

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6

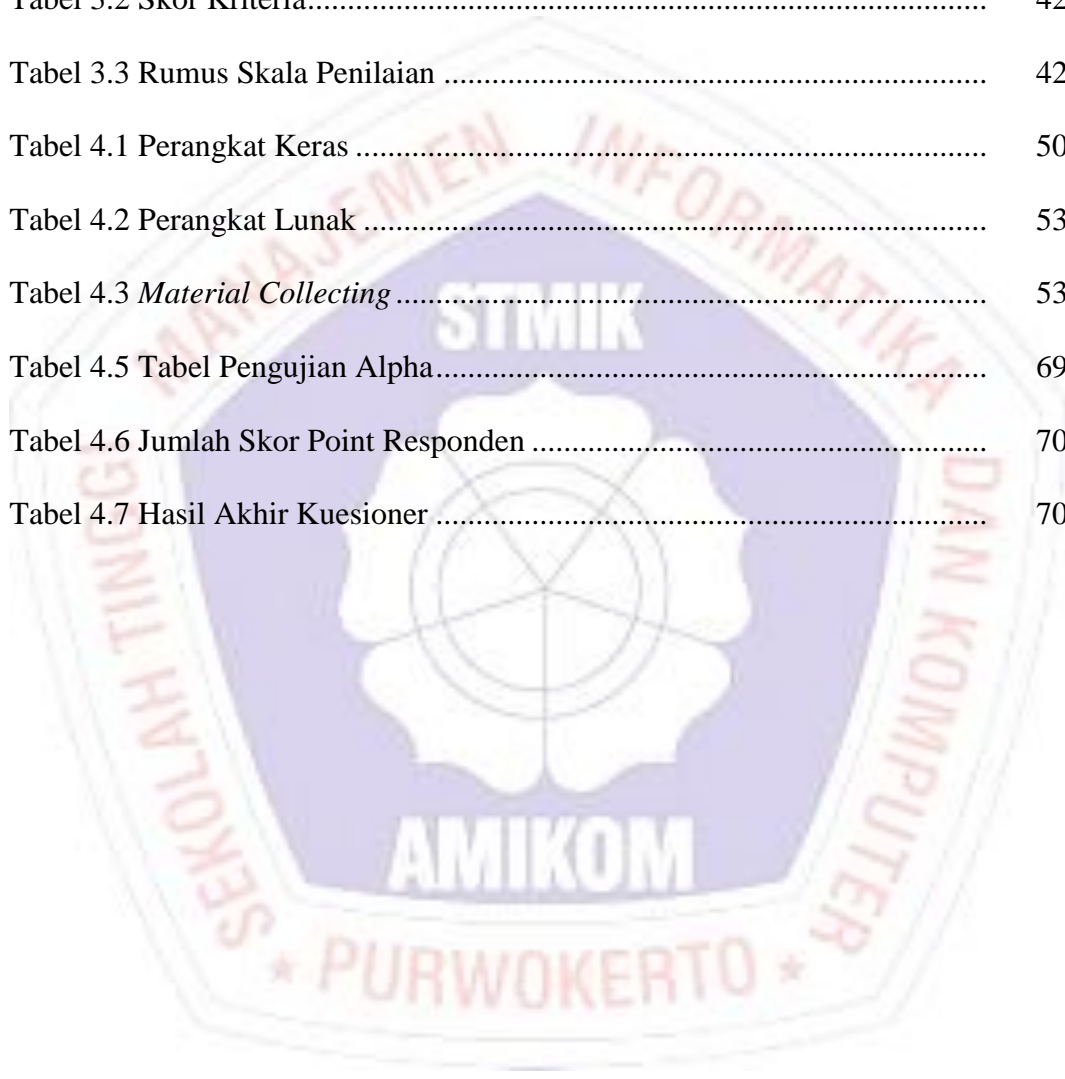
<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
	A. Landasan Teori .....	8
	1. Konsep Dasar Multimedia .....	8
	2. Multimedia Interaktif.....	14
	3. Prinsip Dasar Animasi .....	15
	4. Definisi Komputer .....	21
	5. Hardware .....	22
	6. AutoDesk 3DS Max.....	23
	7. Adobe Photoshop.....	24
	8. Unity .....	26
	B. Penelitian Sebelumnya .....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	31
	B. Metode Pengumpulan Data.....	31
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	32
	D. Konsep Penelitian.....	34
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Umum SMK Muhammadiyah Bobotsari.....	45
	B. Analisis Hasil .....	46
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	46
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	48
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi) .....	59
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	60

5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	70
6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian) .....	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1 Skala Likert.....	41
Tabel 3.2 Skor Kriteria.....	42
Tabel 3.3 Rumus Skala Penilaian.....	42
Tabel 4.1 Perangkat Keras.....	50
Tabel 4.2 Perangkat Lunak.....	53
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i> .....	53
Tabel 4.5 Tabel Pengujian Alpha.....	69
Tabel 4.6 Jumlah Skor Point Responden.....	70
Tabel 4.7 Hasil Akhir Kuesioner.....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia .....	10
Gambar 2.2 <i>Screen Aodesk 3DS Max 2014</i> .....	23
Gambar 2.3 <i>Interface 3DS Max</i> .....	24
Gambar 2.4 <i>Interface Adobe Photoshop CS3</i> .....	25
Gambar 2.5 <i>Screen Unity</i> .....	26
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	34
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Multimedia MDLC .....	39
Gambar 4.1 Struktur Hirarki Aplikasi Multimedia Interaktif .....	49
Gambar 4.2 Tampak Samping Kanan .....	52
Gambar 4.3 Tampak Belakang.....	52
Gambar 4.4 Tampak Depan 3D <i>Modelling Casing</i> .....	52
Gambar 4.5 Ilustrasi 3D <i>Modelling Casing</i> .....	53
Gambar 4.6 3D Model Tampak Samping Kanan.....	53
Gambar 4.7 Tampak Bawah <i>Mouse</i> .....	54
Gambar 4.8 Tampak Depan 3D <i>Modelling Mouse</i> .....	54
Gambar 4.9 Ilustrasi 3D <i>Modelling Mouse</i> .....	55
Gambar 4.10 Ram Tampak Samping Kanan.....	55
Gambar 4.11 PSU Tampak Depan .....	56
Gambar 4.12 Tampak <i>Perspective Motherboard</i> .....	56
Gambar 4.13 Tampak Depan 3D <i>Modelling Mouse</i> .....	57
Gambar 4.14 3D <i>Modelling Keyboard</i> .....	57

Gambar 4.15 Ilustrasi 3D <i>Modelling fan</i> .....	58
Gambar 4.16 Komponen <i>Hardware</i> Dengan 3DS <i>Max</i> 2014.....	60
Gambar 4.17 <i>Wedges White Seting Export File</i> .....	61
Gambar 4.18 Penyimpanan <i>File Export</i> .....	62
Gambar 4.19 <i>Editing</i> Pada 3DS <i>Max</i> .....	62
Gambar 4.20 <i>Interface Unity</i> .....	63
Gambar 4.21 <i>Build Setting</i> .....	63
Gambar 4.22 <i>Setting Output</i> .....	64
Gambar 4.23 <i>Input Tombol</i> .....	64
Gambar 4.24 <i>Main Menu</i> .....	65
Gambar 4.25 Cara Penggunaan.....	65
Gambar 4.26 Halaman Materi.....	66
Gambar 4.27 Halaman Menu Tutorial .....	66
Gambar 4.28 Halaman Interaktif Pemasangan <i>Hardware</i> .....	67
Gambar 4.29 Halaman Menu Evaluasi .....	68
Gambar 4.30 Halaman Evaluasi.....	68
Gambar 4.31 Halaman Pembuat .....	69
Gambar 4.32 <i>MonoDevelop-Unity</i> .....	69
Gambar 4.33 <i>Interface Main Menu</i> .....	70
Gambar 4.34 <i>Interface</i> Cara Penggunaan .....	71
Gambar 4.35 <i>Interface</i> Materi.....	71
Gambar 4.36 <i>Interface</i> Tutorial.....	72
Gambar 4.37 <i>Interface</i> Tutorial Perakitan .....	72



Gambar 4.38 <i>Test Button</i> Navigasi .....	73
Gambar 4.39 <i>Interface</i> Evaluasi.....	73
Gambar 4.40 Memulai Evaluasi.....	74
Gambar 4.41 <i>Interface</i> Pembuat .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Wawancara
- Lampiran 2. Dokumentasi
- Lampiran 3. Surat Penelitian
- Lampiran 4. Kuisisioner
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

