DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2. Perancangan 5
1.5.3. Pengujian 7
1.5.4. Kesimpulan 7
1.6. Sistematika Penulisan 7
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1. Gambaran Umum Perusahaan 9
2.1.1. Sejarah Perusahaan 9
2.1.2. Profile Perusahaan 9
2.1.3. Visi dan Misi 11
2.1.4. Prinsip dan Kebijakan Perusahaan 11
2.1.5. Struktur Organisasi 12
2.1.6. Job Description 13
2.2. Android 14

2.2.1. Arsitektur Android 15
2.3. Multimedia 17
2.4. SolidWork 18
2.5. Animasi 18
2.6. Pengujian *Black Box* 22
2.7. Unity 3D 24
2.8. Photoshop 25
2.9. Blender 3D 25
2.10. UML (*Unified Modeling Language*) 26
2.10.1. Diagram UML 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 37
3.1. Analisis Sistem 37
3.1.1. Analisis Masalah 37
3.1.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 38
3.1.3. Analisis Sistem yang Sejenis 40
3.1.4. Analisis Sistem yang Akan Dibangun 43
3.1.5. Story Board 47
3.1.6. Analisis Material Collecting 50
3.1.7. Analisis Pemodelan 51
3.1.8. Arsitektur Sistem 53
3.1.9. Analisis Kebutuhan 54
3.2. Perancangan Sistem 76
3.2.1. Perancangan Struktur Menu 77
3.2.2. Perancangan Antarmuka 78
3.2.3. Jaringan Semantik 82
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 83
4.1. Implementasi Sistem 83
4.1.1. Perangkat Pengujian Aplikasi 83
4.1.2. Implementasi Class 83
4.1.3. Implementasi Antarmuka 84
4.2. Pengujian Sistem 85

4.2.1. Pengujian Black Box 86
4.2.2. Skenario Pengujian Alpha 86
4.2.3. Skenario Pengujian Beta 91
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 95
5.1. Kesimpulan 95
5.2. Saran 95
DAFTAR PUSTAKA 97