

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1. Pengumpulan Data	5
1.5.2. Identifikasi Masalah	5
1.5.3. Analisis dan Perancangan	5
1.5.4. Pembangunan Perangkat Lunak	7
1.5.5. Pengujian Penelitian	9
1.5.6. Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	9
1.6. Sistematika Penulisan	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Profil Tempat Penelitian	13
2.1.1. Logo Tempat Penelitian.....	13
2.1.2. Struktur Organisasi.....	14
2.2. Landasan Teori	15
2.2.1. <i>Storytelling</i>	15
2.2.2. Cerita Binatang (<i>Fabel</i>)	16
2.2.3. Multimedia	22

2.2.4.	CAI (<i>Computer Assisted Instruction</i>).....	23
2.2.5.	<i>Speech Recognition</i>	25
2.2.6.	<i>Google Speech to Text API</i>	26
2.2.7.	<i>CorelDraw</i>	27
2.2.8.	<i>Unity</i>	28
2.2.9.	<i>UML (Unified Modeliing Language)</i>	29
2.2.9.1.	<i>Use-Case Diagram</i>	29
2.2.9.2.	<i>Activity Diagram</i>	30
2.2.9.3.	<i>Class Diagram</i>	31
2.2.9.4.	<i>Sequence Diagram</i>	32
2.2.10.	Pengujian Akurasi	32
2.2.11.	<i>Black Box Testing</i>	33
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1.	Analisis Sistem	35
3.1.1.	Analisis Masalah	35
3.1.2.	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	36
3.1.3.	Analisis Aplikasi Sejenis	38
3.1.4.	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun	46
3.1.4.1.	Analisis Materi Cerita <i>Fabel</i>	48
3.1.4.2.	<i>Storyboard</i>	57
3.1.4.3.	Arsitektur Sistem.....	72
3.1.4.4.	Analisis <i>Speech Recognition</i>	73
3.1.4.5.	Pembuatan Objek 2 Dimensi	81
3.1.5.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	91
3.1.6.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	92
3.1.6.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	92
3.1.6.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	93
3.1.6.3.	Analisis Pengguna	93
3.1.7.	Analisis Kebutuhan Fungsional	95
3.1.7.1.	<i>Use Case Diagram</i>	95
3.1.7.2.	<i>Use Case Scenario</i>	97

3.1.7.3.	<i>Activity Diagram</i>	101
3.1.7.4.	<i>Class Diagram</i>	105
3.1.7.5.	<i>Sequence Diagram</i>	106
3.2.	Perancangan Sistem	109
3.2.1.	Perancangan Antarmuka	109
3.2.2.	Perancangan Pesan	115
3.2.3.	Jaringan Semantik	117
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	119
4.1.	Implementasi Sistem	119
4.1.1.	Implementasi Perangkat Pembangun	119
4.1.2.	Implementasi Aplikasi	119
4.1.3.	Implementasi <i>Class</i>	120
4.1.4.	Implementasi Antarmuka	122
4.2.	Pengujian Sistem	123
4.2.1.	Pengujian <i>Speech Recognition</i>	124
4.2.1.1.	Skenario Pengujian <i>Speech Recognition</i>	124
4.2.1.2.	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Speech Recognition</i>	125
4.2.1.3.	Kesimpulan Pengujian <i>Speech Recognition</i>	128
4.2.2.	Pengujian Kata Kunci	128
4.2.2.1.	Skenario Pengujian Kata Kunci	129
4.2.2.2.	Hasil Pengujian Kata Kunci	130
4.2.2.3.	Kesimpulan Pengujian Kata Kunci	132
4.2.3.	Pengujian <i>Black Box</i>	132
4.2.3.1.	Skenario Pengujian	132
4.2.3.2.	Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional	133
4.2.3.3.	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	135
4.2.4.	Pengujian Wawancara	136
4.2.3.1.	Skenario Pengujian Wawancara	136
4.2.3.2.	Hasil Pengujian Wawancara	137
4.2.3.3.	Kesimpulan Pengujian Wawancara	144
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	145

5.1.	Kesimpulan.....	145
5.2.	Saran	145
DAFTAR PUSTAKA		147