

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tempat Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Promosi.....	10
2.3 Blender 3D.....	10
2.4 UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa)	10
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	12
2.6 UML (Unified Modeling Language)	13
2.6.1 Use Case Diagram	13
2.6.2 Activity Diagram	15
2.7 Pengujian Black Box	16

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data	17
3.1.1 Observasi	17
3.1.2 Wawancara	17
3.1.3 Studi Literatur.....	17
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	17
3.2.1 Komunikasi	18
3.2.2 Perencanaan Cepat.....	18
3.2.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat	19
3.1 Rancangan Interface	21
3.2.4 Pembuatan Prototype Aplikasi	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	24
4.1.1 Hasil Tahapan Modeling	24
4.1.2 Hasil Tahapan Tampilan Aplikasi.....	39
4.2 HASIL PENGUJIAN APLIKASI	43
4.2.1 Hasil Pengujian Fungsi Kinerja <i>Loading</i>	43
4.3 Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57

