

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
ABSTRAK	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian	2
1.2.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Identifikasi Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5

2.1 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	5
2.2 Media Pembelajaran.....	7
2.3 Interactive Multimedia.....	7
2.4 Adobe Animate CC.....	7
2.5 CorelDRAW	7
2.6 Blender.....	7
2.7 Unified Modelling Language (UML)	8
2.8 Pengujian Black Box.....	10
2.9 Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Alur Penelitian	16
3.2 Concept (Konsep)	16
3.2.1 Analisis Kebutuhan	16
3.2.2 Rancangan Sistem Yang Diusulkan	17
3.3 Design (Desain)	20
3.4 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)	24
3.5 Assembly (Penyusunan dan Pembuatan).....	26
3.6 Testing (Pengujian).....	27
3.7 Disribution (Distribusi).....	27
3.8 Cara Kerja Aplikasi.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.1.1 Tampilan Aplikasi.....	29
4.1.1.1 Tampilan Splash Screen.....	29

4.1.1.2 Tampilan Menu Utama	29
4.1.1.3 Tampilan Menu Petunjuk.....	30
4.1.1.4 Tampilan Menu Profile	30
4.1.1.5 Tampilan Menu Pra Test.....	31
4.1.1.6 Tampilan Menu Model 3D.....	31
4.1.1.7 Tampilan Menu Post Test	32
4.2 Pembahasan.....	32
4.2.1 Pengujian Aplikasi	32
4.2.2 Perangkat Pengujian Black Box.....	32
4.2.3 Hasil Pengujian Black Box	34
4.2.4 Distribution (Distribusi).....	41
4.2.5 <i>User Acceptance Test</i>	41
4.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	8
Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram	9
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Storyboard Aplikasi.....	20
Tabel 3.2 <i>Asset</i> Aplikasi.....	24
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box	34
Tabel 4.2 Penilaian Siswa pada <i>User Acceptance Test</i>	45
Tabel 4.3 Indikator Kategori	47
Tabel 4.4 Hasil <i>User Acceptance Test</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode MDLC Versi Luther-Sutopo	5
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	16
Gambar 3.2 Use Case Diagram	18
Gambar 3.3 Activity Diagram	19
Gambar 3.4 Proses Pembuatan Model 3D.....	27
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Aplikasi.....	27
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	29
Gambar 4.2 Tampilan Pop-up Petunjuk Penggunaan Aplikasi	29
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	30
Gambar 4.4 Tampilan Menu Petunjuk	30
Gambar 4.5 Tampilan Menu Profile.....	30
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pra Test	31
Gambar 4.7 Tampilan Menu Model 3D	31
Gambar 4.8 Tampilan Cara Pembuatan Model 3D	31
Gambar 4.9 Tampilan Menu Post Test.....	32
Gambar 4.10 Distribusi Aplikasi Melalui Google Drive.....	41
Gambar 4.11 Penggunaan Aplikasi Oleh Siswa.....	41
Gambar 4.12 Persentase Pertanyaan 1.....	42
Gambar 4.13 Persentase Pertanyaan 2.....	42
Gambar 4.14 Persentase Pertanyaan 3.....	43
Gambar 4.15 Persentase Pertanyaan 4.....	43
Gambar 4.16 Persentase Pertanyaan 5.....	44
Gambar 4.17 Persentase Pertanyaan 6.....	44

Gambar 4.18 Persentase Pertanyaan 7.....	45
Gambar 4.19 Persentase Pertanyaan 8.....	45