DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
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 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Alur Metodologi Penelitian 4
1.5.2 Tahapan Pengumpulan Data 5
1.5.3 Tahapan Analisis 5
1.5.4 Tahapan Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profile Instansi 9
2.1.1 Sejarah Instansi 9
2.1.2 Logo Polres Bandung 10
2.1.3 Visi dan Misi 11
2.1.4 Struktur Organisasi 13
2.2 Landasan Teori 21
2.2.1 *Safety Riding* 21
2.2.2 Pembelajaran 21

2.2.3 Pembelajaran Berbasis Multimedia 22
2.2.4 Metode Computer Assited Instruction (CAI) 22
2.2.5 Multimedia 24
2.2.6 *Business Process Model and Notation* 25
2.2.7 OOP *(Object Oriented Programming)* 27
2.2.8 UML *(Unified Modeling Language)* 27
2.2.9 *Database* 32
2.2.10 *XAMPP* 33
2.2.11 *MySQL* 34
2.2.12 *Adobe Flash* CS6 35
2.2.13 *Adobe Dreamweaver* CS6 36
2.2.14 Metode Penelitian 37
2.2.15 Pengujian *Black Box* 39
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 41
3.1.2.1 Prosedur Kegiatan Sosialisasi *Safety Riding* 42
3.1.2.2 Prosedur Kegiatan Sosialisasi Pemberian Materi 42
3.1.2.3 Prosedur Kegiatan Sosialisasi Menggunakan Alat Peraga 43
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 44
3.1.3.1 Aplikasi Multimedia Tertib Berlalu Lintas 44
3.1.3.2 Cara Penggunaan Aplikasi Multimedia Tertib Berlalu Lintas 44
3.1.3.3 Hasil Analisis Pada Aplikasi Multimedia Terib Berlalu Lintas 45
3.1.3.4 Aplikasi Multimedia *Need For Safety* 45
3.1.3.5 Cara Penggunaan Aplikasi Multimedia *Need For Safety* 45
3.1.3.6 Hasil Analisis Pada Aplikasi Multimedia *Need For Safety* 46
3.1.4 Analisis Materi 47
3.1.5 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun 47
3.1.5.1 Deskripsi Sistem 48
3.1.5.2 *Storyboard* Aplikasi 48
3.1.6 Analisis Metode Sosialisasi 50

3.1.6.1 *Tutorial* 50
3.1.6.2 *Simulation* 51
3.1.6.3 *Drill and Practice* 51
3.1.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 52
3.1.7.1 Analisis Perangkat Keras 52
3.1.7.2 Analisis Perangkat Lunak 53
3.1.7.3 Analisis Pengguna 53
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 55
3.1.8.1 *Usecase* Diagram *Frontend* 55
3.1.8.2 Skenario *Usecase* 56
3.1.8.3 *Activity* Diagram 58
3.1.8.4 *Class* Diagram 62
3.1.8.5 *Sequence* Diagram 64
3.1.8.6 *Entity Relationship* Diagram 67
3.2 Perancangan Sistem 76
3.2.1 Perancangan Data 76
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 78
3.2.3 Perancangan Antarmuka 79
3.2.4 Jaringan Semantik 90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 93
4.1 Implementasi Sistem 93
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 93
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 93
4.1.3 Implementasi Basis Data 94
4.1.4 Implementasi Antarmuka 96
4.2 Pengujian Sistem 97
4.2.1 Pengujian Fungsional 97
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Fungsional 90
4.2.3 Pengujian Terhadap Pengguna 102
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 111
5.1 Kesimpulan 111
5.2 Saran 111

DAFTAR PUSTAKA 113