

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Pengumpulan Data.....	3
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6.1 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. Pengertian Media.....	7
2.1.2. Penggunaan Media	8
2.1.3. Pengembangan Media.....	9
2.1.4. Pengertian Informasi.....	11
2.1.5. Pengertian Visualisasi	11
2.1.6. Pengertian CVT	14
2.1.7. Android.....	19
2.1.8. Luther Sutopo	24
2.1.9. Pemograman Berorientasi Objek.....	26

2.1.10.	Unified Modeling Language (UML)	26
2.1.11.	BPMN (Business Process Modeling Nation)	31
2.1.12.	Unity 3D	33
2.1.13.	Blender	34
	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1.	Analisis Sistem	37
3.1.1	Analisis masalah	37
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	37
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	38
3.1.3.1	Sistems CVT Metik Motor	38
3.1.3.2	Komponen pada aplikasi Teknik Mesin Motor	39
3.1.3.3	Hasil analisis Aplikasi Teknik Mesin Motor	40
3.1.3.4	Perbandingan kompnen aplikasi sejenis dengan aplikasi yang akan dibangun	41
3.1.4	Analisis Aplikasi Akan yang Dibangun	42
3.1.4.1.	Deskripsi Aplikasi Yang Akan Dibangun	42
3.1.4.2	Komponen pada pembangunan media infomasi visualisasi CVT sepeda motor <i>matic</i> yamaha	43
3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem	43
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.1.7.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	46
3.1.7.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	46
3.1.7.3	Analisis Pengguna	47
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.1.8.1	Use Case Diagram	48
3.1.8.2	Definisi <i>Actor</i>	49
3.1.8.3	Definisi Use Case	49
3.1.8.4	Skenario Use Case	50
3.1.8.5	Activity Diagram	57
3.1.8.6	Class Diagram	64

3.1.8.7	Sequence Diagram	64
3.2.	Perancangan Sistem.....	68
3.2.1	Perancangan Struktur Menu	69
3.2.2	Pembuatan Storyboard.....	69
3.2.3	Perancangan Antar Muka	72
3.2.4	Jaringan Semantik	74
	BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	77
4.1	Implementasi Sistem	77
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	77
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	77
4.1.3	Implementasi Kelas	78
4.1.4	Implementasi Antarmuka	79
4.2	Pengujian Sistem	80
4.2.1	Pengujian Black Box	80
4.2.1.1	Skenario pengujian	80
4.2.1.2	Hasil pengujian Black Box.....	82
4.2.1.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	86
4.2.2	Pengujian Beta.....	86
4.2.2.1	Skenario Pengujian Beta.....	86
4.2.2.2	Kesimpulan Pengujian Beta	91
4.2.3	Distribusi	91
	BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.1	Saran	93
	DAFTAR PUSTAKA	95