DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BABI PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.3.1 Maksud 3
1.3.2 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 4
1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Profil Tempat Kerja Praktek 8
2.1.1 Sejarah Instansi 8
2.1.2 Logo Instansi 9
2.1.3 Struktur Organisasi dan Job Description 9
2.1.3.1 Struktur Organisasi 9
2.1.3.2 Job Description 10
2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Multitouch 11

2.2.1.1 Perangkat Keras Multitouch 12
2.2.2 Software Pendukung Pembangun Perangkat Lunak (Tools) 18
2.2.2.1 Adobe Flash 18
2.2.2.2 Action Script 21
2.2.2.3 CCV 21
2.2.2.4 TUIO 22
2.2.3 UML (Unified Modeling Language) 22
2.2.3.1 Use Case Diagram 25
2.2.3.2 Class Diagram 26
2.2.3.3 Statechart Diagram 29
2.2.3.4 Activity Diagram 30
2.2.3.5 Sequence Diagram 31
2.2.4 Flow Map 32
BAB III PEMBAHASAN 35
3.1 Jadwal Kerja Praktek 35
3.2 Cara / Teknik Kerja Praktek 35
3.3 Analisis Sistem 35
3.3.1 Analisis Masalah 36
3.3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 37
3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 39
3.3.3.1 Analisis Perangkat Keras 39
3.3.3.2 Analisis Perangkat Lunak 40
3.3.3.3 Analisis Pengguna 41
3.3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 42
3.3.4.1 Use Case Diagram 42
3.3.4.2 Use Case Scenario 43
3.3.4.3 Activity Diagram 49
3.3.4.4 Class Diagram 54
3.3.5 Perancangan Sistem 55
3.3.5.1 Perancangan Struktur Menu 55
3.3.5.2 Perancangan Antar Muka 55

3.3.5.3 Jaringan Semantik 58
3.3.5.4 Perancangan Prosedural 58
3.3.6 Implementasi 61
3.3.6.1 Implementasi Perangkat Keras 61
3.3.6.2 Implementasi Perangkat Lunak 62
3.3.6.3 Implementasi Kelas 62
3.3.6.4 Implementasi Antarmuka 72
3.3.7 Pengujian 75
3.3.7.1 Pengujian Alpha 75
3.3.7.2 Pengujian Beta 78
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 87
4.1 Kesimpulan 87
4.2 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88