DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud 2

1.4 Tujuan 2

1.5 Batasan Masalah 2

1.6 Metodologi Penelitian 3

1.7 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 8

2.1 Profil UNIKOM 8

2.1.1 Sejarah UNIKOM 8

2.1.2 Visi, Misi dan Tujuan 10

2.2 Struktur Organisasi 10

2.3 Landasan Teori 11

2.3.1 Multimedia 11

2.3.2 *Interactive Link* 15

2.3.3 Sistem Koordinat 3 Dimensi 16
2.3.4 Luther Sutopo 17
2.3.5 Aplikasi Pengolahan Bentuk dan Citra 19
2.3.6 Pemograman Berorientasi Objek 19
2.3.7 UML (Unified Modeling Language) 20
2.3.8 Bahasa Perograman C# 24
2.3.9 Algoritma 25
2.3.10 Algoritma A* 25
2.3.11 Database 25
2.3.12 Peta 26
2.3.13 *Infotainment Map* 26
2.3.14 *Rendering* 26
2.3.15 Kuisioner 27
2.3.16 Skala Pengukuran 27
2.3.17 Analisis Desktiptig Kuesioner 28
2.3.18 Metode Pengujian Sistem 29
2.3.19 *Tools* 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 34
3.1 Analisis Sistem 34
3.1.1 Analisis Masalah 34
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 35
3.1.3 Design 36
3.1.4 Analisis Aplikasi Sejenis 37
3.1.5 Analisis Sistem yang Akan Dibangun 40
3.1.6 Material Collecting 42
3.1.7 Assembly 50

3.1.8 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 66
3.1.9 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 67
3.1.10 Analisis Pengguna Sistem (*user)* 67
3.1.11 Analisis Kebutuhan Fungsional 68
3.2 Perancangan Sistem 80
3.2.1 Perancangan Basis Data 81
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 82
3.2.3 Perancangan Antar Muka 82
3.2.4 Perancangan Pesan 85
3.2.5 Jaringan Semantik 88
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 90
4.1 Implementasi sistem 90
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 90
4.1.2 Implementasi Aplikasi 91
4.1.3 Implementasi Kelas 91
4.1.4 Implementasi Basis Data 95
4.1.5 Implementasi Antarmuka 96
4.1.6 File Lain 97
4.2 Pengujian 97
4.2.1 Pengujian Alpha 98
4.2.2 Pengujian Beta 101
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 111
5.1 Kesimpulan 111
5.2 Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 112