

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Maksud dan Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak .....	4
1.6 Alur Penelitian .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Profil Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri Bandung .....	9
2.1.1 Sejarah .....	9
2.1.2 Tujuan Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri Bandung .....	11
2.1.3 Visi Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri Bandung .....	11
2.1.4 Misi Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri Bandung .....	11
2.1.5 Struktur Organisasi dan Fungsi BBPLKDN .....	12
2.1.6 Logo Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri Bandung .....	12

2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Konsep 5S(Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke).....	13
2.2.2 Materi 5S (Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke) .....	14
2.2.3 Multimedia .....	18
2.2.4 Simulasi.....	21
2.2.5 Jaringan Komputer .....	21
2.2.6 Sistem <i>Client-Server</i> .....	22
2.3 Media Pembelajaran.....	23
2.3.1 Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	24
2.4 Metode Analisis Sistem.....	26
2.4.1 OOP (Object Oriented Programming) .....	26
2.4.2 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	27
2.4.3 Diagram UML (Unified Modeling Language).....	28
2.5 Metode Perancangan Basis Data.....	32
2.6 Metode Pengujian Sistem.....	33
2.6.1 Pengujian Black-Box .....	33
2.6.2 Pengujian Beta .....	34
2.6.3 Pengujian Hipotesis.....	34
2.6.7 Skala Data Yang Digunakan .....	35
2.7 Tools Yang Digunakan .....	36
2.7.1 Unity 3D.....	37
2.7.2 C# (CSharp) .....	37
2.7.3 MySQL.....	37
2.7.4 Macromedia Dreamweaver 8 .....	37
2.7.5 Wampp .....	38

2.7.6 Adobe Photoshop CS6 .....	38
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Analisis Sistem.....	39
3.1.1 Analisis Masalah .....	39
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	39
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis.....	42
3.1.3 Analisis Sistem Yang Dibangun.....	47
3.1.4 Deskripsi Sistem.....	48
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem.....	50
3.1.6 Analisis Jaringan .....	51
3.1.4 Analisis Aplikasi Media yang di bangun .....	53
3.1.5 Analisis Materi .....	55
3.1.6 Analisis Simulasi .....	56
3.1.7 Analisis Evaluasi .....	60
3.1.7 Analisis Sound dan Grafik .....	61
3.1.8 Pengumpulan Material .....	61
3.1.9 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	63
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	65
3.2 Perancangan Sistem .....	86
3.2.1 Perancangan Basis Data .....	86
3.2.2 Perancangan Struktur Menu .....	89
3.2.2 Rancang Tampilan Antarmuka.....	89
3.2.3 Jaringan Semantik .....	98
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>101</b>
4.1 Implementasi .....	101

4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan .....	101
4.1.2 Perangkat Lunak Digunakan .....	101
4.1.3 Implementasi Aplikasi .....	102
4.1.4 Implementasi Basis Data.....	102
4.1.5 Implementasi Kelas .....	104
4.1.6 Implementasi Antarmuka .....	104
4.2 Pengujian Sistem.....	105
4.2.1 Pengujian Alpha .....	105
4.2.2 Pengujian Beta .....	108
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>115</b>
5.1 Kesimpulan .....	115
5.2 Saran.....	115
5.3 DAFTAR PUSTAKA.....	117