

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Sekolah	7
2.1.1 Sejarah Sekolah SMK Negeri 3 Kuningan	7
2.1.2 Visi, Misi SMK Negeri 3 Kuningan	7
2.1.3 Logo Sekolah SMK Negeri 3 Kuningan.....	8
2.1.4 Struktur Organisasi SMK Negeri 3 Kuningan.....	10
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Konsep Multimedia	11
2.2.3 Konsep Multimedia Pembelajaran.....	12
2.2.4 Klasifikasi Multimedia Pembelajaran	12
2.2.5 Model Multimedia Pembelajaran	13
2.2.6 Teknik Pengambilan Gambar	15

2.2.7	Unified Modelling Language (UML)	23
2.2.8	Business Process Modeling Nation (BPMN)	28
2.2.9	Model Skala Pengukuran Likert	29
2.2.10	Unity	30
2.2.11	Blender.....	31
2.2.12	Make Human	31
2.2.13	CorelDraw	31
2.2.14	Photoshop	31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Sistem	33
3.1.1	Analisis Masalah.....	33
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	34
3.1.2.1	Analisis Prosedur Pemberian Materi	34
3.1.2.2	Analisis Prosedur Praktikum	35
3.1.2.3	Analisis Prosedur Evaluasi	36
3.1.3	Analisis Konsep Sistem Yang Dibangun.....	36
3.1.4	Analisis Materi	37
3.1.5	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Non-Fungsional	38
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.1.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.1.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	39
3.1.6.3	Analisis Pengguna	40
3.1.7	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional	40
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
3.1.8.1	Use Case Diagram	41
3.1.8.1.1	Deskripsi Aktor.....	42
3.1.8.1.2	Skenario Use Case Menampilkan Lingkungan	42
3.1.8.1.3	Skenario Use Case Memotret Objek	42
3.1.8.1.4	Skenario Use Case Menampilkan Foto	43
3.1.8.1.5	Skenario Use Case Menghapus Foto	44
3.1.8.1.6	Skenario Use Case Menyimpan Foto	44

3.1.8.1.7	Skenario Use Case Zoom	45
3.1.8.1.8	Skenario Use Case Menampilkan Materi	45
3.1.8.1.9	Skenario Use Case Evaluasi	46
3.1.8.1.10	Skenario Use Case Pergerakkan Karakter	46
3.1.8.2	Activity Diagram	47
3.1.8.2.1	Activity Diagram Menampilkan Lingkungan.....	47
3.1.8.2.2	Activity Diagram Memotret Objek.....	48
3.1.8.2.3	Activity Diagram Menampilkan Foto.....	48
3.1.8.2.4	Activity Diagram Menghapus Foto	49
3.1.8.2.5	Activity Diagram Menyimpan Foto	50
3.1.8.2.6	Activity Diagram Zoom.....	50
3.1.8.2.7	Activity Diagram Menampilkan Materi	51
3.1.8.2.8	Activity Diagram Evaluasi	51
3.1.8.2.9	Activity Diagram Pergerakkan Karakter	52
3.1.8.3	Class Diagram.....	53
3.1.8.4	Sequence Diagram	54
3.1.8.4.1	Sequence Diagram Menampilkan Lingkungan	54
3.1.8.4.2	Sequence Diagram Memotret Objek	54
3.1.8.4.3	Sequence Diagram Menampilkan Foto	55
3.1.8.4.4	Sequence Diagram Menghapus Foto	55
3.1.8.4.5	Sequence Diagram Menimpan Foto	56
3.1.8.4.6	Sequence Diagram Zoom	56
3.1.8.4.7	Sequence Diagram Menampilkan Materi	57
3.1.8.4.8	Sequence Diagram Menampilkan Evaluasi	57
3.1.8.4.9	Sequence Diagram Pergerakkan Karakter	58
3.2	Perancangan Sistem	58
3.2.1	Perancangan Antarmuka	58
3.2.1.1	Perancangan Antarmuka Tampilan Awal.....	59
3.2.1.2	Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	59
3.2.1.3	Perancangan Antarmuka Menu Pilih Tempat Simulasi.....	60
3.2.1.4	Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk	61

3.2.1.5	Perancangan Antarmuka Menu Tentang	61
3.2.1.6	Perancangan Antarmuka Menu Scene Simulasi Indoor	62
3.2.1.7	Perancangan Antarmuka Menu Scene Simulasi Outdoor.....	63
3.2.1.8	Perancangan Antarmuka Menu Galeri Foto	63
3.2.1.9	Perancangan Antarmuka Menu Mater	64
3.2.1.10	Perancangan Antarmuka Menu Soal	64
3.2.2	Perancangan Pesan	65
3.2.3	Jaringan Semantik.....	65
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		67
4.1	Implementasi	67
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	67
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	67
4.1.3	Implementasi Class.....	67
4.1.4	Implementasi Aplikasi	68
4.1.5	Implementasi Antarmuka	68
4.2	Pengujian Sistem	69
4.2.1	Pengujian Blackbox	69
4.2.1.1	Skenario Pengujian Blackbox.....	69
4.2.1.2	Hasil Pengujian.....	70
4.2.1.2.1	Pengujian Menampilkan Materi	70
4.2.1.2.2	Pengujian Menampilkan Evaluasi	70
4.2.1.2.3	Pengujian Menampilkan Lingkungan.....	70
4.2.1.2.4	Pengujian Memotret Objek.....	71
4.2.1.2.5	Pengujian Menampilkan Foto.....	71
4.2.1.2.6	Pengujian Menyimpan Foto.....	71
4.2.1.2.7	Pengujian Menghapus Foto	72
4.2.1.2.8	Pengujian Zoom.....	72
4.2.1.2.9	Pengujian Pergerakan Karakter	72
4.2.1.3	Kesimpulan Pengujian Blackbox.....	72
4.2.2	Pengujian Terhadap Pengguna	73
4.2.2.1	Kuesioner.....	73

4.2.2.1.1	Pernyataan	73
4.2.2.2	Jawaban	73
4.2.2.2.1	Perhitungan Skala Likert	74
4.2.2.2.2	Hasil Pengujian.....	75
4.2.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	77
4.2.2.4	Pengujian N-Gain	77
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81