

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media pembelajaran	5
2.2 Aplikasi	5
2.3 Animasi	5
2.4 <i>Wall climbing</i>	5
2.5 Android	
2.6 Multimedia	6
2.7 Perangkat lunak pengembangan sistem	6
2.7.1 Unity 3D	6
2.7.2 <i>Google sketcUp</i>	6
2.7.3 <i>Adobe photoshop</i>	7
2.8 Metode pengembangan perangkat lunak.....	7
2.8.1 Metode pengembangan multimedia.....	7
2.8.2 <i>Storyboard</i>	8
2.8.3 <i>Unfied Modeling language (UML)</i>	8
2.9 Pengujian Blackbox	10
2.10 Penelitian Terkait.....	11

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan prangkat lunak	13
3.1.1 <i>Concept</i> (pengonsepan)	13
3.1.1.1 Studi pustaka.....	13
3.1.1.2 Observasi dan dokumentasi	13
3.1.1.3 Wawancara	13
3.1.2 Desain	19
3.1.2.1 Rancangan desain <i>interface</i> menu utama	19
3.1.2.2 Rancangan desain <i>interface</i> menu animasi	20
3.1.2.3 Rancangan desain <i>interface</i> menu Informasi.....	20
3.1.2.4 Rancangan desain <i>interface</i> menu tentang.....	21
3.1.2.5 Rancangan desain <i>interface</i> menu keluar	22
3.1.3 <i>Material collecting</i>	22
3.1.4 <i>Assembly</i>	22

3.1.5 Testing	22
3.1.6 Distribution	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	25
4.2 Pembahasan	27
4.2.1 Pengujian pada menu utama.....	31
4.2.2 Pengujian pada menu animasi	32
4.2.3 Pengujian pada menu informasi	33
4.2.4 Pengujian pada menu tentang.....	34
4.2.5 Kelebihan aplikasi.....	34
4.2.6 Kelemahan aplikasi.....	34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN