DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 Penelitian 2
1.3.2 Tujuan Penelitian 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kota Bandung 9
2.1.1 Profil 9
2.1.2 Visi dan Misi 10
2.1.3 Struktur Organisasi 10
2.1.4 Logo 12
2.2 Landasan Teori 14
2.2.1 Multimedia 14
2.2.2 Media Sosialisasi 14
2.2.3 Urban Farming 16

2.2.4 Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) 17
2.2.5 Pemrograman Berorientasi Objek 19
2.2.6 Unified Modelling Language (UML) 20
2.2.7 Entity Relationship Diagram 24
2.2.8 Adobe Flash CS6 25
2.2.9 Adobe Photoshop CS6 25
2.2.10 Corel Draw X5 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 27
3.1.2.1 Prosedur Kegiatan Sosialisasi Pemberian Materi 28
3.1.2.2 Prosedur Kegiatan Sosialisasi Menggunakan Alat Peraga 28
3.1.2.3 Prosedur Kegiatan Sosialisasi Pemberian Latihan 30
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 31
3.1.3.1 Aplikasi Multimedia Cara Penanggulangan Bencana 32
3.1.3.2 Aplikasi Multimedia 3R Untuk Lingkungan Sekolah 33
3.1.3.3 Perbandingan Game Sejenis 35
3.1.4 Analisis Aplikasi Multimedia yang dikembangkan 35
3.1.5 Deskripsi Sistem 37
3.1.6 Analisis Materi 37
3.1.7 Storyboard Aplikasi Multimedia Urban Farming 39
3.1.8 Analisis Sound Dan Grafik 41
3.1.9 Analisis Metode Sosialisasi 41
3.1.9.1 Tutorial 41
3.1.9.2 Simulation 42
3.1.9.3 Drill and Practice 42
3.1.10 Analisis Pengumpulan Material 43
3.1.11 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 43
3.1.11.1 Analisis Perangkat Keras 43
3.1.11.2 Analisis Perangkat Lunak 44

3.1.11.3 Analisis Pengguna 45
3.1.12 Analisis Kebutuhan Fungsional 45
3.1.13 Kebutuhan Fungsional 45
3.1.14 Use Case Diagram 45
3.1.15 Skenario Use Case Diagram 46
3.1.16 Activity Diagram 49
3.1.17 Class Diagram 53
3.3.18 Sequence Diagram 53
3.2 Perancangan Sistem 58
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 58
3.2.2 Rancangan Tampilan Antar Muka 59
3.2.3 Jaringan Semantik 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 73
4.1 Implementasi 73
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 73
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 73
4.1.3 Implementasi Aplikasi 74
4.1.4 Implementasi Class 74
4.1.5 Implementasi Antarmuka 74
4.2 Pengujian Sistem 85
4.2.1 Pengujian Alpha 85
4.2.2 Pengujian Beta 87
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 93
5.1 Kesimpulan 93
5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 95