DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

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 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.5.1 Alur Penelitian 4

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak 6

1.6 Perancangan Sistem 8

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11

2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 11

2.1.1 Sejarah SMA PGRI Situraja 11

2.1.2 Visi dan Misi 13

2.1.3 Tujuan sekolah 13

2.1.4 Struktur Organisasi SMA PGRI Situraja 15
2.1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi *Instansi* 16
2.2 Landasan Teori 20
2.2.1 Keterampilan Mengemudi Mobil 20
2.2.2 Pembelajaran 21
2.2.3 Pembelajaran Berbasis Multimedia 21
2.2.4 Computer *Aided Learning* (CAL) 22
2.2.5 Multimedia 22
2.2.6 Multimedia Interaktif 24
2.2.7 Pengujian BlackBox 26
2.2.8 Simulasi 27
2.2.9 Object Oriented Programming (OOP) 28
2.2.10 Unified Modeling Language (UML) 29
2.2.11 Game Engine 32
2.2.12 Skala Likert 33
2.2.13 Tools Yang Digunakan 36
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 41
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 44
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 47
3.2 Perancangan Sistem 77
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 77
3.2.2 Perancangan Antarmuka 78

3.2.3 Perancangan Pesan 85
3.2.4 Jaringan Semantik 87
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 91
4.1 Implementasi 91
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 91
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 91
4.1.3 Implementasi Aplikasi 92
4.1.4 Implementasi Class 92
4.1.5 Implementasi Antarmuka 93
4.2 Pengujian 95
4.2.1 Pengujian *Blackbox* 95
4.2.2 Pengujian Kuesioner 106
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 118
4.2.4 Kesimpulan Hasil Wawancara 119
4.2.5 Kesimpulan Hasil Kuesioner 119
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 121
5.1 Kesimpulan 121
5.2 Saran 121
DAFTAR PUSTAKA 123