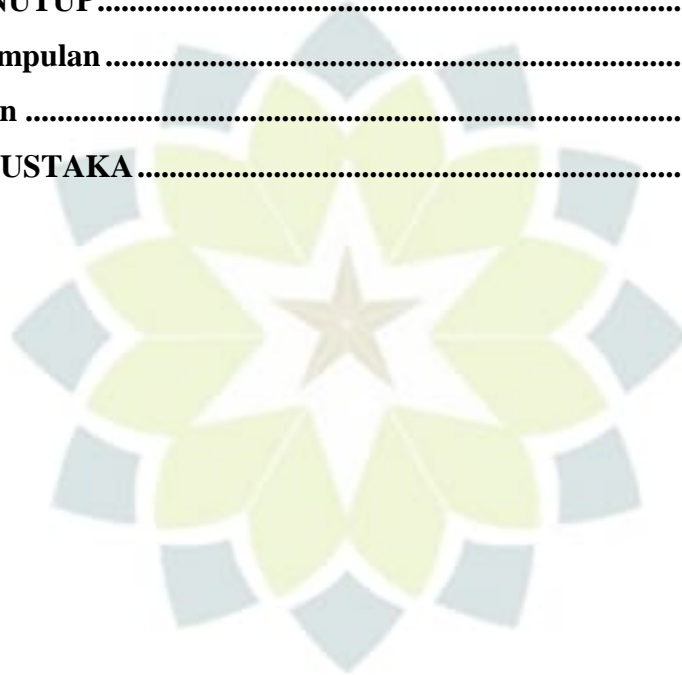


DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTO	
RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metode Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II STUDI PUSTAKA	10
2.1 State Of The Art	10
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Aplikasi	13
2.2.2 Algoritma Teknik Dasar Pencarian	14
2.2.3 Strategi Pencarian Mendalam	14
2.3 Media	15
2.4 Pembelajaran dengan Media Komputer	18
2.5 Simulasi	19
2.6 Perakitan Komputer	19
2.7 Technology Acceptance Model	20

2.8	Unified Modeling Language	22
2.8.1	Use Case Diagram.....	22
2.8.2	Activity Diagram.....	23
2.9	Python	24
2.10	Blender	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Analisis Masalah	29
3.2	Solusi Masalah	30
3.2.1	Analisis Masalah Fungsional	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	32
3.2.3	Analisis Penerapan Algoritma.....	33
3.3	Arsitektur Sistem	34
3.4	Analisis Penerimaan dengan Teori TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>)	35
3.5	Perancangan	37
3.5.1	Use Case Diagram.....	38
3.5.2	Use Case Scenario.....	38
3.5.3	Activity Diagram.....	51
3.5.4	Perancangan Antarmuka	62
3.6	Komponen Aplikasi	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		70
4.1	Implementasi Sistem	70
4.2	Implementasi User Interface	71
4.3	Implementasi Algoritma <i>Depth-First Search</i>	74
4.4	Pengujian Sistem (<i>Testing</i>)	76
4.4.1	Pengujian Black Box.....	76
4.4.2	Rencana Pengujian	76
4.4.2.1	Uji Menu Ujian	77
4.4.2.2	Uji Menu Latihan	78

4.4.2.3 Uji Menu Tutorial	78
4.4.2.4 Uji Menu Tentang	79
4.5 Distribusi.....	79
4.5.1 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	79
4.5.2 Statistik Deskriptif	81
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	xi



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Menurut Luther[8]	7
Gambar 2.1 Ilustrasi Algoritma <i>Depth-first Search</i>	15
Gambar 2.2 Analisis Teori TAM	20
Gambar 3.1 Skema Analisis Masalah	29
Gambar 3.2 Urutan Pengecekan Perangkat dengan DFS	33
Gambar 3.3 Analisis Prosedur Pseudocode <i>Algoritma Depth-First Search</i>	34
Gambar 3.4 Arsitektur Sistem	34
Gambar 3.5 <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Ujian	51
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Latihan	52
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Ujian – <i>Power Supply</i>	53
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> <i>Harddisk</i>	54
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> <i>Optical Drive</i>	55
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> <i>VGA Card</i>	56
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> <i>Heatsink</i>	57
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> <i>Processor</i>	58
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> <i>Mainboard</i>	59
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> RAM	60
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> <i>Casing</i>	61
Gambar 3.30 Perancangan Antar Muka Menu Utama	62
Gambar 3.31 Perancangan Antar Muka Menu Ujian	63
Gambar 3.32 Perancangan Antar Muka Menu Latihan	64
Gambar 3.33 Perancangan Antar Muka Menu Tutorial	64
Gambar 3.34 Perancangan Antar Muka Menu Tentang	65
Gambar 3.35 Objek 3D <i>Casing</i>	65
Gambar 3.36 Objek 3D <i>Baut</i>	66
Gambar 3.37 Objek 3D <i>Power Supply</i>	66
Gambar 3.38 Objek 3D <i>HDD</i>	66
Gambar 3.39 Objek 3D <i>Optical Drive</i>	67
Gambar 3.40 Objek 3D <i>Mainboard</i>	67
Gambar 3.41 Objek 3D <i>RAM</i>	67

Gambar 3.42 Objek 3D Kabel Power	68
Gambar 3.43 Objek 3D Kabel SATA	68
Gambar 3.44 Objek 3D Heatsink	68
Gambar 3.45 Objek 3D Processor.....	69
Gambar 3.46 Objek 3D Kabel Power 24 pin	69
Gambar 3.47 Objek 3D VGA Card.....	69
Gambar 4.1 Implementasi Menu Utama	71
Gambar 4.2 Implementasi Menu Ujian.....	72
Gambar 4.3 Implementasi Nilai	72
Gambar 4.4 Implementasi Menu Latihan	73
Gambar 4.5 Implementasi Menu Tutorial.....	73
Gambar 4.6 Implementasi Menu Tutorial - Teori.....	74
Gambar 4.7 Implementasi Menu Tentang.....	74
Gambar 4.8 <i>Source Code</i> Implementasi Algoritma <i>Depth-First Search</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
Tabel 3.2 Analisis Pengguna	33
Tabel 3.3 Variabel penelitian	36
Tabel 3.4 Kategori jawaban responden	37
Tabel 3.5 <i>Use Case Scenario</i> Ujian	39
Tabel 3.6 <i>Use Case Scenario</i> Latihan	40
Tabel 3.7 <i>Use Case Power Supply</i>	41
Tabel 3.8 <i>Use Case Harddisk</i>	42
Tabel 3.9 <i>Use Case Optical Drive</i>	43
Tabel 3.10 <i>Use Case VGA Card</i>	44
Tabel 3.11 <i>Use Case Heatsink</i>	45
Tabel 3.12 <i>Use Case Processor</i>	46
Tabel 3.13 <i>Use Case Mainboard</i>	47
Tabel 3.14 <i>Use Case RAM</i>	48
Tabel 3.15 <i>Use Case Casing</i>	49
Tabel 3.16 <i>Use Case Scenario</i> Tutorial	50
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem	76
Tabel 4.2 Uji Menu Ujian	77
Tabel 4.3 Uji Menu Latihan	78
Tabel 4.4 Uji Menu Tutorial	78
Tabel 4.5 Uji Menu Tentang	79
Tabel 4.6 Validitas Instrumen	79
Tabel 4.7 Reliabilitas Instrumen	81