DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
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 Metode Pengumpulan Data 5
1.5.2 Analisis Masalah 5
1.5.3 Concept 5
1.5.4 Design 5
1.5.5 Material Collecting 6
1.5.6 Assembly 6
1.5.7 Testing 6
1.5.8 Distribution 6
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Instansi 9
2.1.2 Logo Instansi 9
2.1.3 Struktur Organisasi 10
2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Gamelan 11

2.2.2 Gamelan Bali 11
2.2.3 Black Box Testing 14
2.2.4 Scaling Methods 15
2.2.5 Multimedia Development Life Cycle (MDLC) 16
2.2.6 UML (Unified Modelling Language) 17
2.2.7 BPMN 21
2.2.8 Multimedia 21
2.2.9 Android 23
2.2.10 Multiplayer 26
2.2.11 Fruity Loops 27
2.2.12 Unity 27
2.2.13 Adobe Photoshop 27
2.2.14 Photon Unity Networking 28
2.2.15 Software Development Kit 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Berjalan 32
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 32
3.1.4 Analisis Konsep Sistem 35
3.1.4.1 Analisis Not 36
3.1.4.2 Analisis Objek 37
3.1.4.3 Storyboard 38
3.1.4.4 Struktur Navigasi 42
3.1.4.5 Arsitektur Sistem 43
3.1.5 Analisis Kebutuhan 44
3.1.5.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 44
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 44
3.1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 44
3.1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 45
3.1.5.2.3 Analisis Pengguna 45

3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 46
3.1.5.3.1 Use Case Diagram 46
3.1.5.3.2 Use Case Scenario 47
3.1.5.3.3 Activity Diagram 50
3.1.5.3.4 Class Diagram 55
3.1.5.3.5 Sequence Diagram 56
3.2 Perancangan Sistem 58
3.2.1 Perancangan Antarmuka 58
3.2.2 Perancangan Pesan 63
3.2.3 Jaringan Semantik 64
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 65
4.1 Implementasi Sistem 65
4.1.1 Implementasi Perangkat Pengembang 65
4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras 65
4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 65
4.1.2 Implementasi Objek 66
4.1.3 Implementasi Class 66
4.1.4 Implementasi Antarmuka 67
4.2 Pengujian Sistem 68
4.2.1 Pengujian Black Box 68
4.2.1.1 Skenario Pengujian Black Box 68
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box 69
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Black Box 70
4.2.2 Pengujian Kepada Pengguna 71
4.2.2.1 Pengujian Kuisioner 71
4.2.2.1.1 Skenario Pengujian Kuisioner 71
4.2.2.1.2 Perhitungan Skala Likert 72
4.2.2.1.3 Hasil Pengujian Kuisioner 74
4.2.2.1.4 Kesimpulan Hasil Pengujian Kuisioner 75
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 77
5.1 Kesimpulan 77

5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 79