DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xxi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 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
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil Pengadilan Agama Slawi 7
2.1.1 Sejarah Pengadilan Agama Slawi 7
2.1.2 Visi, Misi dan Tujuan 8
2.1.3 Struktur Organisasi Pengadilan Agama Slawi 9
2.2 Landasan Teori 20

2.2.1 Multimedia 20
2.2.2 Perangkat Lunak 24
2.2.3 Sistem Koordinat 3 Dimensi 26
2.2.4 Metode Luther Sutopo 27
2.2.5 UML (Unified Modeling Language) 29
2.2.6 Object Oriented Programming 29
2.2.7 Photoshop 35
2.2.8 Blender 35
2.2.9 Unity 3D Engine 36
2.2.10 C# (C Sharp) 38
2.2.11 Microsoft Visual Studio 39
2.2.12 Basis Data 39
2.2.13 Pengujian Perangkat Lunak 39
2.2.14 Pengujian Black-Box 40
2.2.15 Kuesioner 40
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 43
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 44
3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun 50
3.1.4 Analisis Pengkodean 59
3.1.5 Analisis Aplikasi Sejenis 60
3.1.6 Design 64
3.1.7 Analisis Sistem yang Akan Dibangun 65
3.1.8 Material Collecting 67

3.1.9 Analisis Database 70
3.1.10 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 70
3.1.11 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 71
3.1.12 Analisis Kebutuhan Fungsional 74
3.2 Perancangan Sistem 104
3.2.1 Perancangan Basis Data 104
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 106
3.2.3 Perancangan Antar Muka 107
3.2.4 Perancangan Pesan 114
3.2.5 Jaringan Semantik 118
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 121
4.1 Lingkungan Implementasi 121
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pembangun 121
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras BackEnd 121
4.1.3 Implementasi Perangkat Keras FrontEnd 122
4.1.4 Implementasi Perangkat Lunak Pembangun 122
4.1.5 Implementasi Perangkat Lunak Backend 122
4.1.6 Implementasi Perangkat Lunak FrontEnd 123
4.1.7 Implementasi Basis Data 123
4.1.8 Implementasi Kelas 124
4.1.9 Implementasi Antarmuka 126
4.2 Pengujian Sistem 126
4.2.1 Pengujian Alpha 127
4.2.2 Pengujian Beta 134
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 143

5.1 Kesimpulan 143
5.2 Saran 143
DAFTAR PUSTAKA 145