126

IV.5	<i>Development</i>	127
IV.5.1	Perancangan <i>Storyboard</i> Konten <i>e-Learning</i>	127
IV.5.2	Pembuatan <i>Quiz</i>	158
IV.5.3	<i>Customize Interface e-Learning</i>	166
BAB V	ANALISIS DAN PEMBAHASAN	171
V.1	<i>Analysis</i>	171
V.2	<i>Design</i>	172
V.2.1	<i>Socialization</i>	172
V.2.2	<i>Externalization</i>	173
V.2.3	<i>Combination</i>	175
V.2.4	<i>Internalization</i>	175
V.3	<i>Development</i>	176
V.3.1	Perancangan <i>Storyboard</i> Konten <i>e-Learning</i>	176
V.3.2	Pembuatan <i>Quiz</i>	176
V.3.3	<i>Customize Interface e-Learning</i>	176
V.4	Rekomendasi.....	177
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	178
VI.1	Kesimpulan.....	178
VI.2	Saran.....	178
VI.2.1	Saran Untuk Perusahaan	178
VI.2.2	Saran Untuk Penelitian Selanjutnya.....	179
DAFTAR PUSTAKA	180