

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Identifikasi Masalah	5
1.5.2 Pengumpulan Data	5
1.5.3 Analisis Data	5
1.5.4 Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil SLB Negeri Cicendo	11
2.1.1 Tinjauan Tempat Penelitian	11
2.1.2 Sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.....	11
2.1.3 Kurikulum	14
2.1.4 Visi dan Misi.....	16
2.1.4.1 Visi	16
2.1.4.2 Misi	17
2.1.5 Struktur Organisasi.....	18

2.1.6	Deskripsi <i>Jobdesk</i>	19
2.2	Landasan Teori.....	24
2.2.1	Tuna Rungu.....	24
2.2.2	Bahasa Isyarat	25
2.2.3	Kamus SIBI.....	26
2.2.4	Media Pembelajaran.....	28
2.2.5	Multimedia	28
2.2.6	Simulasi.....	29
2.2.7	Animasi	29
2.2.8	Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	30
2.2.8.1	Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer	32
2.2.9	Analisis Desain Berorientasi Objek	34
2.2.9.1	UML	36
2.2.9.2	Diagram Use Case	36
2.2.9.3	Activity Diagram	36
2.2.9.4	Class Diagram.....	37
2.2.9.5	Sequence Diagram	38
2.2.10	Metode Pengujian Sistem	39
2.2.10.1	Pengujian Black Box.....	39
2.2.10.2	Pengujian User Acceptance Testing.....	40
2.2.10.2.1	Skala Pengukuran	40
2.2.11	Tools Yang Digunakan.....	41
2.2.11.1	Blender	41
2.2.11.2	Microsoft Visual Studio	42
2.2.11.3	Unity.....	43
2.2.11.4	Adobe Photoshop	43
2.2.11.5	Adobe Premiere.....	44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		47
3.1	Analisis Sistem.....	47
3.1.1	Analisis Masalah	47
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	48

3.1.2.1	Prosedur Guru Membuat Materi	48
3.1.2.2	Prosedur Guru Menyampaikan Materi.....	50
3.1.2.3	Prosedur Guru Memberikan Kuis.....	51
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis.....	52
3.1.4	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun	54
3.1.4.1	Arsitektur Sistem	55
3.1.4.2	Analisis Materi	56
3.1.4.3	Analisis Karakter	61
3.1.4.3.1	Karakteristik Fisik.....	62
3.1.4.3.2	Latar Belakang Karakter	62
3.1.4.4	Pembuatan Objek	64
3.1.4.4.1	Komponen Tombol	64
3.1.4.4.2	Audio.....	73
3.1.4.4.3	Animasi 3D	77
3.1.5	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	83
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	83
3.1.6.1	Analisis Perangkat Keras.....	84
3.1.6.2	Analisis Perangkat Lunak.....	85
3.1.6.3	Analisis Pengguna	86
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	87
3.1.7.1	Use Case	87
3.1.7.2	Activity Diagram	92
3.1.7.3	Class Diagram	95
3.1.7.4	Sequence Diagram.....	96
3.2	Perancangan Sistem	98
3.2.1	Perancangan Antarmuka.....	98
3.2.1.1	Perancangan Pesan	121
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	121
3.2.3	Perancangan Semantik	122
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		125
4.1	Implementasi.....	125

4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	125
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	126
4.1.3	Implementasi Aplikasi	126
4.1.4	Implementasi Class	126
4.1.5	Implementasi Antarmuka	127
4.2	Pengujian.....	129
4.2.1	Pengujian Blackbox	129
4.2.1.1	Skenario Pengujian Blackbox	129
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox	131
4.2.1.3	Kesimpulan Pengujian Blackbox	135
4.2.2	Pengujian User Acceptance Testing.....	136
4.2.2.1	Skenario User Acceptance Testing	136
4.2.2.2	Kasus dan Hasil User Acceptance Testing.....	138
4.2.2.3	Kesimpulan User Acceptance Testing	144
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		145
5.1	Kesimpulan	145
5.2	Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA		147