

DAFTAR ISI

ABSTRAK	2
ABSTRACT	3
LAMPIRAN	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABLE.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Masalah.....	11
1.2 Idenifikasi Masalah	13
1.3 Maksud dan Tujuan	13
1.4 Batasan Masalah.....	14
1.5 Metode Penelitian.....	14
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	15
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	16
1.6 Sistematika Penulis	17
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Sejarah Perusahaan PT. PINDAD	18
2.1.1 Visi dan Misi	19
2.1.2 Struktur Organisasi	19
2.1.3 Logo PT.Pindad (Persero)	20
2.2 Landasan Teori	20
2.2.1 Pengertian Ensiklopedia Digital	20
2.2.1.1 Jenis Ensiklopedia.....	21
2.2.2 Sistem Operasi Windows.....	22
2.2.2.1 Arsitektur Dasar Sistem Operasi.....	22
2.2.3 Multimedia.....	25
2.2.3.1 Definisi Multimedia	25
2.2.3.2 Pengertian Multimedia.....	27
2.2.3.2 Multimedia Interaktif	27
2.2.4 Unreal Engine	28
2.2.4.1 Pengertian Unreal Engine	28
2.2.5 Blender Foundation	29
2.2.5.1 Pengertian Blender.....	29
2.2.5.2 Sejarah Blender Foundation.....	29
2.2.5.3 Fungsi perangkat lunak Blender	30
2.2.6 Struktur Tank	31
2.2.8.1 Definisi Tank	31
2.2.8.2 Gun Turret.....	32
2.2.8.3 Gambaran Umum Tank.....	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35

3.1 Analisis.....	35
3.1.1 Analisis Masalah.....	35
3.2 Analisis Struktur Tank	35
3.1.5.1 Analisis Teknis Data.....	38
3.1.5.2 Analisis Proteksi	38
3.1.5.3 Analisis Abrams Reactive Armor TILE (ARAT).....	40
3.1.5.3.1 Loader Armored Gun Shield (LAGS).....	42
3.1.5.3.2 Commander Protection	43
3.1.5.4 Analisis Armament	45
3.1.5.5 Analisis Amunisi	46
3.1.5.6 FEP (Firepower Enhancement Package) – USMC.....	48
3.1.5.7 Thermal Sight Component.....	49
3.1.5.7.1 Analisis pengguna Thermal Sight Compnent	49
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3.3.1 Use Case Diagram	50
3.3.2. Definisi Aktor	51
3.3.3 Definisi Use Case	51
3.3.4 Use Case Scenario	51
3.3.3 Activity Diagram	53
3.3.4 Sequencial Diagram.....	57
3.3 Pemodelan Proses (dengan Diagram Aliran Data).....	58
3.4.1 Diagram Konteks	58
3.4.2 Diagram Berjenjang.....	58
3.5 Perancangan Antar Muka	58
3.4.1 Perangcangan Jaringan Semantik	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	63
4.1 Implementasi	63
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	63
4.1.1.1 Perangkat Keras Pembuat Sistem	63
4.1.1.2 Impementasi Perangkat Keras pengguna	63
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	63
4.1.2.1 Implementasi Perangkat Lunak Pembuat.....	64
4.1.2.2 Implementasi Perangkat Lunak Pengguna	64
4.1.3 Implementasi Antarmuka	64
4.1.5 Implementasi Hasil Program	64
4.2 Pengujian Aplikasi Struktur Tank	67
4.2.1 Pengujian Black Box	67
4.2.2 Skenario Penguji Black Box	68
4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian	68
4.2.3.1 Pengujian Aplikasi Ensiklopedia	68
4.2.4 Kesimpulan Pengujian Black Box	70
4.3 Distribusi Aplikasi.....	70
4.4 Pengujian Beta.....	70
4.4.1 Skenario Pengujian Beta.....	70
4.4.2 wawancara penguji beta.....	70
4.4.3 Kesimpulan Pengujian Beta.....	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
LAMPIRAN A	73
SURAT BALASAN D.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77