

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.3.1 Maksud.....	2
1.3.2 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.4.1 Batasan Sistem.....	3
1.4.2 Batasan Area Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Instansi.....	9
2.1.1 Visi dan Misi.....	11
2.1.1.1 Visi.....	11
2.1.1.2 Misi	11
2.1.2 Struktur Organisasi.....	13
2.1.3 Logo BMKG	13
2.1.3.1 Bentuk Logo.....	14
2.1.3.2 Makna Logo	14
2.1.3.3 Arti Logo.....	14

2.1.3.4	Warna Logo.....	14
2.2	Landasan Teori.....	15
2.2.1	Bencana Alam	15
2.2.2	Tsunami.....	16
2.2.3	Mitigasi Bencana	17
2.2.4	Media Informasi.....	18
2.2.3	Simulasi	20
2.2.3.1	Definisi Simulasi	20
2.2.3.2	Perkembangan Simulasi	20
2.2.4	Multimedia.....	21
2.2.4.1	Pengertian Multimedia	21
2.2.4.2	Unsur - unsur Multimedia	21
2.2.5	Pemodelan Proses Bisnis	22
2.2.6	Unified Modeling Language (UML).....	27
2.2.7	Pengertian <i>BlackBox Testing</i>	27
2.2.8	Pengertian <i>Unity 3D</i>	28
2.2.9	Pengertian <i>C#</i>	28
2.2.10	Pengertian <i>Gyroscope</i>	29
2.2.11	Pengertian <i>Virtual Reality</i>	29
2.2.12	Pengertian Adobe Photoshop	30
2.2.13	Pengertian Blender 3D	30
2.2.14	Pengertian Adobe Premiere Pro	31
2.2.15	Pengertian Adobe After Effect.....	31
2.2.16	Pengertian Adobe XD	31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Sistem.....	33
3.1.1	Analisis Masalah.....	33
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	33
3.1.3	Analisis Sistem yang Diusulkan	34
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis	35
3.1.5	Analisis Konsep Sistem	37

3.1.6	Arsitektur Sistem	37
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.1.7.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.1.7.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	42
3.1.7.3	Analisis Pengguna	43
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.1.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	44
3.1.8.2	<i>Use Case Skenario</i>	46
3.1.8.3	<i>Activity Diagram</i>	53
3.1.8.5	<i>Sequence Diagram</i>	60
3.2	Perancangan Sistem	63
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	63
3.2.2	Perancangan Antar Muka.....	64
3.2.3	Jaringan Semantik.....	77
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	79
4.1	Implementasi Sistem.....	79
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	79
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	79
4.1.3	Implementasi <i>Class</i>	80
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	80
4.2	Pengujian Sistem.....	82
4.2.1	Pengujian Black Box.....	82
4.2.1.1	Skenario Pengujian Black Box	82
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian Black Box	83
4.2.2	Pengujian Kuisisioner.....	85
4.2.2.1	Skenario Pengujian Kuisisioner.....	86
4.2.2.2	Perhitungan Skala Likert Pertama.....	87
4.2.2.3	Hasil Pengujian Kuisisioner	89
4.2.2.4	Perhitungan Skala Likert Kedua	89
4.2.2.5	Hasil Pengujian Kuisisioner	91
4.2.2.6	Kesimpulan Pengujian Kuisisioner.....	91
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	93

5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
	Daftar Pustaka	100