

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
PRAKATA	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRAC	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
LAMPIRAN	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang	1
1.2.Ruang Lingkup.....	2
1.3.Rumusan Masalah	3
1.4.Tujuan	3
1.5.Manfaat	3
1.6.Sistem Penulisan	3

BAB 11 LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori	5
2.1.1. Unity 3D	5
2.1.2. Blender	5
2.2. Penelitian Terlebih Dahulu	5
2.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.3.1. etode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	9
2.4. Unified Modeling Language (UML).....	11
2.4.1. Diagram Use Case	11

2.4.2. Activity Diagram.....	13
2.4.3. Class Diagram	14
2.5. Storyboard	15
2.6. Black Box Testing.....	15

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.1.1. Observasi.....	16
3.1.2. Wawancara	16
3.1.3. Studi Pustaka.....	16
3.2. Alur Penelitian	16
3.2.1. Concept.....	19
3.2.2. Desain (Design).....	19
3.2.4. Assembly (Pembuatan)	20
3.2.5. Testing (Pengujian)	21
3.2.6. Distribution (Pendistribusian).....	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	23
4.1.1. Interface (Tampilan Antarmuka adalah sebagai berikut:	23
4.2. Pembahasan.....	27
4.2.1. Pengujian Aplikasi	27
4.3. Kelebihan Aplikasi	37
4.4. Kekurangan Aplikasi.....	3

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	38
5.2. Saran.....	38