DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
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 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data 4
1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.5.3 Tahap Implementasi 6
1.5.4 Kesimpulan 6
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9
2.1.1 Sejarah PT LIMAS REKAYASA 9
2.1.2 Visi dan Misi 9
2.1.3 Logo PT LIMAS REKAYASA 9
2.1.4 Struktur Organisasi 10
2.2 Landasan Teori 15
2.2.1 Media Pembelajaran 15
2.2.2 Multimedia 15
2.2.3 Animasi 3D 16
2.3 Unity 3D 18
2.4 Blander 3D 19

2.5 HTML5 19
2.6 JavaScript 19
2.7 PHP 20
2.8 MySQL 20
2.9 OOP (Object Oriented Programming) 20
2.10 UML (*Unified Modeling Language*) 21
2.11 Flow Map 22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisi Sistem 23
3.1.1 Analisis Masalah 23
3.1.2 Analisis SOP PT Limas Rekayasa 24
3.1.3 Analisis Sistem yang sedang berjalan 26
3.1.4 Analisis Sistem yang akan Dibangun 28
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.2 Perancangan Sistem 68
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEGUJIAN SISTEM 77
4.1 Implementasi Sistem 77
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak Server 77
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras Client 77
4.1.3 Implementasi Basis Data 78
4.1.4 Implementasi Antarmuka 80
4.2 Pengujian Sistem 80
4.2.1 Pengujian Black Box 81
4.2.2 Pengujian Beta 83
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 87
5.1 Kesimpulan 87
5.2 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88