DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Definisi Operasional 3
1.6 Metode Pengerjaan 3
1.7 Jadwal Pengerjaan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Simpul 6
2.2 Aplikasi Pembelajaran 9
2.3 Flowmap 10
2.4 Blender 11
2.5 Unity 12
2.6 Timeline 12
2.7 Storyboard 12
2.8 Black Box Test 12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 14
3.1 Analisa Kebutuhan Aplikasi 14
3.2 Pengembangan Sistem 15

3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) 15
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) 15
3.3 Implementasi Sistem 15
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) 15
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) 16
3.4 Analisis dan Desain 16
3.4.1 Alur Navigasi 16
3.4.2 Flowmap 17
3.4.3 Timeline 30
3.4.4 Storyboard 37
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 45
4.1 Implementasi 45
4.1.1 Tampilan Aplikasi 45
4.2 Pengujian Aplikasi 49
4.2.1 Pengujian 49
4.2.2 User Acceptance Test (UAT) 57
BAB 5 PENUTUP 62
5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 62
DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 64